

# A VECES QUISIERA SER UN TIGRE

Erhard Dietl



## Acerca de la obra

Este es un libro en el que el autor nos dice lo que soñó que quería ser cuando era pequeño. En cada uno de estos deseos, el autor expresa las cualidades del objeto o el animal en el cual le gustaría transformarse.

Un libro muy divertido que permite una rápida identificación del lector con el protagonista de la historia.



## Datos del Autor

Erhard Dietl nació en Regensburg, Alemania, en 1953. Realizó estudios en la Academia de Arte de Munich. Ilustra y escribe libros para niños y jóvenes.





## Interés de la obra

Esta obra se presta para que los niños vayan prediciendo en qué se va a transformar el protagonista y para que digan las posibles cualidades del animal u objeto que va a aparecer. Utilice las ilustraciones para ayudar en las predicciones. La lectura de este texto favorece la memorización. Así que podría hacer varias lecturas para que los niños disfruten más.



## Motivación para la lectura

### • A veces quisiera

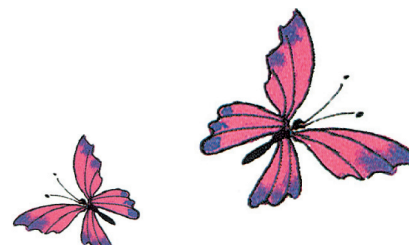
Desarrollo:

- Todos los niños tienen algún tipo de deseo y fantasía para enfrentar las dificultades de la vida cotidiana. Explore con ellos estos deseos y estas fantasías.
- Permita a cada uno, de manera voluntaria, expresarse. Cuando un niño diga que a veces quisiera ser lo que sea, pregunte al niño cómo se volvería ese objeto o ese animal, cuáles serían las cualidades, etc. Si es posible, permita que el niño se disfrace para explicar al máximo su deseo.
- Si usted lo siente, disfrácese usted también y exprese sus deseos.
- Permita que el grupo evalúe si el niño expresó correctamente las cualidades y si éstas son positivas.



# A ctividades de prolongación de texto

## A veces quisiera ser un tigre



### ► Las estaciones

#### Desarrollo

- Pregunte a los niños los nombres de las estaciones que ellos conocen.
- Hagan una lista de las cosas que se rehacen en cada estación. También, de lo que se necesita tener para cada una, de los problemas que cada una ocasiona en el campo, en la ciudad, etc.
- Divida el salón en 4 grupos y asigne a cada uno una estación.
- Pídales que ilustren esa estación de acuerdo con el análisis hecho con el todo el grupo.

### ► Los planetas

#### Desarrollo

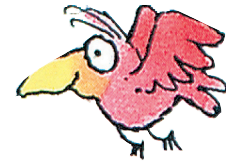
- Pregunte a los niños los nombres de los planetas.
- Asigne a cada niño un planeta y pídale que investigue acerca de él.
- Permita que cada niño comparta, de manera voluntaria, los resultados de su investigación.
- Con globos de inflar, realicen un pequeño modelo del sistema solar, mostrando los distintos planetas. También, pueden hacer un juego en el que cada niño representa un planeta y aprende de la correcta ubicación de éste dentro del sistema. Además, cada niño puede hablar como si fuera el planeta, explicando sus características.

### ► Los sultanes

#### Desarrollo

- Pregunte a los niños qué creen ellos que eran los sultanes. Hablen de cómo se vestían, qué función tenían, dónde vivían, en qué país, etc.
- Pregúnteles si ellos saben de sultanes famosos.





- De ser posible, vean la película *Aladín* para que puedan ver si coincide con su predicción y puedan ampliar su conocimiento. También, pueden mirar cuentos que hablen de sultanes, como una versión para niños de *Las mil y una Noches* u otras historias que conozcan.
- Pida a los niños que realicen en plastilina sultanes, vestidos, medios de transporte típicos o palacios, de manera que al poner todo junto se haga una representación de un sultán y su medio.

### » Las pieles de los animales

#### Desarrollo

- Pregunte a los niños si ellos saben qué significa que hay animales en vía de extinción.
- Lleve a los niños a entender que estos animales son los que están a punto de desaparecer para siempre.
- Hagan una lista de aquellos animales que están en vía de extinción. Traten de buscar especies que se encuentren en su lugar de residencia.
- Pida a los niños algunas ideas para proteger esas especies y cuáles se podrían llevar a cabo desde la escuela (informar a la comunidad, hacer contactos con organizaciones ecológicas, etc.).
- Podrían hacer carteles y ponerlos por todo el colegio.
- Evalúen la campaña; periódicamente, renueven las ideas.

### » Lo invisible

#### Desarrollo

- Pida a los niños que piensen en todo aquello que es invisible. Llévelos a anotar cosas tales como los gases, lo transparente, lo muy pequeño, etc.
- Hagan una lista de las cosas en común de los objetos invisibles.
- Muéstreles cómo hay muchas creencias alrededor de ciertos objetos y mencione los fantasmas como una creencia, pero como algo que realmente no existe.
- De manera lúdica, permítales que se disfrazen con sábanas o trapos largos a manera de fantasmas. Tome nota de lo que digan los niños entre sí y trabájelos sus creencias, pensamientos y sentimientos.



## Desarrollo de competencias

### Área de matemáticas



Hagan un listado de todas las formas que se acuerden. Describanlas brevemente.

Ubiquen en el salón los objetos que tengan dichas formas y clasifíquenlos en las categorías identificadas anteriormente.

Dibujen las distintas formas en abstracto. También, utilicen las formas dentro de dibujos y soliciten a los compañeros buscarlas en estos. Corrija los ejercicios.

Coloréenlas y analícenlas de manera que los niños ejerciten la habilidad de identificar las formas, independientemente de la posición de las figuras.

### Área de lenguaje y valores



Llegue con los alumnos a la definición de la palabra *paz*. Solicite a los alumnos dibujar o escribir este significado y que de manera voluntaria lo expliquen a la clase. Identifiquen los símbolos que se utilizan normalmente para expresar la paz. Definan también la palabra *arma* o la palabra *armamento*.

Invite a los niños a diseñar armas para la paz. Reflexionen acerca de la oposición de los términos y cómo, de pronto, el concepto elaborado de arma no tiene nada que ver con el concepto original de la palabra, sino con algo absolutamente innovador. Analicen cómo también este nuevo concepto se relaciona con conceptos un poco abstractos como la justicia, la solidaridad, la generosidad, etc.

Compartan los resultados de los trabajos y permita que los alumnos hagan sugerencias y aportes, siendo respetuosos con sus compañeros.



Área de ciencias naturales



Hagan una lista de las enfermedades que conozcan los niños. Clasifíquenlas según ellos sepan, de la menos grave a la más grave o viceversa. Describan las enfermedades hasta donde puedan. Definan las palabras *virus*, *bacteria*, entre otras.

Lleve a los alumnos a investigar acerca del origen de las enfermedades. Lo importante es centrarse en su prevención. Para esto, puede recurrir a un experto que explique a los niños lo que ellos necesitan saber a su edad. Además de las causas, que ya se mencionaron, el experto puede hablar acerca de los síntomas más comunes que le indican a uno que está enfermo, los signos que observa el médico y los tratamientos más comunes. Es importante aprovechar la ocasión para hablar del correcto uso de los medicamentos.

Permita que los niños hagan preguntas y resuelvan dudas. Estimúelos a sacar conclusiones, a representar lo aprendido y a hacer una campaña de prevención al interior de la clase.

Área de ciencias sociales



Hagan una lluvia de ideas sobre qué es un vaquero. Describan su apariencia física y sus costumbres.

En lo posible, disfrace a los niños de vaqueros. Permítales representar las distintas faenas de la vaquería. Llévelos a pensar en cómo la vaquería ayudó a que se desarrollara una región en particular. También, indaguen sobre los valores humanos atribuidos a los vaqueros.

Mencionen los países en donde este oficio aún existe.

Comenten la actividad y piensen en otros oficios parecidos a la vaquería, que aún se desarrollan en la región.





