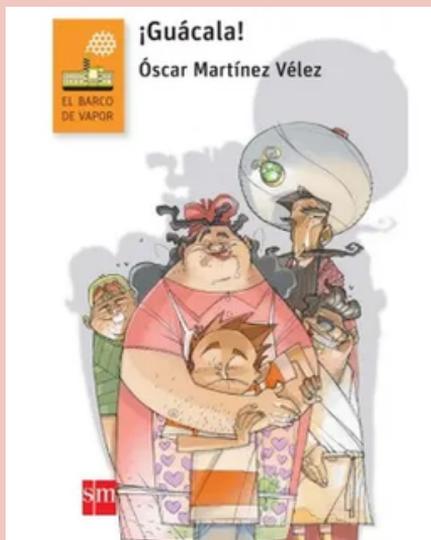


¡ GUÁCALA !

ÍNDICE

	Ficha Técnica.....	3
	Introducción.....	4
	Objetivos.....	5
	Actividades del antes.....	6
	Actividades del durante.....	9
	Actividades del después.....	13



Título	¡Guácala!
Autor	Oscar Martínez Vélez
Ilustrador	Patricio Betteo
Edades	10 a 13 años
Editorial	Ediciones SM Barco de Vapor
ISBN	9789706882950

Introducción

Imagina un niño llamado Federico, que vive rodeado de juguetes, golosinas y caprichos, pero que nunca dice "gracias" ni valora lo que tiene. Federico es un niño insoportable: escupe, muerde, rompe juguetes, se mete los dedos a la nariz y se comporta de manera grosera y consentida. En su cumpleaños recibe una agenda electrónica con los números de sus padrinos, y a partir de ese momento su vida da un giro inesperado. "¡Guácala!", de Óscar Martínez Vélez, es una historia llena de humor y situaciones sorprendentes que nos invita a acompañar a Federico en un viaje donde aprende, poco a poco, el verdadero valor de la gratitud, el respeto y la solidaridad. A través de sus encuentros con personajes muy distintos, desde padrinos excéntricos hasta familiares poco convencionales, Federico enfrenta retos que lo hacen cuestionar su actitud y descubrir que la vida no se trata solo de tener, sino de apreciar y compartir.

Leer "¡Guácala!" es sumergirse en una aventura que combina risas, aprendizaje y emociones, ideal para que los niños reflexionen sobre sus propias actitudes y descubran el poder de la gratitud y el cambio personal. Es un libro que invita a maestros, padres y estudiantes a explorar juntos temas esenciales para la formación integral de los niños, haciendo de la lectura una experiencia significativa y transformadora.

Este libro es ideal para trabajar en primaria por varias razones:

1. **Desarrollo Emocional:** Ayuda a los niños a comprender y gestionar emociones como la gratitud, el agradecimiento y la empatía.
2. **Valores:** Fomenta valores importantes como la apreciación de lo que se tiene y la importancia de la familia.
3. **Identificación con el Protagonista:** Los niños pueden identificarse con la transformación de Federico, lo que facilita la reflexión sobre sus propias actitudes.



Objetivos al Leer "¡Guácala!"

- **Fomentar la Empatía:** Ayudar a los niños a ponerse en el lugar de Federico y comprender sus sentimientos.
- **Promover la Reflexión:** Animar a los estudiantes a pensar sobre sus propias actitudes hacia las cosas que tienen.
- **Desarrollar la Comprensión Lectora:** Mejorar la capacidad de los niños para entender y analizar historias.
- **Desarrolla diferentes variables:** autoestima, empatía, interacción social y pensamiento creativo.

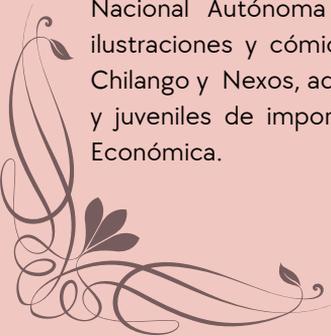
Fomentar la empatía, interacción social, pensamiento creativo y promueve la reflexión sobre el valor de las cosas, y desarrollar la comprensión lectora.

Información Significativa del Autor

Óscar Martínez Vélez nació en la Ciudad de México en 1967. Es un reconocido narrador y profesor de Creación Literaria en la UACM (Universidad Autónoma de la Ciudad de México) Ha colaborado en programas televisivos para niños y ha sido seleccionado por la SEP (Secretaría de Educación Pública) para formar parte del programa Biblioteca de Aula con su libro "¡Guácala!". Su obra ha sido finalista en importantes premios literarios, como el Premio El Barco de Vapor.

Al leer "¡Guácala!", los estudiantes no solo disfrutarán de una historia cautivadora, sino que también desarrollarán habilidades emocionales y reflexivas que les acompañarán a lo largo de sus vidas.

Información Significativa del Ilustrador



Patricio Betteo. Nacido en Ciudad de México, tiene estudios de Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) Desde el 2000 ha participado con ilustraciones y cómics en publicaciones como Expansión, Rolling Stone, Chilango y Nexos, además de portadas e ilustraciones para libros infantiles y juveniles de importantes editoriales, entre ellas el Fondo de Cultura Económica.

Crea la historia oculta

Objetivo: Estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la expresión emocional de los alumnos, motivándolos a imaginar una historia a partir del título y la portada del libro, antes de leerlo.

Variables: Desarrolla la imaginación y la creatividad literaria. Fomenta el trabajo colaborativo y la comunicación. Promueve la anticipación y el interés por la lectura. Facilita la conexión emocional con los personajes y la trama antes de leer.

Materiales: Reproductor de música (puede ser una bocina o computadora). Espacio amplio para que los niños puedan moverse con libertad

Presentación inicial: Muestra a los alumnos únicamente la portada del libro y lee en voz alta el título. No des más información sobre el contenido ni el autor. Invita a los alumnos a observar detenidamente la portada: colores, personajes, expresiones, objetos, ambiente.

Reflexión individual: Pide a cada alumno que piense en qué tipo de historia podría esconderse detrás de esa portada y ese título. Que anoten palabras, ideas, emociones o imágenes que les inspire.

Formación de grupos y lluvia de ideas: Divide la clase en grupos pequeños de 4 o 5 alumnos. Cada grupo comparte sus ideas individuales y comienza a construir una historia colectiva basada en el título y la portada. Deben decidir: Quiénes son los personajes principales, Dónde y cuándo ocurre la historia, Qué problema o conflicto podría tener la historia, Qué emociones creen que estarán presentes.

Escritura y creatividad: Cada grupo escribe un resumen corto (de 5 a 8 frases) de la historia que han inventado. Pueden complementar con dibujos o esquemas en cartulinas para representar su historia. Se les anima a ser creativos, originales y a expresar emociones en su relato.

Presentación y puesta en común: Cada grupo presenta su historia al resto de la clase, explicando las decisiones creativas y las emociones que imaginaron. Se promueve el respeto y la escucha activa durante las exposiciones.

Cierre y reflexión: Reflexiona con los alumnos sobre cómo el título y la portada pueden generar muchas ideas distintas. Explica que ahora están listos para descubrir cuál es la verdadera historia en el libro y comparar con sus creaciones. Se puede plantear la pregunta: ¿Qué emociones creen que sentirán al leer la historia real?

Estatuas Emocionales

Objetivos: Fomentar el reconocimiento, la expresión y la comprensión de emociones básicas a través del lenguaje corporal y facial, desarrollando la inteligencia emocional y la creatividad.

Variabes: Mejora la conciencia corporal y emocional. Desarrolla la empatía al reconocer emociones propias y ajenas. Estimula la creatividad y la expresión artística. Prepara a los niños para conectar con los personajes y emociones de la historia que leerán.

Materiales: Mejora la conciencia corporal y emocional. Desarrolla la empatía al reconocer emociones propias y ajenas. Estimula la creatividad y la expresión artística. Prepara a los niños para conectar con los personajes y emociones de la historia que leerán.

Introducción: Explica a los niños que van a jugar a un juego llamado "Estatuas Emocionales". Comenta que además de movernos y divertirnos, aprenderemos a expresar emociones con nuestro cuerpo y rostro. Muestra o nombra algunas emociones básicas que trabajarán: alegría, tristeza, enfado, sorpresa (puedes añadir otras como miedo o calma según el grupo).

Desarrollo del juego: Pon la música para que los niños caminen o bailen. Detén la música en cualquier momento y di en voz alta una emoción (por ejemplo, "¡Alegría!"). Los niños deben quedarse congelados en una pose que exprese esa emoción con todo su cuerpo y rostro, como si fueran estatuas. Observa algunas estatuas y pregunta a los niños qué señales corporales o faciales usaron para mostrar esa emoción. Repite el proceso varias veces, cambiando la emoción cada vez.

Variaciones: Puedes pedir que formen parejas y que un niño haga la estatua mientras el otro adivina la emoción. Usar espejos para que los niños observen sus expresiones faciales. Incorporar sonidos o gestos para acompañar la pose.



¿Y Ahora Qué Hacemos? (Resolución de Conflictos)

Objetivos: Fomentar en los niños la capacidad para identificar conflictos cotidianos, reflexionar sobre ellos y proponer soluciones positivas, desarrollando empatía, habilidades sociales y pensamiento crítico.

Variabes: Desarrolla la empatía al ponerse en el lugar de otros. Mejora la comunicación y la cooperación entre compañeros. Enseña estrategias positivas para resolver conflictos. Promueve un ambiente escolar más respetuoso y armonioso. Prepara a los niños para entender mejor las emociones y conductas de los personajes del libro.

Materiales: Tarjetas con situaciones cotidianas escritas (pueden ser impresas o escritas en papel), Pizarra o rotafolio para anotar ideas, Espacio para trabajo en grupos.

Introducción: Explica a los niños que van a trabajar en cómo resolver problemas o conflictos que pueden pasar en su día a día, como los que vive Federico en la historia. Comenta que aprender a resolver conflictos de manera positiva nos ayuda a llevarnos mejor con los demás y sentirnos bien.

Presentación de situaciones: Lee en voz alta una de las situaciones cotidianas (ver lista abajo). Divide a los niños en pequeños grupos de 4 o 5 participantes.

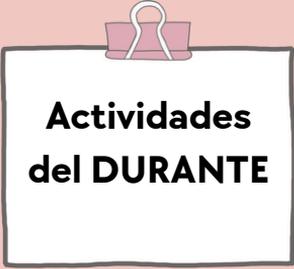
Discusión en grupos: Cada grupo discute la situación planteada y responde a la pregunta: "¿Qué podríamos hacer para resolver este problema de forma positiva?". Anima a que piensen en diferentes soluciones, cómo se sentirían las personas involucradas y qué consecuencias tendría cada opción. Pueden anotar sus ideas para compartirlas luego.

Puesta en común y reflexión: Cada grupo comparte sus soluciones con el resto de la clase. El docente escribe en la pizarra las ideas más creativas y positivas. Se reflexiona sobre la importancia de la empatía, la comunicación y el respeto para resolver conflictos.

Cinco Situaciones Cotidianas para Trabajar

1. Un niño no quiere compartir su juguete con otro que se lo pide. ¿Qué podrían hacer para que ambos se sientan bien?
2. Dos niños quieren jugar con el mismo balón al mismo tiempo y empiezan a discutir. ¿Cómo podrían resolver la situación para que todos jueguen?

3. Un niño se siente triste porque otro compañero no lo invitó a jugar. ¿Qué podrían hacer para incluirlo y que se sienta mejor?
4. Durante la clase, un niño interrumpe constantemente y molesta a sus compañeros. ¿Cómo podrían manejar esta situación para que todos puedan aprender tranquilos?
5. Un grupo de niños ve que un compañero está solo y decide hacerle una broma que lo hace sentir mal. ¿Qué podrían hacer para arreglar lo que pasó y evitar que vuelva a suceder?



Actividades del DURANTE

El mapa mental de las travesuras

Objetivo: Que los alumnos identifiquen las travesuras de Federico, comprendan sus consecuencias y relacionen estas acciones con las emociones que generan en él y en los demás.

Variables: Autoestima, Empatía, Identificación/expresión emocional / Autocontrol, Toma de decisiones responsable, Creatividad/ Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación, Habilidades de oposición asertiva

Materiales: Papel grande o cartulina, plumones de colores, hojas para notas.

Procedimiento:

1. Divide a los alumnos en grupos pequeños.
2. Cada grupo va anotando en el centro del papel la palabra "Travesuras de Federico".
3. A partir de ahí, van ramificando las diferentes travesuras que Federico realiza en el libro (por ejemplo, escupir, romper juguetes, decir "guácala").
4. Para cada travesura, los alumnos añaden ramas con las consecuencias que provocan (cómo afectan a Federico o a otros personajes).
5. Finalmente, agregan otra rama para las emociones que creen que siente Federico o los demás personajes en esas situaciones (por ejemplo, tristeza, enojo, frustración).
6. Cada grupo presenta su mapa mental y se genera una discusión sobre cómo las acciones afectan las relaciones y emociones.

El buzón de consejos

Objetivo: Fomentar la empatía y la comunicación asertiva al generar consejos para el personaje principal, promoviendo la reflexión sobre el cambio personal.

Variables: Empatía, Identificación/expresión emocional / Toma de decisiones responsable, Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

Materiales: Caja o buzón decorado, hojas para escribir, lápices o bolígrafos.

Procedimiento:

1. Explica a los alumnos que Federico necesita ayuda para cambiar su actitud.
2. Cada alumno escribe un consejo para Federico, como si fuera una carta o nota, sugiriendo qué podría hacer para mejorar.
3. Los consejos se depositan en el buzón.
4. En una sesión posterior, se leen algunos consejos en voz alta (de forma voluntaria o seleccionada) y se discuten en grupo.
5. Se reflexiona sobre la importancia de dar y recibir consejos con respeto y cómo pueden ayudar a los demás a crecer.

Caza de adjetivos

Objetivo: Reforzar el vocabulario y la comprensión lectora mediante la identificación y uso de adjetivos descriptivos presentes en el cuento.

Variables: Habilidades de interacción / Creatividad / Toma de decisiones responsable

Materiales: Copias de fragmentos del libro, hojas para anotar, diccionarios (opcional).

Procedimiento:

1. Lee en voz alta o de manera individual fragmentos del cuento donde se describan personajes, emociones o situaciones.
2. Los alumnos subrayan o anotan los adjetivos que encuentren en el texto (por ejemplo, malcriado, insoportable, mágico).
3. Posteriormente, en parejas o grupos, discuten el significado de cada adjetivo y cómo contribuye a la descripción del personaje o escena.
4. Finalmente, cada alumno escribe oraciones propias usando algunos de los adjetivos encontrados, para reforzar su uso.



El diario de los personajes secundarios

Objetivo: Desarrollar la empatía y la comprensión de diferentes puntos de vista al escribir desde la perspectiva de personajes secundarios.

Variabes: Empatía / Identificación/expresión emocional / Creatividad / Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

Materiales: Hojas de papel o cuadernos, lápices o bolígrafos.

Procedimiento:

1. Explica que además de Federico, otros personajes tienen sentimientos y pensamientos importantes.
2. Pide a los alumnos que elijan un personaje secundario (por ejemplo, los padres de Federico).
3. Cada alumno escribe una breve entrada de diario o carta desde la perspectiva de ese personaje, expresando cómo se siente respecto a las travesuras y actitudes de Federico, y qué esperan o desean para él.
4. Se pueden compartir algunas entradas en voz alta para discutir las diferentes perspectivas y emociones.

Cuento en imágenes

Objetivo: Fomentar la comprensión lectora, la expresión artística y oral, y el trabajo colaborativo mediante la ilustración y narración de escenas clave del cuento.

Variabes: Identificación/expresión emocional / Empatía, Creatividad / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

Materiales

- Hojas blancas o cartulinas
- Lápices, colores, marcadores o crayones
- Pegamento y tijeras (opcional)
- Material para montar las imágenes (cartulina grande, mural o tablero)



Procedimiento

1. División en grupos: Forma equipos de 3 a 5 alumnos.
2. Selección de escenas: Cada grupo elige o se le asigna una escena importante del libro "¡Guácala!" que hayan leído hasta el momento (por ejemplo, la escena de las travesuras de Federico, la desaparición de sus padres, el espectáculo de magia, etc.).
3. Ilustración: Los alumnos trabajan juntos para crear una ilustración que represente esa escena. Pueden dibujar personajes, escenarios y elementos clave que ayuden a contar la historia visualmente.
4. Narración oral: Una vez terminada la ilustración, un representante del grupo prepara una breve narración oral explicando la escena, qué sucede, qué emociones se viven y por qué es importante para la historia.
5. Presentación: Cada grupo presenta su imagen y narración al resto de la clase. Se fomenta que los demás alumnos hagan preguntas o comenten sobre la escena y las emociones involucradas.
6. Montaje del mural: Finalmente, se pueden unir todas las ilustraciones en un mural o tablero para tener una representación visual colectiva del cuento, que puede acompañar la lectura y servir como referencia para futuras actividades.

El taller de magia de Morlesín

Objetivo: Que los alumnos creen trucos de magia simbólicos que representen valores, aprendizajes o cambios emocionales presentes en el cuento, fomentando la creatividad y la reflexión sobre el mensaje del libro.

Variables: Autoestima, Identificación/expresión emocional / Creatividad, Toma de decisiones responsable / Habilidades de interacción, Habilidades de autoafirmación

Materiales

- Hojas y lápices para escribir ideas
- Materiales para hacer pequeños trucos (cartulina, papel, cintas, objetos simples)
- Espacio para presentar los trucos y explicar su significado



Procedimiento

1. Introducción: Explica brevemente quién es el Gran Morlesín en el cuento y su papel como mago que invita a la transformación y al aprendizaje.
2. Lluvia de ideas: En grupo o individualmente, los alumnos piensan en valores o aprendizajes del libro (por ejemplo, valorar lo que se tiene, cambiar actitudes, la importancia de la familia).
3. Creación del truco: Cada alumno o grupo inventa un “truco de magia” sencillo (puede ser un juego de manos, un objeto que desaparece o cambia, una ilusión óptica, etc.) que simbolice uno de esos valores o aprendizajes.
4. Preparación: Diseñan y practican su truco, pensando cómo explicarlo para que los demás comprendan qué representa y qué enseñanza transmite.
5. Presentación: Los alumnos presentan sus trucos ante el grupo, explicando el valor o aprendizaje que simbolizan y cómo se relaciona con la historia de Federico.
6. Reflexión: Se abre un espacio para comentar qué les gustó de los trucos y qué aprendizajes creen que son importantes para su vida.



El buzón de consejos

Objetivo: Fomentar la empatía, la comunicación asertiva y la reflexión sobre el cambio personal a partir de las experiencias y actitudes de los personajes del cuento.

Variables: empatía, expresión emocional / habilidades de interacción, comunicación asertiva / Escritura reflexiva y argumentativa / Transferencia de aprendizajes a situaciones reales





Descripción: Esta actividad invita a los alumnos a ponerse en el lugar de un personaje que necesita mejorar su comportamiento (por ejemplo, Federico) y a ofrecerle consejos respetuosos y constructivos. A través de la escritura y la posterior discusión grupal, se promueve la capacidad de expresar opiniones con respeto, escuchar a los demás y reflexionar sobre la importancia del apoyo mutuo para el crecimiento personal.

Materiales:

Caja o buzón decorado para depositar los consejos

Hojas para escribir

Lápices o bolígrafos

Procedimiento: Explica a los alumnos la situación del personaje que requiere un cambio de actitud. Cada alumno escribe un consejo en forma de carta o nota, sugiriendo acciones o actitudes que podrían ayudar al personaje a mejorar. Los consejos se depositan en el buzón. En una sesión posterior, se leen algunos consejos en voz alta (voluntariamente o seleccionados por el docente). Se genera una discusión grupal sobre la importancia de dar y recibir consejos con respeto y cómo estos pueden influir en el crecimiento personal y social. Finalmente, se invita a los alumnos a reflexionar sobre cómo pueden aplicar estos aprendizajes en su vida cotidiana.

Taller de magia simbólica

Objetivo: Fomentar la creatividad y la reflexión sobre valores y aprendizajes presentes en el cuento, mediante la creación y presentación de trucos de magia simbólicos.

Variables: creatividad, pensamiento simbólico / autoestima, expresión emocional / habilidades de interacción, autoafirmación / Comunicación oral y trabajo colaborativo

Descripción: Los alumnos diseñan y presentan trucos de magia sencillos que representen valores como el respeto, la familia, el cambio personal o la valoración de lo que se tiene. Esta actividad combina la expresión artística, la reflexión ética y la comunicación oral, promoviendo un aprendizaje significativo y lúdico.



Materiales:

Hojas y lápices para anotar ideas

Materiales simples para crear trucos (cartulina, papel, cintas, objetos cotidianos)

Espacio para presentaciones

Procedimiento: Introduce brevemente al personaje del Gran Morlesín y su papel como mago que simboliza la transformación y el aprendizaje. En grupos o individualmente, los alumnos hacen una lluvia de ideas sobre valores o aprendizajes del cuento. Crean un truco de magia sencillo que simbolice uno de esos valores. Preparan y practican la presentación, explicando el significado del truco y su relación con la historia. Presentan sus trucos ante el grupo. Se abre un espacio para comentar qué les gustó y qué aprendizajes consideran importantes para su vida.

Final alternativo

Objetivo: Estimular la imaginación, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis, al proponer finales alternativos para el cuento.

Variables: Comprensión lectora y análisis crítico / Escritura creativa y narrativa / Desarrollo cognitivo: pensamiento crítico y síntesis / Transferencia de aprendizajes a la vida cotidiana

Descripción: Después de la lectura, los alumnos reflexionan sobre los eventos y mensajes del cuento para crear su propio final. Esta actividad promueve la creatividad, el análisis de causa y efecto, y la capacidad de argumentar cambios en la narrativa, relacionándolos con aprendizajes y valores.

Materiales:

- Hojas para escribir
- Lápices o bolígrafos



Procedimiento: Invita a los alumnos a recordar el final original del cuento y los aprendizajes que se desprenden. Propón que imaginen un final diferente, donde las decisiones o actitudes de los personajes cambien el desenlace.

Cada alumno escribe su final alternativo, cuidando la coherencia con la historia y los mensajes. Se forman grupos para compartir y discutir las diferentes versiones, analizando cómo cambian los mensajes o aprendizajes en cada final. Finalmente, se reflexiona sobre la importancia de las decisiones y actitudes en la vida real, haciendo la transferencia a situaciones cotidianas.