

SEGUNDO DE PRIMARIA

Tres Sopas

Propuesta didáctica



ANAYA



EL ABRAZO DEL ÁRBOL

LA AUTORA: ANA ALCOLEA

Nació en Zaragoza en 1962, es licenciada en Filología Hispánica y diplomada en Filología Inglesa. Desde 1986 es profesora de Secundaria. Ha publicado ediciones didácticas de obras de teatro y numerosos artículos sobre la enseñanza de Lengua y Literatura. Adora conocer otras culturas y otras lenguas. Con su obra *La noche más oscura* ganó el VIII Premio Anaya de Literatura Infantil y Juvenil. En 2016 recibió el Premio Cervantes Chico otorgado por el Ayuntamiento de Alcalá de Henares a su trayectoria.

EL ILUSTRADOR: DAVID GUIRAO

David Guirao (Zaragoza, 1973) lleva más de veinte años de dedicación profesional al mundo de la ilustración. Ha creado material gráfico para carteles, juegos educativos, animación, *storyboards* e incluso fallas. Pero donde más disfruta dibujando es en el mundo de los libros. En 2016 la revista *Artes y Letras* de Heraldo de Aragón le otorgó el premio de Literatura infantil y juvenil.

TEMÁTICA

- Los miedos.
- Lo fantástico que irrumpe en lo cotidiano.
- La mascota: otra forma de amistad.
- Resolución de conflictos.
- El libro como refugio.
- La amistad y la solidaridad.

EDUCACIÓN EN VALORES

- Amistad, amor, lealtad.
- Creatividad, autoestima, iniciativa, valentía.
- Aprendizaje, conocimiento, sabiduría.
- Ecología y medio ambiente.

NIVEL LECTOR

Este título resulta especialmente recomendable para el alumnado de segundo curso de Educación Primaria, con cuyos intereses se corresponde. El resultado, desarrollado de forma ágil, presenta un léxico sencillo y fácilmente comprensible que enriquecerá el vocabulario de los escolares.

ARGUMENTO

Miguel es un niño bastante miedoso, y una de las cosas que más le asusta es el árbol que hay de camino a su colegio. Pero el día en que su perro Gustavino desaparezca entre sus ramas y raíces, no tendrá más remedio que olvidar sus temores e ir a buscarlo. El misterioso árbol será la puerta a un mundo fantástico, donde diversos animales ayudarán a Miguel a encontrar a su perro.

PERSONAJES

MIGUEL. Los miedos asaltan a Miguel, pero no le atenazan. Tiene miedo de las tormentas, del misterioso árbol, de ese nuevo mundo... Su primer reacción es cerrar los ojos, pero siempre encuentra un resquicio de valor para ponerse en marcha.

LOS ANIMALES. Todos tienen un nombre acabado en -el. Rafael, el elefante amarillo que ayudará a Miguel a cruzar el río. Samuel, el pájaro rojo que alimentará al protagonista. Y también las tres luciérnagas, Arabel, Floribel y Dorabel, quienes conducirán a Miguel hasta la cabaña de la anciana.

LA ANCIANA. Es un personaje onírico, difícil de comprender para Miguel, pero que le transmite confianza. Representa el estereotipo de la bruja buena del bosque: un personaje mágico, inquietante pero benigno.

GUSTAVINO. El perro de Miguel es al mismo tiempo un personaje muy ligado a la realidad, esa mascota a la que tenemos que cuidar, y un personaje metafórico: el objetivo, aquello que nos marca una misión y que nos obliga a superar nuestros miedos.

COMENTARIO

En *El abrazo del árbol* la extraordinaria escritora Ana Alcolea ha creado un relato que bebe de los cuentos de hadas (el bosque encantado, la bruja buena) así como de la literatura infantil del siglo XIX (la entrada a otro mundo a través de un árbol, los animales parlantes), conectando ambas influencias con la sensibilidad actual y un tema universal y sin fecha de caducidad: la superación de los miedos. El protagonista, Miguel, sufre el miedo en singular, como un enemigo interior; los miedos, en plural, como múltiples adversarios exteriores; y también el miedo al miedo, es decir, la inseguridad que se adelanta incluso al problema y te impide afrontarlo.

No se puede soslayar en este libro el magnífico trabajo de David Guirao, que refuerza el tono mágico y onírico del cuento.

NOS FIJAMOS EN LA CUBIERTA

1. Fíjate en la ilustración de la cubierta. ¿Qué habrá en la parte de abajo? ¿Un árbol? ¿Más animales? ¡Completa tú el dibujo!



Respuesta abierta.

6

ANIMALES ESCONDIDOS

El docente puede pedir a los alumnos que se fijen el dibujo y que digan qué animales o partes de animales ven allí.

El maestro orientará a los alumnos para que descubran, además de al perro:

- La cabeza de un pájaro, similar a un tucán.
- Un cuerno o colmillo (es un colmillo de elefante).

- El ojo y la cola de un camaleón.

Una vez descubiertos los animales, el docente preguntará a los alumnos: Entre un tucán, un elefante y un camaleón, ¿qué animal escojerían como mascota?

ANIMALES DE COLORES

1. En la contracubierta sale un elefante amarillo. El amarillo es un color muy raro para un elefante.

¿Qué color sería muy raro para un mono?

Respuesta abierta

¿Y para un león?

Respuesta abierta

¿Y para un koala?

Respuesta abierta

2. Ahora dibuja uno de los animales con ese color tan raro.



7

COLORES DE LA NATURALEZA

El docente explicará a los alumnos las funciones básicas que cumplen los colores de la piel o el pelo de los animales: abrigar, camuflar, llamar la atención para reproducirse, etc.

Luego dividirá a los alumnos en grupos de cuatro integrantes. Cada alumno recortará el animal que ha dibujado el punto 2 de la ficha y lo pegará en una

cartulina grande, junto a los dibujos de sus compañeros de grupo.

Cada grupo también deberán inventar la razón por la que tiene ese color ese animal (para camuflarse, para llamar la atención, para asustar, por la alimentación que tiene...).

ANIMALES CON NOMBRE

1. El perro se llama Gustavino. Escribe tres animales cuyos nombres conozcas.

Nombre: *Respuesta abierta*

Tipo de animal: *Respuesta abierta*

Nombre: *Respuesta abierta*

Tipo de animal: *Respuesta abierta*

Nombre: *Respuesta abierta*

Tipo de animal: *Respuesta abierta*

2. Lee los siguientes nombres. ¿Para qué tipo de animal serían?

Mandíbulas es nombre de *Respuesta abierta*

Piconegro es nombre de *Respuesta abierta*

¿DE QUIÉN ES ESTA MASCOTA?

En primer lugar, el maestro puede pedir a los alumnos que hagan una foto de sus mascotas y la lleven a clase impresa o, a través de sus padres, se la hagan llegar al docente en formato digital.

En segundo lugar, el maestro pedirá a los alumnos que en un papel escriban:

- Cuál nombre de su mascota.
- Cómo lo cuidan.

- Qué es lo que más le gusta de ella.

Por último el docente irá eligiendo al azar fotografías y mostrándolas. Cuando aparezca una imagen el maestro preguntará «¿De quién es esta mascota?» y el alumno aludido deberá explicar los detalles del animal, tal y como hizo en el punto 2.

VERDADERO O FALSO

1. Marca con una V o una F si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones.

A Miguel le daba miedo el árbol.

A Gustavino también le daba miedo el árbol.

Gustavino se metió dentro del árbol.

Miguel no quiso meterse dentro del árbol.

Dentro del árbol no había nada de nada.

2. ¿Tú qué harías si tu perro se metiera dentro de ese árbol? ¿Irirías a buscarle?

Respuesta abierta

¿Por qué?

Respuesta abierta

UN ÁRBOL INTERESANTE: EL BAOBAB

En esta guía de lectura se van a proponer varias actividades sobre diferentes árboles. La primera de ellas es el baobab.

En primer lugar el docente les mostrará imágenes del baobab. Explicará las características básicas, poniendo de relevancia el enorme grosor de su tronco

y su longevidad (más de 1500 años).

En segundo lugar, el docente contará una pequeña curiosidad: cuenta la leyenda que los baobabs eran unos árboles muy bonitos y muy presumidos. Tan presumidos que un dios, harto de ellos, les dio la vuelta. Por eso su copa parecen en realidad unas raíces.

Por último, el docente pedirá a los alumnos que dibujen un baobab.

OJOS

1. A Miguel le gusta pensar con los ojos cerrados. Contesta a las siguientes preguntas:

¿Qué te gusta hacer a ti con los ojos cerrados?

Respuesta abierta

¿Y con los ojos abiertos?

Respuesta abierta

¿Y qué te gusta hacer con un ojo abierto y otro cerrado?

Respuesta abierta

2. ¿A quién conoces que tenga los ojos marrones?

Respuesta abierta

¿Y que tenga los ojos verdes?

Respuesta abierta

¿Y que tenga los ojos de color azul?

Respuesta abierta

¿DE QUÉ COLOR TENGO LOS OJOS?

El docente señalará a un alumno y le pedirá que cierre los ojos. Después señalará a un compañero y le preguntará de qué color son los ojos del primer alumno. Si acierta, el alumno volverá a someterse a la prueba. Si pierde, otro alumno tomará su lugar.

¡SONRÍE, MIGUEL!

Miguel está todo el rato preocupado. El docente puede proponer a los alumnos que dibujen al niño, copiando sus rasgos, pero que le hagan sonriendo.

1. El elefante se llama Rafael. ¿Qué otro nombre le hubieras puesto tú a un elefante amarillo?

Respuesta abierta

2. Imagina que Rafael solo comiera cosas amarillas. ¿Qué cosas comería Rafael?

Respuesta abierta

3. ¿Qué personaje de libros, series o películas conoces que sea un elefante?

Respuesta abierta

4. Si tuvieras una trompa larga como la de Rafael, ¿para qué la usarías?

Respuesta abierta

PROTEGER A LOS ELEFANTES

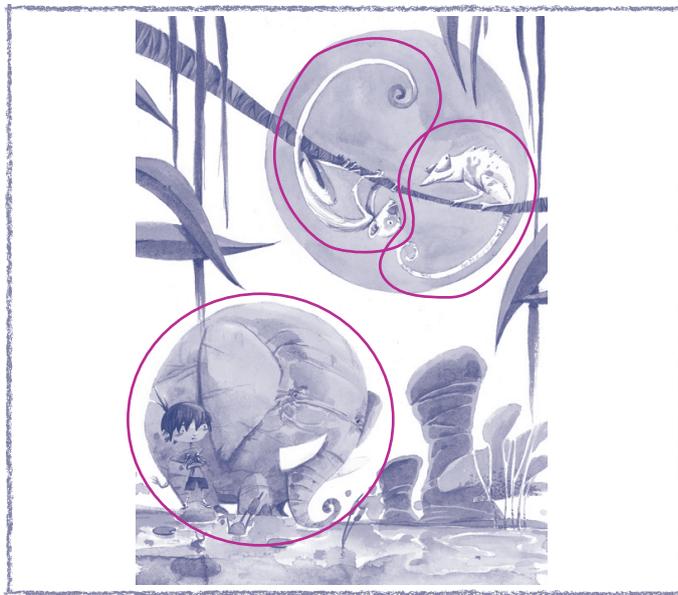
El docente puede proponer a la clase una actividad relacionada con la protección de los elefantes.

En primer lugar el maestro, apoyándose en imágenes (especialmente seleccionadas por el docente según la edad y sensibilidad de sus alumnos) explicará el problema de la caza de los elefantes y el comercio del marfil de sus colmillos.

En segundo lugar, el docente pedirá a los alumnos que escriban una carta dirigida a los cazadores de elefantes. Cada alumno deberá explicar en su carta sus razones por las que no hay que cazar elefantes.

ANIMALES DIBUJADOS

1. Fíjate en esta ilustración y redondea los tres animales que hay en ella.



2. Ahora, en los huecos en blanco de los laterales, añade tú tres animales más.

12

UN ÁRBOL INTERESANTE: LA SECUOYA

Tras el baobab, ahora el maestro puede hablar a los alumnos de la secuoya.

En primer lugar el docente les mostrará imágenes de diversas secuoyas. Explicará las características básicas, poniendo de relevancia su altura y su increíble longevidad (3000 años).

En segundo lugar, el docente contará como pequeña anécdota que una secuoya llamada Hiperión está considerada el ser vivo más alto del mundo (115, 55m).

Por último, el docente pedirá a los alumnos que dibujen una secuoya.

1. Explica con tus propias palabras cómo ayuda el elefante Rafael a Miguel.

Respuesta abierta.

2. ¿Qué otra forma se te ocurre de cruzar un río? Dibújala.



ANIMALES DE RÍO

En primer lugar, docente dividirá la clase en grupos de cuatro integrantes y repartirá una cartulina grande a cada grupo.

En los lados de la cartulina el maestro marcará el lugar de entrada y salida del río que van a dibujar. Lo hará siempre del mismo tamaño (20 cms, por ejemplo) y siempre en la izquierda y la derecha.

Los alumnos tendrán que dibujar un río que vaya de lado a lado. Colorearlo y añadir animales que vivan o se alimenten en el río.

Por último, cuando las cartulinas estén listas, el docente las recopilará y las pondrá en la pared de la clase haciendo coincidir los extremos para formar un gran río en torno al aula.

EL PÁJARO ROJO

1. Fíjate en esta ilustración del libro.
¿Cómo se llama el pájaro rojo?

Samuel.

Explica con tus palabras cómo el pájaro ayuda a Miguel.

Respuesta abierta.

2. Si tuvieras el poder de leer la mente, ¿cómo lo usarías?

Respuesta abierta.

¿Te gustaría que te leyeran la mente a ti? ¿Por qué?

Respuesta abierta.



UN ÁRBOL INTERESANTE: LAS SABINAS DE EL HIERRO

El tercer árbol, tras el baobab y la secuoya, será la sabina.

En primer lugar el docente les mostrará imágenes de diversas sabinas que podríamos denominar como normales. El maestro hablará de sus características, haciendo hincapié en su resistencia a diferentes tipos de clima y terreno.

En segundo lugar, el docente mostrará imágenes de la Dehesa de la Sabina, al oeste de la isla de El Hierro, y explicará cómo el viento ha esculpido los árboles dándoles estas caprichosas formas.

Por último, el docente pedirá a los alumnos que dibujen una de esas retorcidas sabinas de El Hierro.

1. ¡Han aparecido tres nuevos personajes! Son Arabel, Floribel y Dorabel.



¿Cómo ayudan a Miguel? Explícalo con tus palabras.

Respuesta abierta.

2. Esta parte del libro sucede de noche. ¿Qué cosas te gustan y qué cosas no te gustan de la noche?

Me gusta de la noche: *Respuesta abierta.*

No me gusta de la noche: *Respuesta abierta.*

ANIMALES NOCTURNOS

El docente mostrará a los alumnos imágenes de animales nocturnos como la luciérnaga, el búho o el murciélago.

Explicará como estos animales han desarrollado características físicas que les permiten adaptarse a la vida nocturna.

Por último, el docente pedirá a los alumnos que elijan uno de los animales nocturnos que ha explicado y que lo dibujen.

LA ANCIANA

1. Fíjate en esta ilustración. Aparece una mujer muy especial. Escribe tres cosas especiales que veas en el dibujo.

Cosa especial 1:

Respuesta abierta.

Cosa especial 2:

Cosa especial 3:



2. El pelo de la anciana cambia de color. ¿De qué color te gustaría tener el pelo? ¿Por qué?

Respuesta abierta.

UN ÁRBOL INTERESANTE: EL EUCALIPTO DEL ARCO IRIS

El cuarto árbol, tras el baobab, la secuoya y la sabina será el eucalipto.

En primer lugar el docente les mostrará imágenes de diversos eucaliptos comunes. El maestro hablará de sus características, explicando el uso de su madera y las zonas de España donde se encuentra.

En segundo lugar, el docente mostrará imágenes del *Eucalyptus deglupta*, el eucalipto del arco iris, con su tronco multicolor.

Por último, el docente pedirá a los alumnos que dibujen un eucalipto del arco iris, copiando su extraordinaria corteza.

1. En esta ilustración hay escondidos varios personajes de libros en el pelo de la anciana.

¿Qué personajes ves tú?

Respuesta abierta.



2. Describe con tus palabras cómo acaba el libro. ¿Qué pasa al final con Miguel y Gustavino?

Respuesta abierta.

PELO DE PELÍCULA

El docente propondrá a los alumnos que copien la cabeza de la anciana que sale en la ilustración de la página 71. En el pelo tendrán que dibujar a tres personajes de tres películas que les gusten particularmente.

UN FINAL DIFERENTE

El maestro propondrá a los alumnos que imaginen un final diferente para el libro. Lo escribirán en una hoja aparte. Cuando estén escritos, el maestro recopilará las hojas, las mezclará y elegirá algunos al azar para leerlos en voz alta.

SOPA DE LETRAS

1. Busca en esta sopa de letras a los personajes de esta historia con nombre que rima:

Miguel, Rafael, Samuel, Arabel, Floribel y Dorabel

F	L	O	R	I	B	E	L
A	B	Ñ	A	U	R	A	A
D	C	O	F	V	S	B	S
E	A	R	A	B	E	L	D
F	K	P	E	W	T	F	S
G	L	Q	L	J	H	G	A
H	M	R	T	Y	K	H	M
M	I	G	U	E	L	C	U
I	N	S	G	Z	S	F	E
J	D	O	R	A	B	E	L

ADIVINANZAS

Como continuación la sopa de letras, el maestro puede proponer a la clase varias adivinanzas sobre tres de esos animales.

Soy amiga de la luna, / soy enemiga del sol. / Si viene la luz del día, / alzo mi luz y me voy.
(La luciérnaga)

Gran memoria, gran tamaño, / vaya orejas, vaya piel / y la nariz más grande / que en el mundo puedas ver.
(El elefante)

¿Quién hace su casa / en la verde rama, / y allí a sus hijos / solicita y llama?
(El pájaro)

LOS OTROS ANIMALES

1. En las ilustraciones del libro aparecen también un mono, un camaleón y un tigre.

Búscalos, dibújalos y ponles un nombre también.

Mono: Camaleón:



Tigre:



19

OTROS ANIMALES

El docente puede proponer a los alumnos que imaginen que son estos tres animales (mono, camaleón y tigre) los que hubieran ayudado a Miguel.

Cada alumno tendrá que hacer una breve redacción donde responda a estas preguntas:

¿Qué animal hubiese ayudado a cruzar el río a Miguel? ¿Cómo lo hubiera hecho?

¿Qué animal hubiese alimentado a Miguel? ¿Con qué alimentos?

¿Qué animal hubiese guiado en la noche a Miguel? ¿De qué forma?

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

1. Estas ilustraciones ya las has visto al leer el libro. Describe con tus palabras lo que crees que está sucediendo en cada uno de estos momentos.



- ① *Respuesta abierta.* _____
- ② *Respuesta abierta.* _____
- ③ *Respuesta abierta.* _____
- ④ *Respuesta abierta.* _____

IMITANDO A DAVID GUIRAO

Partiendo de las ilustraciones de esta ficha, el docente puede proponer a los alumnos una actividad de dibujo en dos partes.

Dibujo n°1

En primer lugar, el maestro pedirá a los alumnos que elijan una de las ilustraciones y la copien lo mejor que puedan, imitando o calcando cada detalle.

Dibujo n°2

En segundo lugar, el docente pondrá a los alumnos que inventen un nuevo personaje y que lo dibujen, pero lo hagan imitando el estilo de dibujo de David Guirao.

MI PERSONAJE FAVORITO

1. ¿Cuál es el personaje que más te ha gustado? ¿Por qué?

Respuesta abierta.

2. ¿Cuál es el personaje que menos te ha gustado? ¿Por qué?

Respuesta abierta.

3. ¿Qué otro personaje del mundo de los cuentos te hubiera gustado que apareciera en el libro?

Respuesta abierta.

4. ¿Qué ilustración del libro es la que más te ha gustado?

Respuesta abierta.

21

ÁRBOLES FAVORITOS

El docente, como colofón a las actividades que se han hecho sobre el baobab, la secuoya, la sabina y el eucalipto, puede proponer a los alumnos una actividad sobre sus árboles favoritos.

Por un lado, cada alumno escribirá cuál de los cuatro árboles le ha parecido más interesante y por qué.

Por otro lado, cada alumno dirá cuál de los árboles que conoce es su favorito.

Coordinados por el docente, los alumnos pondrán en común sus respuestas y, utilizándolas como si fueran papeletas de una votación, la clase podrá concluir cuáles son sus árboles favoritos.

TU OPINIÓN

Marca con una x donde corresponda y completa estos datos. Es importante que pienses bien la respuesta antes de contestar.

1. El libro me ha gustado porque:

Entiendo muy bien lo que le pasa a Miguel.

Es un libro muy bien escrito.

Por otros motivos: _____

Respuesta abierta. _____

2. El libro no me ha gustado porque:

Hubiera preferido una protagonista chica.

No me gusta que Miguel tenga tanto miedo.

Por otros motivos: _____

Respuesta abierta. _____

FICHA DEL LIBRO

Rellena los datos necesarios para recordar bien este libro.

FICHA DEL LIBRO

Título: *El abrazo del árbol*

Autora: *Ana Alcolea*

Ilustrador: *David Quirao*

Editorial: *Anaya*

Colección: *Sopa de Libros*

23

SEGUNDO DE PRIMARIA

