

La lectura, una travesía sin límite



Felisa tiene una risa que se la pisa

Autor: Ramón García Domínguez

Ilustraciones: Siara Torres Díaz

Bogotá: Educactiva S. A. S., 2025

Colección Torre de Papel Azul, 112 pp.

ISBN : 978-958-00-2829-1

Esta guía fue elaborada por Mariel Loaiza Villalba
Imágenes shutterstock®

El autor y la obra

Ramón García Domínguez es un docente, escritor y periodista de origen navarro residenciado en Valladolid. Ha sido director y redactor de distintos periódicos, además de escribir narrativa, teatro, ensayos y literatura infantil y juvenil. Ha obtenido importantes premios por sus obras de teatro como el Ciudad de Valladolid de Teatro Breve, y el Premio Barahona de Soto de Teatro Corto; además, ha sido finalista del Premio Tirso de Molina. En editorial Norma ha publicado *Solomán* y *Por todos los dioses*, obras que han mantenido una larga vida en el catálogo.

Ramón García Domínguez es una figura destacada de la literatura infantil y juvenil, conocido por su estilo claro, ameno y lleno de ternura e ironía. Su obra se caracteriza por combinar temas clásicos y actuales, siempre con un enfoque respetuoso e inteligente hacia el público infantil.

La lectura de las obras de Ramón García Domínguez es clave para el desarrollo literario y crítico de niños, niñas y jóvenes, ya que fomenta la comprensión lectora sin renunciar al disfrute, la imaginación y el entretenimiento. Muchos de sus personajes destacan por poseer habilidades especiales, únicas y poco convencionales, lo que enriquece las historias y despierta la curiosidad del lector.





Específicamente en su obra *Felisa tiene una risa que se la pisa*, García Domínguez crea una experiencia literaria en torno a la risa como expresión vital, y explora sus múltiples formas, sonidos e implicaciones. A través del personaje de Felisa y su risa desbordante, el autor invita a los lectores a reflexionar sobre el valor del humor, la espontaneidad y la alegría como formas de conexión con el mundo, lo que fomenta al mismo tiempo el juego con el lenguaje y la creatividad.

Siara Torres Díaz es una diseñadora gráfica e ilustradora infantil con énfasis en editorial, diseño de personajes y concept art. Ha trabajado con editoriales como Norma, Santillana y Keepermate, además de colaborar con proyectos emergentes. En 2020 fue parte del Portafolio Domestika, edición que reconoce el talento joven. Su trabajo busca transmitir significado y emoción en cada trazo, creando metáforas visuales que invitan a imaginar y a comprender a través del universo del papel.

Exploración y motivación

Antes de iniciar la lectura del libro, genere un espacio en el que, en grupo, los estudiantes puedan conversar y discutir en torno a las percepciones que tienen acerca de lo que van a encontrar en la historia.

- a. Comparta la portada con los estudiantes. Pídeles que enumeren los diferentes elementos que la componen: ¿qué ven allí? ¿Qué les llama la atención? ¿Qué tienen todas las imágenes en común?



- b. Lea en voz alta el título del libro: *Felisa tiene una risa que se la pisa*. Pídeles que encuentren las tres palabras que tienen relación por la pronunciación y el ritmo: Felisa -risa - pisa. ¿Qué significa esta relación? Con esta pregunta se busca que los estudiantes reconozcan el nombre de la protagonista y su mayor característica: la risa.
- c. Mencione que el título y la portada nos muestran que el tema fundamental de esta historia es la risa. Pregúnteles: ¿les gusta reír? ¿Qué es lo que más les causa gracia? ¿Quién tiene la risa más extravagante? Haga una demostración de cómo suena su risa y pídeles que se rían también. Proponga un corto y sencillo concurso sobre la risa más ruda, más ruidosa, más silenciosa, etc.

- d. Lea el índice del libro en voz alta. Pregúnteles por el capítulo que más llama su atención e indague las razones. Intente que los estudiantes digan qué creen que encontrarán en aquellos capítulos que llaman su atención.

Contenido	
	
Quando mi amiga Felisa suelta su risa	11
1.- A un palmo por encima del suelo	15
2.- El contagio de Crispinito	21
3.- Una foto muy, pero que muy movida	25
4.- Reírse hacia dentro	33
5.- Jugar al serio	39
6.- Risas fantasmales	45
7.- Hipocondríaco	55
8.- Terremotos	61
9.- El “arma secreta” de Felisa	65
10.- Payaso, ¿quién dijo fracaso?	71
11.- Felisa tiene una risa que se la pisa	77
12.- Risa helada	81
13.- Espejo, espejito	87
14.- Muertos de risa	93
15.- Muerto de risa y... ¡Resucitado!	101
16.- La Felisa de risa	105

- e. Pídales que entre todos lean la sinopsis del libro. Mientras se realiza esta lectura, pregúnteles si reconocen el significado de algunos términos.

- **Don:** gracia especial o habilidad para hacer algo.
- **Circunstancias:** conjunto de lo que está en torno a alguien; el mundo en cuanto mundo de alguien.
- **Disparatadas:** contrarias a la razón.
- **Reflexionar:** pensar atenta y detenidamente sobre algo
- **Sintonía:** coincidencia de ideas y opiniones.

Tomado de: Diccionario de la lengua española
(<https://dle.rae.es/>)



- f. Reflexione respecto al don especial de la protagonista; indague lo que opinan sobre: ¿cómo este don puede ser beneficioso para ella? ¿Qué otros dones conocen? ¿Cuál creen que es su mayor don?, ¿y el de sus amigos?

Converse sobre por qué es importante la risa en el diario vivir; mencione aspectos relacionados con la salud física y mental y la forma de ver la vida de manera positiva.

- g. Para cerrar esta parte, propicie una conversación sobre las profesiones relacionadas con la risa. Pregunte a cada estudiante si conoce a alguien que se dedique a reír y si a ellos mismos les gustaría desempeñar una profesión así:

- **Comediante:** especializado en hacer reír a la gente a través de chistes, monólogos y actuaciones humorísticas. Son expertos en crear situaciones cómicas para divertir a las personas.
- **Payaso:** quien trabaja en circos, fiestas infantiles y eventos para hacer reír a los niños, las niñas y los adultos mediante actuaciones cómicas, gestos, y a menudo, trucos visuales.
- **Terapeuta de la risa:** son profesionales que utilizan la risa como herramienta para sanar, reducir el estrés, mejorar el bienestar emocional y físico de las personas, y fomentar un ambiente positivo.
- **Escritor de guiones cómicos:** personas que se especializan en escribir contenido humorístico mediante diálogos, situaciones y personajes para programas de televisión, películas, y obras de teatro que buscan provocar la risa del público. Animador o presentador de televisión: son personas dedicadas a hacer reír al público utilizando su carisma, la interacción con este, y las bromas en el escenario, en programas de entretenimiento, comedias, y otros semejantes.

Lectura de... *Felisa tiene una risa que se la pisa*

Es fundamental que se realice una lectura acompañada; idealmente, lean en grupo o subgrupos e indague constantemente sobre lo que los estudiantes piensan de Felisa, de la historia y de las experiencias allí narradas.

Este libro es divertido, gracioso, y motiva a la exploración de la alegría y la risa, por lo que es necesario que todos los espacios de lectura guiada sean divertidos. Permita a los estudiantes imaginar, reír, contar sus respectivas anécdotas graciosas.

- a. Lean la página 12 y 13, donde el autor menciona la risa en relación con las vocales. Mientras dirige la lectura, pídale que se rían con las respectivas letras en voz alta:

Ja, ja, ja

Je, je, je

Ji, ji, ji

Jo, jo, jo

Ju, ju, ju

- b. Pida a los estudiantes que respondan preguntas sobre los elementos básicos de la historia: ¿quién la protagoniza? ¿Quién la narra? ¿En qué contexto se desenvuelve?
- c. Pregunte a los estudiantes cómo definirían a Felisa, qué características son las más fuertes en su personalidad, y si conocen a una persona parecida a ella. ¿Qué les gusta de este tipo de personas y qué no les gusta?
- d. Indique a los estudiantes que realicen el top 3 de aventuras favoritas de Felisa (hacer reír a una obra de arte, hacer reír a los animales, ganar el partido de fútbol, resucitar a un muerto, etc.). Pídale que lo escriban y que indiquen las razones por las que creen que esos son los top 3. Permítales socializarlos con los compañeros y las compañeras e identificar puntos en común.
- e. Muestre a los estudiantes el siguiente listado de emociones y sentimientos.

Fascinación	Nostalgia	Satisfacción	Confianza	Ansiedad
Desgano	Emoción	Desdén	Orgullo	Confusión
Apreciación	Relajación	Pánico	Aversión	Alivio
Compasión	Desesperación	Frustración	Esperanza	Gratitud
Celos	Envidia	Amor	Culpa	Vergüenza
Sorpresa	Ira	Miedo	Tristeza	Felicidad

Pídales que seleccionen los cinco que consideren que pueden llegar a sentir los amigos y familiares de Felisa, y que expliquen su respuesta.

- e. Invite a los estudiantes a enlistar, sin ver el libro, las cosas sobrenaturales que pudo hacer Felisa gracias a su risa (resucitar un muerto, despertar fantasmas, hacer flotar a las personas, etc.) y haga un concurso de quién logra recordar más.

○ Conversar y escribir sobre *Felisa tiene una risa que se la pisa*

Genere un nuevo espacio en el que puedan conversar en grupo sobre cómo les pareció la historia, qué piensan de Felisa y qué personaje secundario llamó su atención y por qué. En este espacio es fundamental lograr un equilibrio entre la comprensión lectora y la imaginación sobre lo que podría haber pasado. Es válido que los estudiantes opinen, hablen de versiones alternativas y expresen sus conocimientos sobre la historia leída.

- a. Anímelos a imaginar que Felisa es compañera de ellos, e indíqueles que escriban:
 - Tres preguntas que le harían sobre su vida y su forma de pensar.
 - Tres consejos que le darían y por qué esos consejos.
 - Tres peticiones que le harían o tres favores que le pedirían.
- b. Conforme parejas o grupos de a tres y pídales que interpreten o actúen la parte que más les llamó la atención de toda la historia. Después, propóngales que los demás grupos adivinen qué escena se está actuando.
- c. Si los estudiantes pudieran tener el superpoder de la risa para lograr cosas, ¿qué harían? Dialogue con ellos y ellas sobre cómo y para qué utilizarían la risa si no existieran límites.
- d. Disponga un papel periódico o el tablero, para que cada estudiante escriba una palabra relacionada con la historia. La idea es construir una nube de palabras, es decir, una representación visual de las palabras clave de la historia. Es ideal que se utilicen diferentes colores y direcciones de escritura.

Disponga a los estudiantes al frente o alrededor de la nube de palabras; motíuelos a crear títulos alternos para este libro, basándose en dicha nube. Pueden utilizar términos que no se encuentren allí. Todas las opciones son válidas



○ Construcción colectiva

Este momento es crucial para motivar la participación de los estudiantes; es ideal que se les permita expresarse sin ser cohibidos.

- a.** Forme dos grupos diferentes de estudiantes; a cada uno, asígnele un tipo de risa: “Risa para adentro” y “Risa para afuera”. Permítales reunirse un tiempo prudente para preparar una exposición tipo debate en la que deban explicar en qué consiste su tipo de risa y defenderla como la mejor. Utilice las siguientes preguntas mediadoras:

- ¿Qué características tiene?
- ¿Cómo suena?
- ¿En qué lugares o momentos se puede usar?
- ¿Por qué es mejor que la otra risa?
- ¿Cuándo la usó Felisa?

Dirija el espacio de debate. Motívelos a participar y realice las preguntas mediadoras que considere necesarias. No debe haber un ganador, el propósito es que demuestren que reconocen las diferencias entre los dos tipos de risa utilizadas por Felisa.

- b.** De manera colaborativa, construyan un “Diccionario de palabras chistosas”. Cada estudiante deberá elegir una letra, crear su respectiva palabra extraña o graciosa, y escribir su significado y sus usos. Permita que quede una construcción tangible de dicho diccionario: un cuaderno, una cartelera, etc., en donde se pueda ver el diccionario y pueda ser socializado.

- c.** Fomente a la participación en un concurso de seriedad. Deberá ser un juego guiado que se realice por rondas, en el que todos y todas participen. Se espera que haya un ganador, aquel que no se ría en ninguna de las rondas.

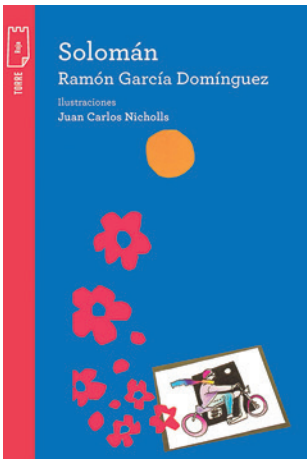
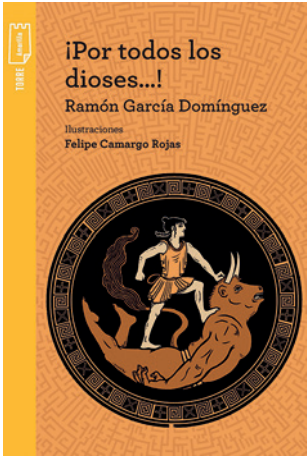
- Ronda 1: risas. Los estudiantes deben enfrentarse uno a uno interpretando sus mejores y más graciosas risas. Se debe ir descalificando a aquellos que no aguanten la risa.
- Ronda 2: chistes. Los estudiantes que pasen a esta segunda ronda deberán enfrentarse uno a uno con chistes que busquen que el contrincante se ría.
- Ronda 3: muecas. Consiste en hacer reír al contrincante mediante muecas y gestos graciosos.

Importante que desde el inicio del juego se establezcan reglas relacionadas con el tiempo, las palabras y los gestos prohibidos, y las formas únicas de ganar el juego.

Temas y lecturas relacionados

Ramón García Domínguez es autor de otras increíbles obras en las que se puede evidenciar un toque justo de humor y gracia que permite que los niños y las niñas se diviertan y desarrollen sus habilidades de imaginación y creación.

Comente a los estudiantes sobre dos de sus obras más reconocidas: *Solomán* y *¡Por todos los dioses...!* Comparta con ellos las respectivas sinopsis y motívelos a hablar sobre si les interesaría o no iniciar la lectura de esas obras y por qué razones.

Portada y nombre	Sinopsis	Enlace
Solomán 	Solomán es un héroe que no posee poderes sobrenaturales. Es “solo un hombre” que logra, con el sentido común, lo que los demás superhéroes no consiguen con sus poderes mágicos. Esta lectura es un pretexto para reflexionar sobre cómo los lectores ven a estos superhéroes: si representan un cúmulo de cualidades y destrezas que ellos quisieran tener, o si sus portentosas habilidades se tratan de pura ficción. Un libro oportuno para despertar la reflexión crítica y formar valores en los niños y las niñas.	https://www.normainfantilyjuvenil.com/co/libro/soloman
¡Por todos los dioses...! 	En la mitología clásica se relatan algunas de las aventuras más grandes de todos los tiempos. En ellas aparecen dioses, monstruos, sirenas, gigantes y muchos otros seres extraordinarios. En este libro, Homero es transportado a nuestra época y narra una vez más las fantásticas hazañas de sus protagonistas favoritos. Expone de una manera amena y divertida las claves de la mitología griega, sus dioses y sus héroes, y las enseñanzas que estas historias legaron al mundo. Excelente para realizar una lectura compartida y animar a los lectores a organizar representaciones teatrales.	https://www.normainfantilyjuvenil.com/co/libro/por-todos-los-dioses

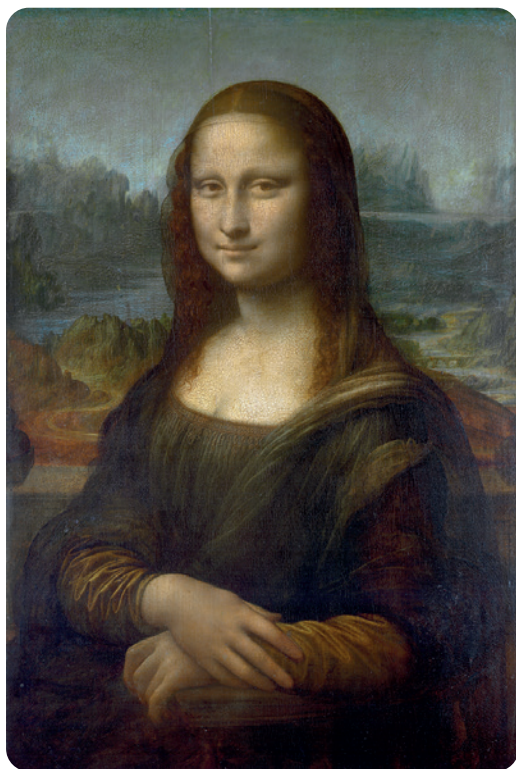
Relación con otros saberes

Explore las diferentes áreas del conocimiento que se pueden evidenciar en ciertos puntos de la lectura.

Arte

En un momento de la historia, Felisa y sus compañeros se encuentran en un museo, observando obras de arte y conversando sobre sus expresiones serias. Muestre a los estudiantes las siguientes obras de arte que se han caracterizado por las mismas expresiones de seriedad, cuénteles a qué artista pertenecen, y en qué época se crearon. Y genere espacios en los que puedan opinar sobre las obras, ¿qué ven?, ¿qué creen que significa cada obra?

Mona Lisa de Leonardo da Vinci (1503-1506)



Una de las características más reconocidas de esta obra es la expresión serena de la Mona Lisa. Su ligera sonrisa, que no parece completamente feliz ni triste, ha sido objeto de innumerables interpretaciones y estudios a lo largo de los siglos. Su semblante serio es parte de lo que le da esa cualidad misteriosa.

El Guernica de Pablo Picasso (1937)



Editorial credit: Patrick-S / Shutterstock.com

Esta obra representa el horror y el sufrimiento causado por el bombardeo de la ciudad de Guernica durante la Guerra Civil Española. Las figuras de la pintura muestran expresiones serias y agonizantes que reflejan el dolor, la desesperación y el caos. La gravedad de las emociones humanas ante la guerra y la violencia es el tema central de la obra.

La joven de la perla de Johannes Vermeer (1665)

Aunque la joven de esta pintura no tiene una expresión extremadamente triste ni severa, su rostro refleja una seriedad contenida y una profunda quietud. El contraste entre la iluminación suave y la mirada directa hacia el espectador genera una sensación de misterio y formalidad.

Pregúnteles: ¿qué piensan de estas expresiones? ¿Cuál obra les genera más impacto y por qué? Si Felisa estuviera allí, ¿qué obra elegiría para transformar la expresión de seriedad a risa y por qué razón?



Lenguaje

Dialogue con los estudiantes sobre cómo este libro permite reflexionar en torno al lenguaje y su relación con el humor. Mencione la importancia del chiste como forma de comunicación humorística, utilizado para hacer reír. Y cómo se ve afectado por los aspectos culturales de cada contexto. Invítelos a pensar en el trabajo que implica crear chistes o comentarios graciosos y motíuelos a crear su propio chiste.

Es importante que tengan en cuenta que los chistes, a menudo, requieren una sorpresa o un giro inesperado para lograr hacer reír. Este formato puede ser oral, visual o escrito y, por lo general, juega con el lenguaje sobre situaciones cotidianas.

Para crear un chiste se pueden tener en cuenta los siguientes pasos:

1. Elegir un tema. Decidir sobre qué va a tratar el chiste. Puede ser sobre un tema común como animales, escuela, familia, objetos cotidianos, etc. Es importante que el tema sea algo fácil de entender para la audiencia.
2. Crear una premisa. La premisa es la parte inicial del chiste, donde se plantea una situación aparentemente normal o lógica. Este paso debe crear una expectativa, es decir, algo que parece tener sentido o ser predecible.
3. Introducir el remate. El remate es el giro inesperado o la respuesta sorprendente que cambia la dirección de la premisa rompiendo la expectativa y generando la risa. Aquí es donde se encuentra la clave del humor, en la sorpresa o el absurdo.

Ejemplos de chistes:

- ¿Qué le dice un gusano a otro gusano? - ¡Voy a dar una vuelta a la manzana!
- ¿Cómo se llama un campeón de buceo japonés? - Tokofondo.

Otros consejos:

- Jugar con las palabras y crear ambigüedad en el lenguaje.
- Exagerar características de algo o alguien de manera absurda.
- Pensar en la sorpresa como un elemento clave.

Por último, indique a los estudiantes que, además del chiste, hay otras formas del lenguaje que se pueden basar en el humor:

- Juegos de palabras: basados en la ambigüedad, los dobles sentidos y el uso creativo del lenguaje.
- Ironía: decir lo contrario de lo que se quiere dar a entender, con intención humorística o crítica.
- Parodia: imitar el estilo de alguien o de algo exagerándolo para burlarse o criticar.

- Absurdos o sinsentidos: usar situaciones o frases ilógicas que sorprenden y causan gracia.
- Exageración (hipérbole): aumentar o disminuir una característica de forma desmedida para hacer reír.
- Sátira: criticar con humor a personas, instituciones o comportamientos sociales. Es común en la literatura y el periodismo.

Ciencias naturales

Relacione los sucesos ocurridos en el libro sobre los animales del zoológico y sus risas. Mencione que los sonidos emitidos por los animales tienen nombres específicos dependiendo de la especie y del tipo de sonido que producen. Por ejemplo:

- Los perros ladran
- Los gatos maúllan
- Las vacas mugen
- Los caballos relinchan
- Las ranas croan
- Los lobos aúllan

Pregúnteles cuáles otros sonidos conocen y motíveles a imitarlos.

Explíqueles que estos verbos no solo describen el sonido del animal, sino que también hacen parte del vocabulario que se usa para imitar el comportamiento de los animales. Son sonidos que cumplen funciones muy importantes como comunicarse, advertir peligros o atraer una pareja.

Cuénteles que existen diferentes profesiones que se relacionan con este tema e invítelos a profundizar en cada una de ellas:

- Zoólogo
- Bioacústico
- Etólogo
- Ecólogo acústico

Test de comprensión lectora

Felisa tiene una risa que se la pisa

Nombre: _____

Lectura literal

1. Veamos si logras determinar el orden de los sucesos que componen esta historia. Para ello, asígnale un número a cada descripción.

- _____ Felisa ayuda a un payaso a no jubilarse todavía.
- _____ Preocupada, Felisa hace lo posible para que su amigo aparezca en la foto.
- _____ La risa de Felisa ha resucitado a un muerto.
- _____ Una vez más, el premio en el concurso de seriedad es para Felisa.
- _____ Hasta su propio reflejo ríe con las ocurrencias de Felisa.
- _____ Felisa descubre fantasmas, y en lugar de asustarse los hace reír.
- _____ Las obras de arte del museo han cambiado sus expresiones por la risa de Felisa.

2. ¿Te va bien diferenciando las mentiras de las verdades? Pongámoslo a prueba. En cada afirmación marca F (falso) o V (verdadero), según corresponda.

- Esta historia es narrada por Felisa. _____
- Esta es una historia de ficción y ocurren acontecimientos sobrenaturales. _____
- Felisa es una niña tan sonriente, que nunca está seria. _____
- La risa es la mayor habilidad de Felisa. _____
- La risa le ha traído a Felisa innumerables problemas. _____
- Las personas de la historia aman a Felisa, nadie está en contra de ella jamás. _____

3. ¿Puedes recordar cuál fue la parte de esta historia que más te divirtió o te gustó? Dibuja aquella escena inolvidable y compártela con tus compañeros y compañeras.

Mi parte favorita fue cuando _____

_____.

Y me la imagino así:

Lectura inferencial

1. En la sopa de letras se esconden algunas palabras clave de esta historia. Encuéntralas en el menor tiempo posible.

K	I	L	J	X	S	A	S	I	R	S	Z	L	É
V	T	C	E	P	G	Z	D	Í	M	T	R	D	W
O	É	V	X	J	G	H	A	M	É	Z	Q	Á	N
O	H	K	Z	X	F	M	O	V	X	S	G	Q	S
P	M	F	B	G	I	Y	T	K	E	Í	G	Q	A
Ó	A	V	É	S	O	Y	M	T	Í	I	R	O	R
N	Z	Í	T	R	Z	Z	S	C	Í	Ñ	A	H	U
G	A	A	R	X	Ú	I	M	A	Q	I	C	B	T
Z	D	H	B	G	H	W	I	W	K	A	I	F	N
K	W	Q	Á	C	E	C	J	M	I	X	A	W	E
É	O	Y	Ü	Á	B	L	P	B	U	T	L	U	V
Í	Q	Á	U	T	Ü	C	A	Ú	B	Á	C	T	A
Í	H	R	G	G	B	Ü	Ú	C	Q	B	Ó	É	H
K	I	U	Ñ	H	Ñ	Í	É	M	X	Ñ	R	A	H

2. Imagina que estás conversando con Felisa, pues es una de tus compañeras del colegio; ¿qué crees que te podría decir y qué no? Crea aquellas frases teniendo en cuenta la coherencia con la historia.

Probablemente Felisa diría...	Probablemente Felisa no diría...

3. Si bien Felisa ha podido hacer muchas cosas buenas gracias a su risa, también se ha metido en algunos problemas. Menciona tres inconvenientes que tiene que enfrentar la protagonista debido a su risa, y explícalos:

Problema 1: _____
_____.

Problema 2: _____
_____.

Problema 3: _____
_____.

Lectura crítica

1. Seguramente esta historia te gustó bastante; pero quizás hay cosas que habrías contado de manera distinta. Selecciona un acontecimiento del libro y crea tu propia versión mejorada.

Yo escojo la parte en la que Felisa _____
_____.

porque: _____

_____.

Mi versión de esta parte de la historia sería así: _____

_____.

2. Encierra con un círculo las palabras que consideres se relacionan con la intención del autor al crear esta obra.

a. Divertir

b. Malcriar

c. Obedecer

d. Traducir

e. Aburrir

f. Entretener

g. Motivar

h. Molestar

i. Aleccionar

j. Hacer reír

k. opiar

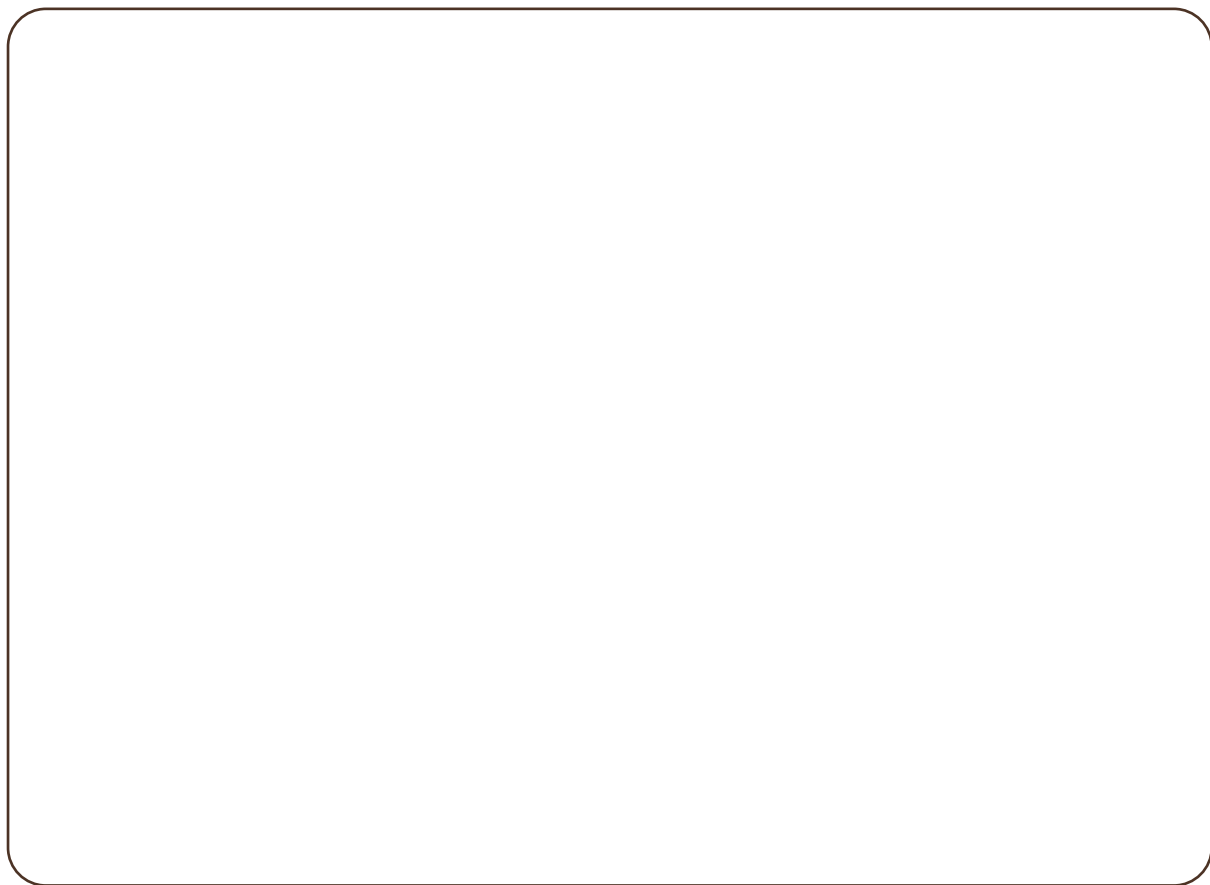
l. Enseñar

3. Crea nuevas versiones de esta historia y construye dos sinopsis distintas para diferentes géneros literarios.

Si esta historia fuera de terror se llamaría: _____

Y consistiría en: _____

Y su portada se vería así:



Si esta historia fuera de ciencia ficción se llamaría: _____

Y consistiría en: _____

Y su portada se vería así:

