

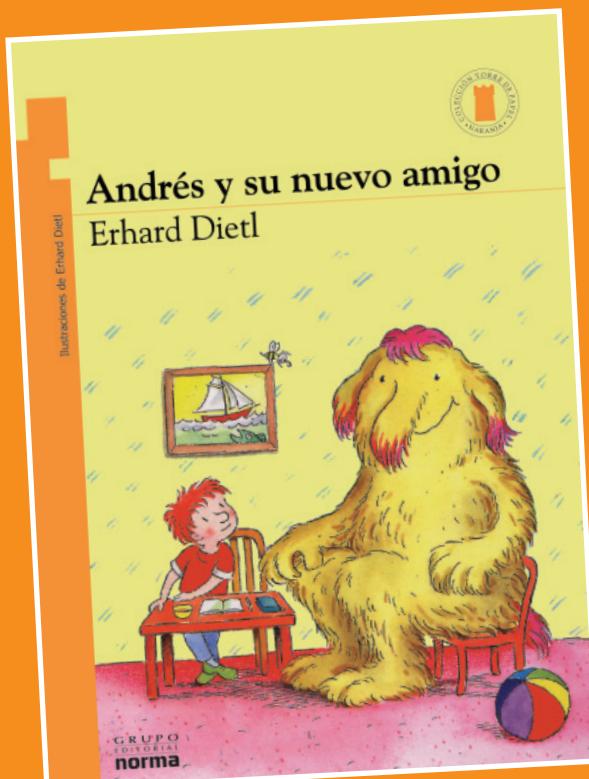
# **ANDRÉS Y SU NUEVO AMIGO**

**Erhard Dietl**



## **Acerca de la obra**

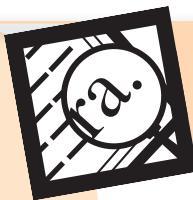
Esta es la historia de un niño que cuando comía cerezas escupía las semillas por el cuarto, hasta que un buen día la que escupió entró por la cerradura y de allí salió un monstruo. Este monstruo empezó a hablar con él y a proponerle varios juegos, haciendo más desorden en la habitación. Hasta que llega la mamá de Andrés y, para que el monstruo se vaya y el cuarto quede ordenado, el niño tiene que resolver un pequeño ejercicio de rima que le pone el monstruo. Todo sale bien y Andrés recibe a su mamá como todos los días.



## **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.

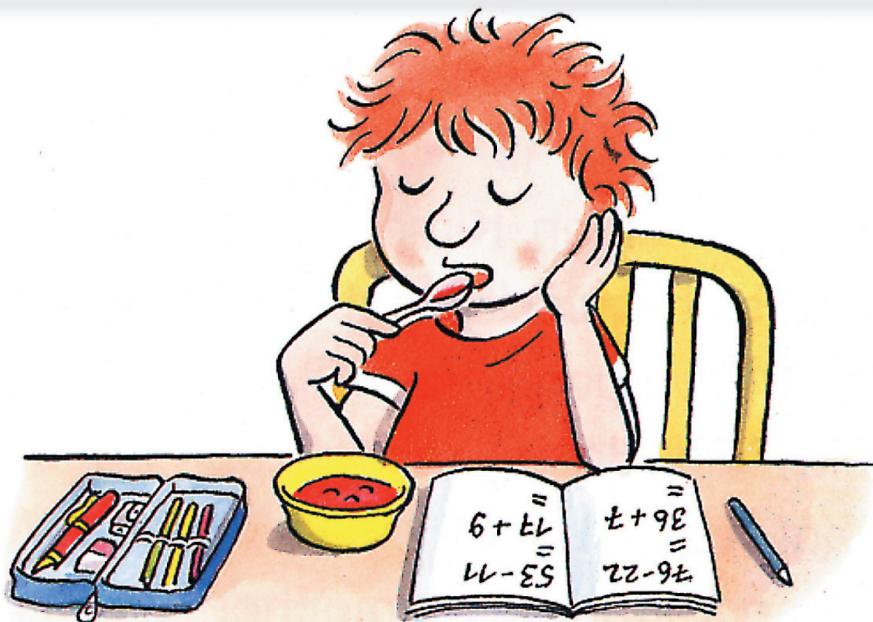




## Interés de la obra

Lea la historia a los niños en voz alta, verificando que ellos vayan entendiendo quién es el personaje que habla y cuáles son los juegos que propone el monstruo. Permita que pregunten por palabras desconocidas.

Al finalizar la lectura haga preguntas acerca del personaje central, los otros personajes, el sitio donde sucede la historia, el momento en que sucede la historia, etc.



## Motivación para la lectura

### • Soy ordenado

Desarrollo:

- En papeles pequeños dibuje acciones que los niños hacen, como vestirse, cepillarse los dientes, comer, bañarse, entre otros.
- Por turnos pida a un niño que saque un papel y le describa al resto del grupo cómo hace él para realizar la acción.
- Analice con el grupo si el compañero realiza esa acción correctamente o no, en términos del orden que deben tener los pasos para realizarla.



# A ctividades de prolongación de texto

## A ndrés y su nuevo amigo

### Mi Habitación

#### Desarrollo

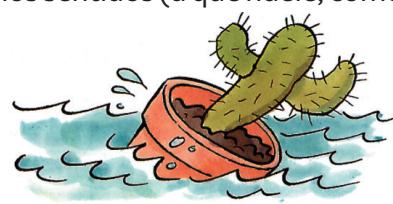
- Pida a cada niño que realice un dibujo de su habitación lo más detalladamente posible.
- Permita que cada niño muestre su dibujo al resto de la clase, señalando las partes de la habitación y las acciones que se realizan en cada una. Por ejemplo, lograr que los niños digan: "Yo duermo en mi cama, estudio en la mesita, etc."
- Luego pídale que cuenten qué hace cada uno de ellos para mantener limpio y ordenado su cuarto.
- Exponga los trabajos.



### Las Cerezas

#### Desarrollo

- Pida a los niños que averigüen cuáles son las cerezas, y que en lo posible traigan de estas frutas al salón. Si es necesario, acepte que le traigan cerezas silvestres, ya que lo importante es que el niño vea que tienen semilla, que ésta no se puede comer y que hay que desecharla.
- Doble hojas de papel por la mitad, y repártalas a los niños. Haga que dibujen en una mitad la cereza por fuera y en la otra, la cereza por dentro.
- Hagan una breve descripción de esta fruta teniendo en cuenta los sentidos (a qué huele, cómo se siente, cómo se ve, etc.).



### Mi Monstruo

#### Desarrollo

- Pida a los alumnos traer plastilina, o elabore *papier maché* con papel periódico, pegamento o engrudo de agua con harina de trigo.
- Utilice vasos desechables de molde, para que cada niño elabore su propio monstruo.

- Pida a cada niño que bautice su monstruo.
- Haga presentaciones en donde el monstruo habla a los demás niños acerca del orden en los cuartos.

### Cerezas, Tristezas, ¡¡¡Vamos a Rimar!!!

#### **Desarrollo**

- Haga un listado de palabras favoritas de los niños,
- Pida a cada niño escoger 5 palabras y a cada una buscarle mínimo una palabra que rime.
- Estimúlelos a buscar muchas palabras premiando los cinco primeros niños con mayor número de rimas.

### El Supermercado

#### **Desarrollo**

- Pregunte a los niños cuáles supermercados conocen.
- Pregúntele a los niños qué se compra en un supermercado, cuáles son las secciones, quiénes trabajan allí, etc.
- Llévelos a visitar un supermercado cercano a la escuela.
- Divida el grupo en equipos y a cada uno asígnale dibujar una sección del supermercado.
- Una las diferentes secciones para formar el dibujo del supermercado.





## Desarrollo de competencias

### Área de matemáticas



Lleve a los niños a definir qué es la palabra *restar*. Busquen sinónimos para esta palabra. Definan términos como el *todo* y las *partes*.

Si lo desea, les puede permitir que representen situaciones en las que desaparecen objetos para que averigüen cuántos quedaron. Es decir: “De 5 que había, se fueron 2, ¿cuántos quedaron?” Jueguen mucho y con múltiples materiales: frijoles, cuentas, cubos. Para cada juego pida a los alumnos ir escribiendo las restas, de manera que vayan afianzando la transcripción formal de los ejemplos. Pasen a restas con unidades y decenas sin prestar, estableciendo los procesos. Chequen que no haya errores y si los hay, corríjanlos, tomando el error como una oportunidad de aprendizaje.

Permita que los alumnos pregunten y solucionen dudas, de tal forma que usted pueda solicitarles que expliquen el porqué de la duda.

### Área de lenguaje



Definan qué es el sonido. Den ejemplos de algunos sonidos y establezcan qué produce cada sonido.

En lo posible, lleve múltiples objetos a la clase, y analicen cómo es cada sonido. Realicen el ejercicio de escribir cada sonido, y que hagan distintas propuestas. Comparen las propuestas y decidan cuál es la escritura que más se aproxima a ese sonido.

Solicite a los alumnos escribir un párrafo en donde se aplique esa escritura. También puede pedir que lo ilustren y que lo relaten.

Permita que los compañeros digan si están de acuerdo o no con los sonidos.

### Área de ciencias naturales



Hagan una lluvia de ideas sobre lo que es un desierto. Mencionen plantas, animales, temperatura, clima, etc. En lo posible, nombrén algunos desiertos.

Solicite a los alumnos, individual o colectivamente, hacer una maqueta con los principales elementos del desierto. Expongan los trabajos, de manera voluntaria, y analicen similitudes y diferencias de las propuestas.

**Área de  
ciencias  
sociales**



Solicite a cada alumno imaginar que está en un desierto. Pídale sustentar cómo sobreviviría allí y qué necesitaría para poder hacerlo.

**Área de  
valores**



Mencionen todos los barcos modernos y antiguos que conozcan. Hagan una breve descripción de ellos y de cuáles son sus principales usos.

Lleve a los niños a pensar en los usos que han tenido los barcos en los distintos períodos de la humanidad. Realicen una pequeña investigación, acorde con la edad de los niños, en donde puedan apreciar ilustraciones de las embarcaciones. Compárenlas.

Pregunte a los niños para qué se usan los barcos hoy en día y que ellos discutan si la aplicación que se les está dando es la correcta y por qué.

Definan qué es la imaginación. Mencionen algunos personajes fantásticos. Describanlos, ilústrenlos. No sólo se centren en personajes, sino en escenarios, en objetos y en situaciones.

Contrasten la imaginación con la realidad. Establezcan cuáles son las estrategias que ellos utilizan para determinar si algo es real o imaginario. Relacionenlo con la honestidad, por ejemplo. Valoren esta capacidad en toda su dimensión.

Permita que cada niño comente cómo continuará fomentando dicha capacidad.



# Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Andrés y su nuevo amigo



Erhard Dietl

GRUPO  
EDITORIAL  
**norma**

# Observaciones

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---