ELOY MORENO

JUNTOS

GUÍA DE LECTURA

ILUSTRADO POR
PABLO ZERDA

¿Os ha gustado
la historia de Ben
y sus amigos?

Entonces ¡no os perdáis las actividades que os proponemos! Con ellas podréis exprimir al máximo el contenido de ***Juntos***.

• Las ilustraciones han sido cedidas por **Pablo Zerda**.

• Guía de lectura de *Juntos*, un libro de **Eloy Moreno**.

ACTIVIDAD 1

SINOPSIS

¿Sabes lo que es una **sinopsis**? ¿A qué te suena esta palabra? Aunque parezca un poco rara, no es más que un resumen que contiene las ideas principales de una historia, ¡como la historia de Ben! Si se la contaras a alguien ¿sabrías resumirla para que esa persona capte lo esencial del relato?

¡Vamos a intentarlo juntos!

En esta actividad vamos a trabajar la comunicación y el lenguaje.

Resumir y hacer sinopsis nos ayuda a comprender y asimilar mejor nuestras lecturas y, además, es estupendo para aprender a destacar los puntos más importantes de un contenido.

Nombra la emoción:

A _ _ _ _ _ _

Actividad 1

Empezaremos por anotar **las claves de la historia**, esos elementos sin los que este libro no sería el mismo.

Para obtener estas claves sólo tenéis que responder a las siguientes preguntas:

Si no lo recordáis todo, ¡podéis consultar el libro!

¿Qué instalación van a abrir en el pueblo?

.....

¿Quién es el protagonista?

.....

Si tuvieras que describirlo, ¿qué sabrías decir de él?

.....

¿Adónde se dirige?

.....

En su camino se encuentra con...

Primero: .....

Después: .....

Más tarde: .....

Seguidamente: .....

A continuación: .....

Finalmente: .....

¿Cómo llegará hasta allí?

.....

¿Qué sucede cuando llegan a su destino?

.....

.....

¿De qué se da cuenta Ben al final?

.....

.....

.....

.....

Actividad 1

¿Habéis sabido responder a todas las preguntas? ¡Muy bien! Ahora, teniendo en cuenta esas claves que habéis obtenido, crearemos nuestra sinopsis.

¡Veréis qué fácil es!

Ben es un niño que está muy contento porque recibe la noticia de que

.....

Muy ilusionado, se dispone a .....

Por el camino se encuentra con muchos animales que irán con él.

Primero ..... **,después** ..... **más tarde** ..... **,**

seguidamente ..... **,a continuación** .....

y por último ..... **. Cuando por fin llegan a su destino**

.....

Pero al final Ben se da cuenta de que

.....

¡Ya está! Ya tenéis lista la sinopsis de Juntos. Ahora es el momento de leerla para comprobar cómo ha quedado. ¿Echáis de menos algún dato o suceso importante que queráis añadir?

Por último, vamos a intentar recordar el resumen de toda la historia de corrido, ¡como si se la contaras a tus amigos!

ACTIVIDAD 2

EL RETO ACUMULATIVO

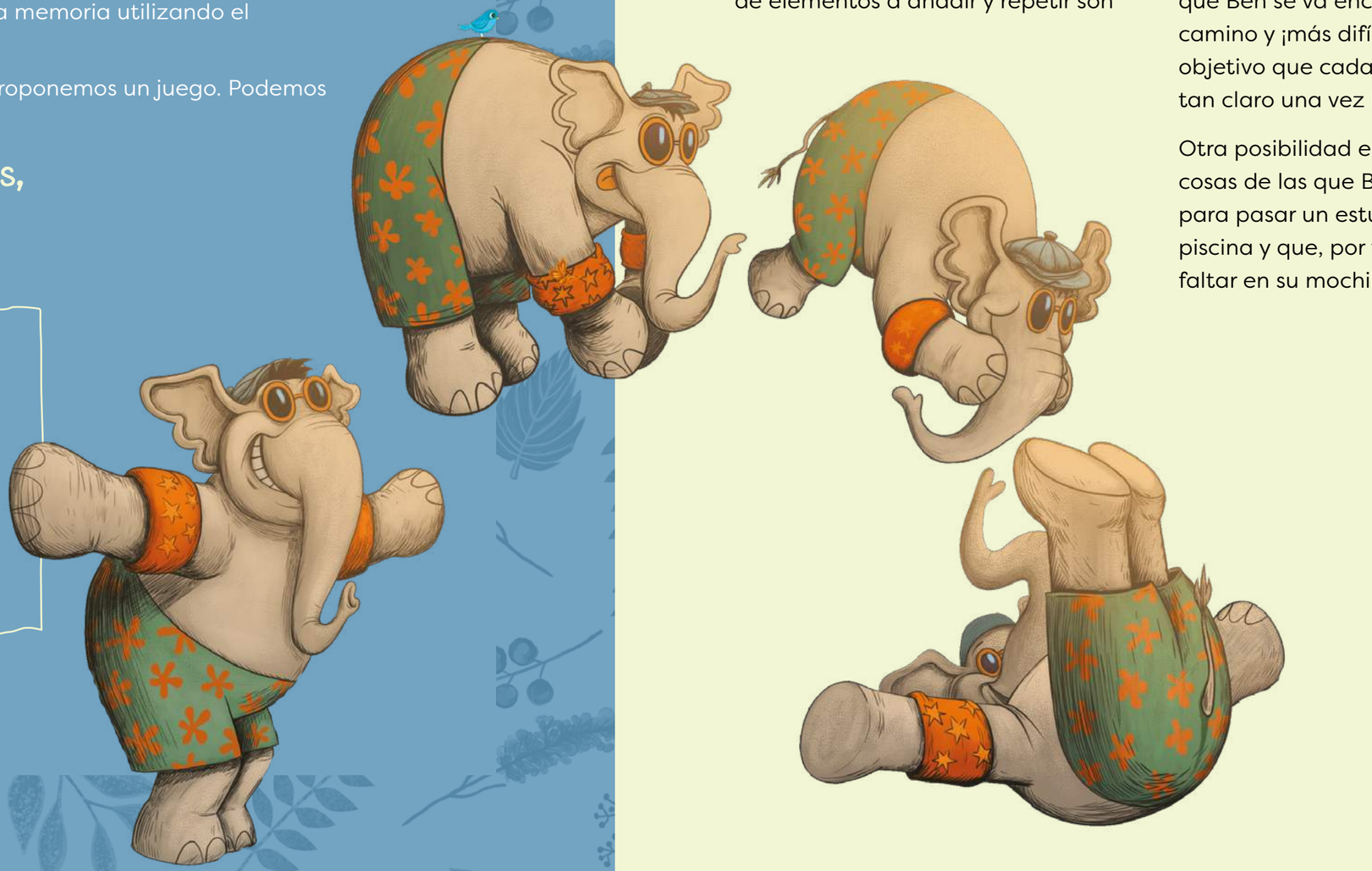
Dog, Cat, Mouse, las Froggy, Monkey y... ¡el gran elefante! ***Juntos*** es un relato acumulativo, es decir, se van sumando elementos (en este caso animales) al relato. Cada uno de esos animales quiere llegar, como Ben, a una meta concreta y tiene un objetivo definido. Esta estructura favorece la atención y da pie a trabajar la memoria utilizando el lenguaje y la comunicación.

Para ponerlo en práctica os proponemos un juego. Podemos jugar en clase o en casa.

Cuantos más seamos, ¡más divertido será!

En esta actividad vamos a trabajar la comunicación y el lenguaje.

Repetir una estructura oral a la que se le van añadiendo nuevas partes es un reto lingüístico y memorístico en forma de divertido juego para los más pequeños.



¿Cómo se juega?

En este tipo de retos orales acumulativos por turnos el primer jugador comienza planteando la situación de partida, a la que los siguientes jugadores irán sumando elementos que se deberán recordar y repetir siempre en el mismo orden para continuar jugando.

Las posibilidades para crear el listado de elementos a añadir y repetir son infinitas y podemos aplicarlas a nuestro día a día, como por ejemplo: los regalos que me gustaría recibir por mi cumpleaños, los animales que quiero ver en mi próxima visita a un bosque, etc.

En este caso os proponemos seguir el argumento del libro, de manera que el reto será enumerar los animales que Ben se va encontrando por el camino y ¡más difícil todavía! Ese objetivo que cada uno de ellos tiene tan claro una vez lleguen a la piscina.

Otra posibilidad es listar todas las cosas de las que Ben debe acordarse para pasar un estupendo día de piscina y que, por tanto, no pueden faltar en su mochila.

Actividad 2

¿Memoria de elefante encendida? ¡Comenzamos!

En su camino a la piscina Ben se encuentra con Dog, que quiere cruzarla más de diez veces seguidas.

En su camino a la piscina Ben se encuentra con Dog, que quiere cruzarla más de diez veces seguidas; y con Cat, que quiere aprender a nadar.

En su camino a la piscina Ben se encuentra con Dog, que quiere cruzarla más de diez veces seguidas; con Cat, que quiere aprender a nadar; y con Mouse, que quiere tumbarse en una colchoneta todo el día...

O...

En la mochila de la piscina de Ben no puede faltar un bañador.

En la mochila de la piscina de Ben no puede faltar un bañador, ni unas chanclas.

En la mochila de la piscina de Ben no puede faltar un bañador, ni unas chanclas, ni unas gafas de bucear...

¿Podéis continuar?

Actividad 2

Ahora, vamos a jugar a los tamaños.

¿Serías capaz de realizar esta misma actividad ordenando a los animales por tamaño? ¿Y otras cosas?

El reto sería el siguiente: de todos los animales que aparecen en el cuento, ¿puedes ordenarlos primero del más pequeño al mayor, y luego al revés? ¿Y con los elementos que utilizas en el cole? ¿Y con tu familia? ¡Puedes hacerlo con todo lo que se te ocurra!

Actividad 2

ACTIVIDAD 3

CLASIFICO Y ORGANIZO

A lo largo del cuento vamos viendo que, uno tras otro, los animales se van sumando a la expedición de Ben. En esta actividad, hemos incluido otros animales que no aparecen en el relato.

¿Te gustan los animales? ¡Segurísimo que sí! Entonces te proponemos conocerlos un poco mejor.

¡Vamos a organizarlos en categorías!

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento del entorno.

Clasificar y organizar nos ayuda a desarrollar el pensamiento lógico y estructurado y, además, ¡es muy divertido!

Nombra la emoción:

M _ _ _ _

Actividad 3

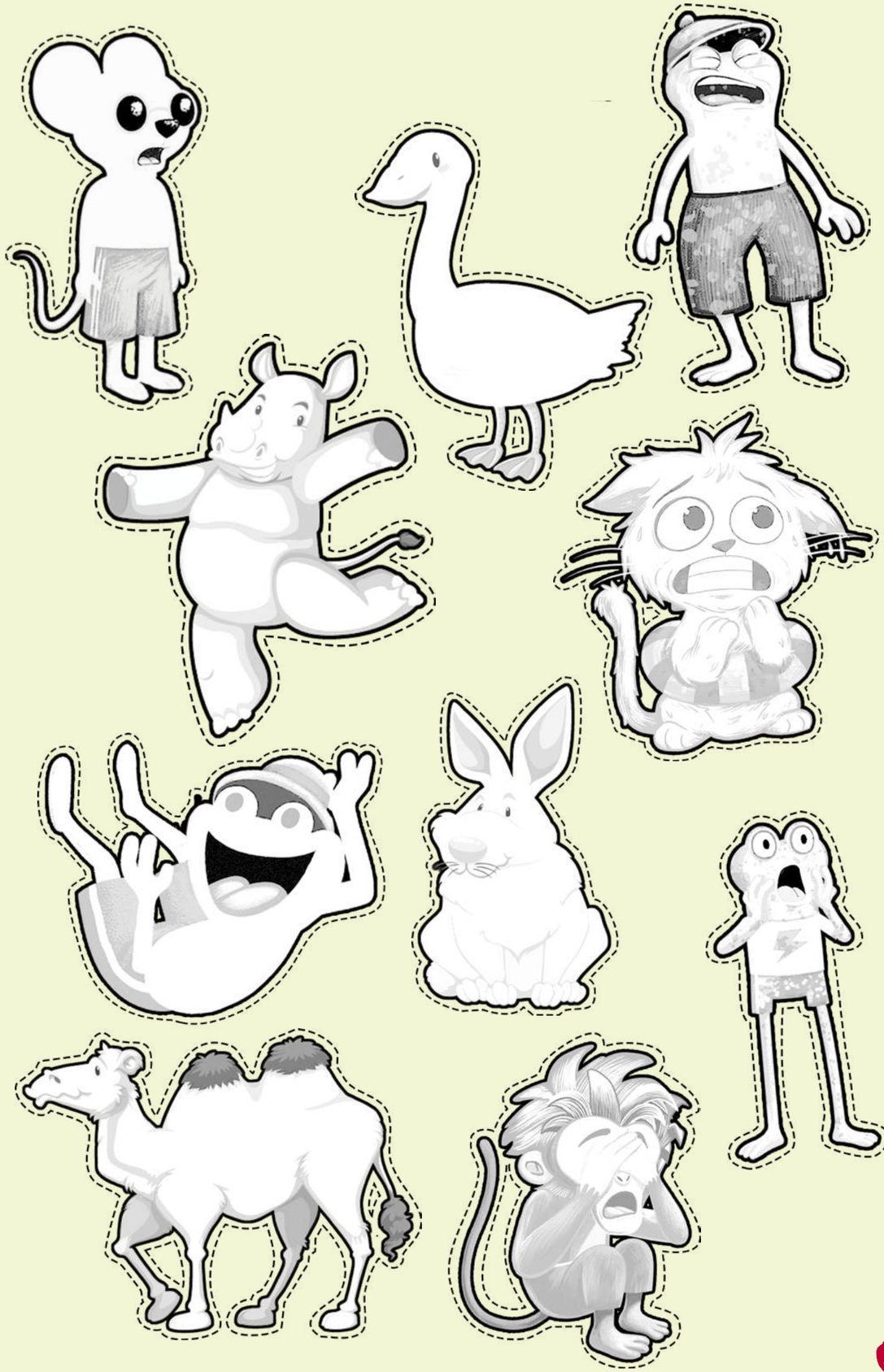
1 Empezaremos por **colorear los animales** con nuestras pinturas favoritas.

Después, los recortaremos siguiendo el contorno.

2 Y ahora que ya los tenemos recortados, **¡llega el momento de clasificarlos!** Para ello, sólo tienes que distribuirlos entre las columnas izquierda y derecha de cada una de las posibles categorías que encontrarás en los siguientes casilleros.

página 13

3 Y, cuando ya hayáis practicado mucho con estas que os proponemos, **¡podéis crear vuestras propias clasificaciones más difíciles!** Por ejemplo, podemos dividirlos en vertebrados/invertebrados, en terrestres/acuáticos/aéreos, en mamíferos/aves/anfibios/reptiles/peces/insectos, en carnívoros/herbívoros/omnívoros...



Actividad 3

Animales que van con Ben a la piscina

Animales que no

Animales que aparecen en alguna página del cuento

Animales que no

Animales que vuelan

Animales que no

Actividad 3

Animales salvajes

Animales domésticos

Animales que viven en el agua

Animales que no

Animales que he visto alguna vez

Animales que todavía no

ACTIVIDAD 4

UNA MOCHILA PARA CADA OCASIÓN

Juntos nos acerca al mundo de las emociones y de las vivencias compartidas, pero de su lectura se pueden sacar también otros muchos aprendizajes para la vida, incluso uno tan cotidiano como nuestro atuendo y preparación para la realización de actividades del día a día.

Ben va a la piscina y su mayor deseo es tirarse a bomba, actividad para la que debe prepararse metiendo todo lo necesario en su mochila. Cuando por fin llega a su destino, ¿qué prenda de vestir lleva puesta? Y ¿qué otros elementos necesarios para un buen día de chapuzones crees que ha dejado en el césped?

Sin embargo, si Ben fuese a esquiar en la nieve o a saltar sobre los charcos en el parque, su indumentaria tendría que ser totalmente distinta.

¡Para disfrutar de cualquier actividad es importante prepararnos bien y tener en cuenta todo lo que vamos a necesitar!

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Elegir la vestimenta adecuada para cada situación estimula el pensamiento reflexivo utilizando conocimientos previos y prepara ante futuras situaciones cotidianas.

Actividad 4

Observa a Ben. En el cuento, Ben prepara su mochila para ir a la piscina. ¿Pero y si Ben fuese a esquiar, o a jugar al fútbol, o a un viaje a otra ciudad? ¿Le prestas tu ayuda y le ayudas a rellenar su mochila para cada ocasión? Seguro que se te da muy bien dibujar y que, además, tienes muy claro todo lo que se necesita para cada ocasión.

¿Cómo se juega?

Así que **lee atentamente las situaciones en las que se encuentra Ben,** y disponte a dibujar y colorear todas las prendas y elementos que consideres necesarios para cada momento.

Actividad 4

Ben va a la nieve

¿Qué prendas y elementos has añadido?

.....

.....

.....

.....

Actividad 4

Ben va a la playa

¿Qué prendas y elementos has añadido?

.....

.....

.....

.....

Actividad 4

Ben va de viaje por Europa

¿Qué prendas y elementos has añadido?

.....

.....

.....

.....

Actividad 4

Ben va a caminar por la montaña

¿Qué prendas y elementos has añadido?

.....

.....

.....

.....

Actividad 4

Ben va de acampada

¿Qué prendas y elementos has añadido?

.....

.....

.....

.....

ACTIVIDAD 5

MIS EMOCIONES:
JUEGO DE TARJETAS Y DIARIO

Los protagonistas de ***Juntos*** experimentan un montón de emociones en su día de piscina: alegría, ilusión, miedo, tristeza, sorpresa y frustración. A lo largo de nuestra vida nos enfrentamos a todas ellas, incluso a muchas más. Sucede, en ocasiones, que no sabemos qué nos pasa porque no conseguimos identificarlo; unas veces nos sentimos muy bien y querríamos estar siempre así, que ese momento no se acabara nunca; mientras que otras nos encontramos fatal sin saber por qué, ni la manera de solucionarlo.

Para poner nombre a todas esas emociones y aprender a gestionarlas os proponemos esta actividad, que consta de un juego de fichas y un diario personal.

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Identificar nuestras emociones y aprender a gestionarlas es clave para vivir a gusto con nosotros mismos y también con los demás.

Nombra la emoción:

S _ _ _ _ _ _ _

Actividad 5

Para comenzar vamos a crear un juego de tarjetas personal, que contendrá nuestras emociones.

Fijaos en esta tarjeta. A la izquierda está su anverso y a la derecha su reverso. Os proponemos crear o imprimir ocho fichas como ésta para trabajar ocho emociones diferentes: **alegría, ilusión, miedo, tristeza, sorpresa, frustración, enfado y tranquilidad.**

Nombre de la emoción

.....

Retrato o dibujo

Explicación de la emoción

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Para personalizarlas y que queden a vuestro gusto comenzaremos por escribir el nombre de cada emoción en el espacio dedicado a ello. Además, **podéis colorear ese espacio o las letras del nombre de la emoción** con los tonos que habitualmente se les asocian, según la psicología del color, y que habéis podido ver en ***Juntos***. Así, por ejemplo, la alegría suele asociarse con el **amarillo**, el miedo con el negro, la **tristeza** con el azul, etc. El nombre y el color se pueden complementar con otros motivos que asociéis a esa emoción, como los símbolos *emoji*.

ACTIVIDAD 6

EL PANEL DE LAS EMOCIONES

Ahora que ya somos expertos en emociones, ¡es hora de convertirnos en auténticos detectives de los sentimientos! Abróchate bien el cinturón y, como Ben en ***Juntos***, llena tu mochila con lo imprescindible: lupa, cuaderno, lápiz, cámara de fotos...

¿Todo listo? ¿Crees que sabrías reconocer las emociones que tenemos a nuestro alrededor?

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Identificar las emociones en otros nos ayuda a reconocer y expresar las nuestras, así como a empatizar y ponernos en el lugar del otro.

Nombra la emoción:

I _ _ _ _ _ _

Actividad 6

Necesitaremos:

• Periódicos, revistas, folletos o fotografías familiares.

• Cartulina tamaño DIN-A2 o papel continuo.

• Pegamento en barra.

• Rotuladores, pinturas, pegatinas.

Preparación de la actividad:

Comenzaremos, lupa en mano, realizando una exhaustiva búsqueda entre nuestro material gráfico para obtener recortes en los que aparezcan personas o animales expresando algún sentimiento o estado de ánimo. Podemos ampliar la investigación seleccionando también objetos, situaciones o lugares que nos ofrezcan una determinada sensación:

algo muy azul que nos transmita tristeza o nos lleve al invierno, una divertida fiesta de cumpleaños que nos ponga muy alegres, o una situación de injusticia que nos frustre o nos enfade.

Actividad 6

Cuando tengamos suficientes recortes variados comenzaremos nuestro estudio de las emociones. **Dividiremos la cartulina o el papel en ocho secciones,** según las emociones que estamos trabajando:

Además de escribir los nombres de cada una de las emociones, podemos **decorar el casillero inspirándonos en ellas, dibujando, pintando o pegando elementos que creamos que les van bien.** Quizás manchas de colores, pegatinas o dibujos de elementos que nos recuerden esas sensaciones.

Una vez ambientado el panel, **¡es hora de echar mano de nuestro inventario de emociones!** Barajearemos el montón y lo pondremos boca abajo sobre la superficie de trabajo, como si de una baraja de naipes se tratara. A continuación, tomaremos el primero de los recortes del mazo y, entre todos, lo observaremos detenidamente.

Podemos preguntarnos qué sensación nos transmite, cómo nos sentimos al verlo. Cuando estemos de acuerdo, lo pegaremos en la sección acordada. ¡Y así con todos nuestros recortes!

Actividad 6

Cuando esté listo nuestro panel de las emociones, podemos dedicar unos minutos a reflexionar sobre la actividad:

- Visto el resultado, ¿cambiaríamos de lugar algún recorte?

.....

.....

- ¿He experimentado todas ellas en alguna ocasión? ¿Las recuerdo?

.....

.....

- ¿Puedo reproducir todas ellas a través de la mímica?

.....

También podemos dejar espacio libre por si queremos hacer crecer nuestro panel de las emociones con el paso del tiempo. Quizás queramos añadir algunas nuevas sensaciones que vamos experimentando, o poco a poco vayamos encontrando recortes que nos parezcan especialmente apropiados para añadirlos.

ACTIVIDAD 7

LA RECETA DE LA FELICIDAD

Al final de ***Juntos*** Ben descubre que lo bonito de la vida es hacer cosas en compañía. Aunque no pueden bañarse en la piscina como tanto deseaban, ¿qué otras cosas se les ocurren para hacer ***juntos***? En las últimas páginas vemos cómo saltan a la comba, montan en patinete, juegan a la pelota o se tiran en tobogán por la trompa del gran elefante, y es que

¡hay un sinfín de cosas divertidas que hacer cuando compartimos tiempo con los demás!

En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Dedicar tiempo a comunicarnos en familia y hablar de lo que nos gusta y lo que no nos ayuda a entendernos mejor y conseguir relaciones basadas en la confianza.

Actividad 7

¿Qué otras actividades querrías hacer en compañía? ¿Con quién te gustaría hacerlas? Para que no las olvides

¡te proponemos escribirlas en estos listados!

Cosas que me gustaría hacer en compañía	Me gustaría hacerlas con...
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Actividad 7

Ahora vamos a reflexionar. Como vemos en ***Juntos***, a Ben le hace feliz la compañía de sus amigos. Y a ti, ¿qué te hace sentirte feliz en tu día a día? ¡Seguro que muchas cosas! Como si de una receta de la felicidad se tratara, vamos a escribirlas todas en este otro listado.

Para hacer una buena pizza necesitas harina, agua, sal, levadura, tomate, mozzarella...

¿Y para sentirte feliz? ¿Quizás 250 gramos de buenos amigos? ¿1 kilo de amor de tu familia? ¿Toneladas de jugar al baloncesto con tu equipo?

Recuerda que lo que le hace feliz a Ben no es algo material, así que en esta receta no caben cosas u objetos como el dinero, una consola o un teléfono, sino que se compone esencialmente de actividades y buena compañía. ¿Cuántos kilos de pintar un cuadro con tus compañeros de clase añadirías? ¿Y cuántos litros de pasear por el campo con tu perro?

MI RECETA DE LA FELICIDAD

¿Qué ingredientes me hacen sentir feliz?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Actividad 7

¿Has completado la receta de tu felicidad? ¡Seguro que está compuesta de ideas fantásticas!

¿Y si las hacemos realidad?

1. Sólo tenéis que elegir ***juntos*** aquellas que más os apetezca hacer o ¿por qué no? ¡Todas ellas!
2. Por cada actividad elegida, completad un **"ticket de la felicidad".**
3. Para ello, lo primero es ponerlo a vuestro gusto, **colorearlo y después recortarlo.**

página 35 y 37

4. En la línea de puntos correspondiente, **escribid esa experiencia** que tanto os apetece y que os hará felices.
5. Cuando hayáis completado todos los tickets que deseéis, **juntadlos y guardadlos en un lugar seguro,** como el cofre de vuestros tesoros.
6. Una vez a la semana, el día que establezcáis, escoged uno o, para que sea una sorpresa ¡dejad que sea el azar el que elija! **¿Qué actividad os ha tocado? Ahora ¡toca ponerle fecha y llevarla a cabo!** Así, una vez a la semana no habrá excusas para no encontrar el momento de cocinar vuestra receta de la felicidad.

ACTIVIDAD 8

MI CAMINO

Ben se ha levantado esta mañana con una meta: llegar a la piscina para tirarse en bomba; un medio de transporte: su bicicleta; y buena compañía: un montón de amigos que van apareciendo en su camino de forma inesperada.

Y a ti, ¿te gustaría protagonizar una historia como la que Ben vive en Juntos? ¿Ser el persona je principal de tu propia historia? Pues buenas noticias: ¡es muy fácil!

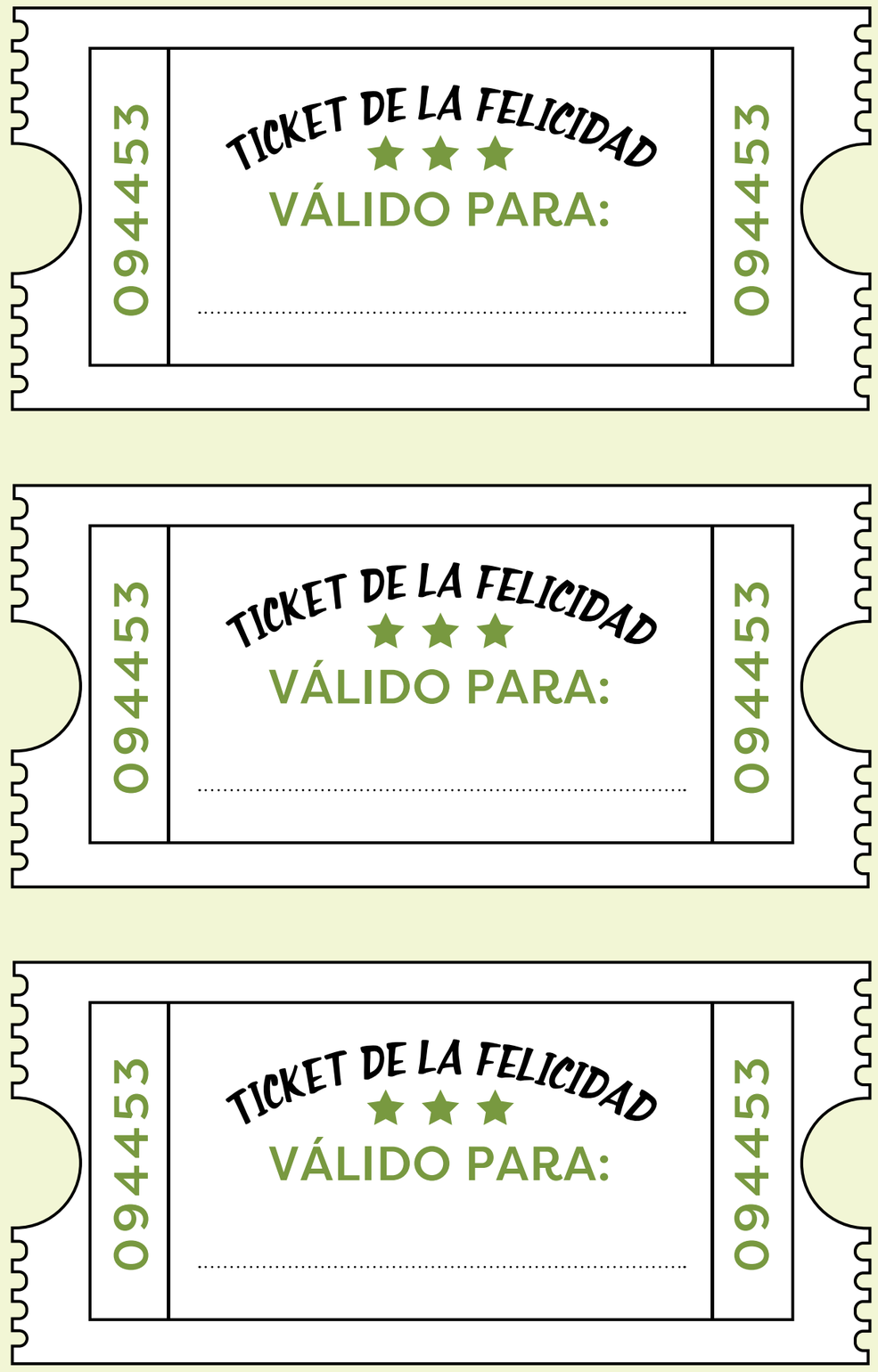
En esta actividad vamos a trabajar el conocimiento del entorno.

Reflexionar de forma activa acerca de nuestro entorno próximo, los lugares para divertirse y aprender, así como los diferentes medios de transporte facilita la comprensión del medio y la sociedad en que vivimos.

0944453 TICKET DE LA FELICIDAD ★ ★ ★ VÁLIDO PARA: 0944453

0944453 TICKET DE LA FELICIDAD ★ ★ ★ VÁLIDO PARA: 0944453

0944453 TICKET DE LA FELICIDAD ★ ★ ★ VÁLIDO PARA: 0944453


TICKET DE LA FELICIDAD
VÁLIDO PARA:
0944453
0944453
TICKET DE LA FELICIDAD
VÁLIDO PARA:
0944453
0944453
TICKET DE LA FELICIDAD
VÁLIDO PARA:
0944453
0944453

Actividad 8

Para comenzar escribe el lugar al que te llevará este camino. Puede ser tu parque favorito o el museo que más te gusta. **Coloréalo con tus pinturas para que quede bien bonito.**

Después dibuja en las siluetas los elementos principales de tu historia:

1 El primer espacio es el que te corresponde a ti, así que dibújate y acompáñate de quien tú quieras.

2 El segundo es para ese destino que habías elegido para tu camino. ¡Dibújalo con todo detalle!

3 Y, en el tercero, dibuja el medio de transporte en el que te imaginas recorriendo ese camino. ¿Te has visualizado quizás viajando en coche o en autobús de dos plantas? O mejor aún, ¿en avión?

página 41

Cuando hayas dibujado y coloreado todo, recorta las siluetas por la línea discontinua. Pero ¡ojo! Ten cuidado con las pestañas, no las elimines, puesto que te servirán para colocar las figuras de pie. En tu silueta personal no hay pestaña, sólo tienes que montarla sobre el transporte en el que vayas a realizar el viaje.

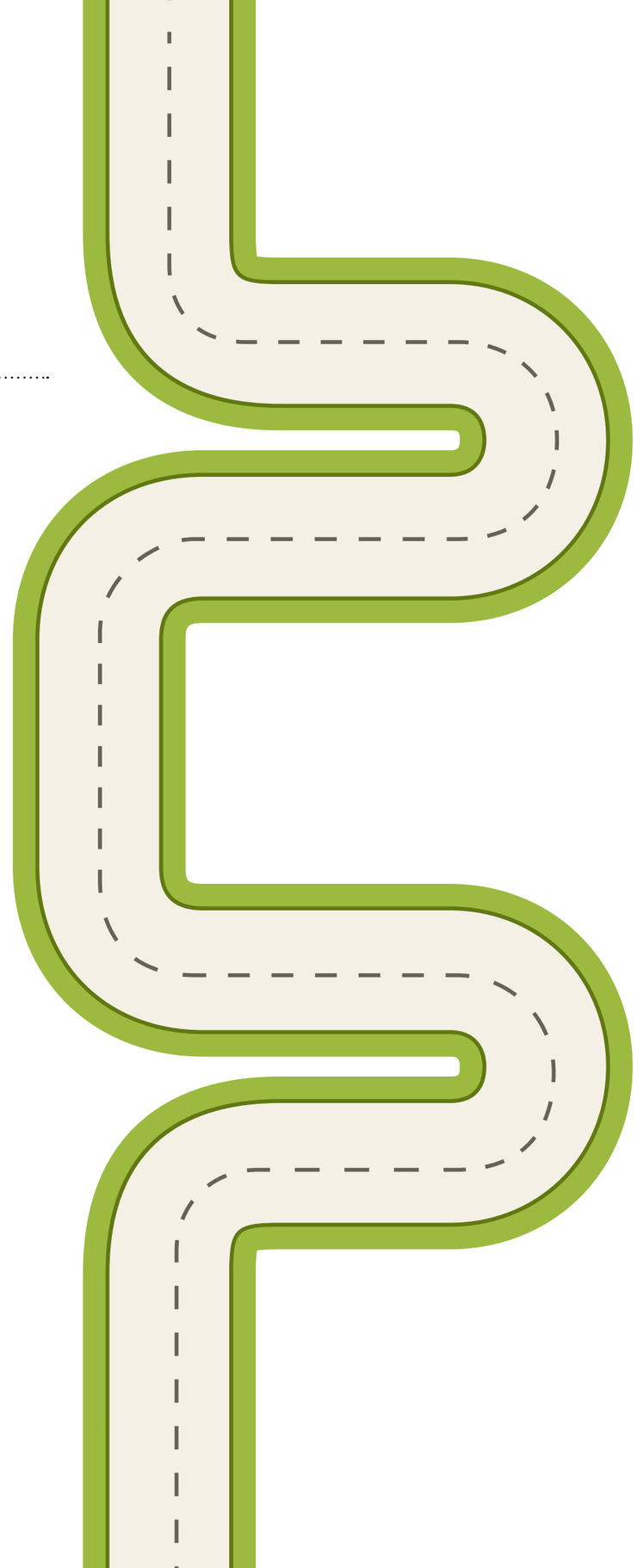
Para finalizar, dobla las pestañas por la línea de puntos, monta las siluetas y colócalas en *pop-up* sobre el camino. Ahora puedes moverlas por el recorrido a tu gusto o, si lo prefieres, pégalas en tu posición favorita para que nunca se pierdan.

¡Que empiece el viaje! Y recuerda: lo importante no es la meta, sino la compañía. Éste es un camino que sólo tiene sentido si lo recorremos *juntos.*

Actividad 8

Lugar:

.....



1

2

3

Eloy Moreno

Eloy Moreno se dio a conocer a partir de la autoedición de su primer libro, *El bolígrafo de gel verde* (2011), un éxito de ventas con más de 200.000 ejemplares vendidos hasta el momento. Obtuvo el Premio Onda Cero Castellón 2011 por el esfuerzo realizado en la difusión de la novela y fue finalista de los Premios de la Crítica Valenciana 2012 en el apartado de narrativa. Sus siguientes obras, *Lo que encontré bajo el sofá* (2013), *El Regalo* (2015), *Tierra* (2019) y la colección de tres volúmenes *Cuentos para entender el mundo* han vuelto a conectar con decenas de miles de lectores, recibiendo nuevamente un gran reconocimiento tanto en ventas como en crítica. Su libro *Invisible*, con más de 100.000 ejemplares vendidos, se ha convertido en todo un fenómeno literario en nuestro país, donde ya va por su 20ª edición. *Invisible* ha sido galardonada con el I Premio Yoleo de lectura para jóvenes, el Premio Hache 2020, el premio Mejor novela Juvenil El Corte Inglés 2020 y ha resultado finalista de los premios Menjallibres, todos ellos otorgados por alumnos y jóvenes lectores. Es actualmente uno de los 5 libros juveniles más comprados en España, se ha traducido a más de 7 idiomas y sus derechos se han vendido a Uruguay, Perú, EEUU, Corea del Sur, Italia, Polonia, Rusia, Serbia, Turquía, Chile y México, encontrándose en este momento en negociaciones con otros países.

Pablo Zerda

Pablo Zerda es un artista que trabaja para medios gráficos y también para proyectos audiovisuales en tv nacionales e internacionales, como Disney y Cartoon Network. Actualmente trabaja para la empresa de videojuegos *The other guys* de Gameloft. Ha ilustrado portadas de distintas revistas de tirada nacional como *Muy Interesante*, *Rolling Stone*, Diario *La Nación*, y trabaja además para proyectos editoriales. Ha obtenido numerosos premios nacionales e internacionales desde sus inicios. Es el ilustrador del bestseller de Eloy Moreno *Cuentos para entender el mundo*. Ambos llevan trabajando más de 8 años juntos.