



¡Hola!

Estamos felices de compartir la tercera guía para el mediador o mediadora, porque Guarisapo sigue creciendo.

En esta edición encontrarán contenidos diversos y retomaremos el incansable viaje de Pis y Pas a través de Chile buscando Chimbaranco, el lugar donde, al parecer, se encuentran los creadores de Pis.

Antes de mediar, te recomendamos tener en cuenta los criterios de intencionalidad y reciprocidad. El primero es tu propósito y función al mediar, para hacer que los momentos vividos, página a página, sean significativos para los niños y niñas. El segundo, reciprocidad, es tu disposición a involucrarlos, fomentando su curiosidad.

Lo esencial es que la revista sea leída de diferentes maneras y muchas veces. Hay ocasiones en las que basta con mirar las ilustraciones y que cada niño y niña se vea reflejado/a en ellas, recorrer cada día una sección, leerla de atrás para adelante, observar y hacer preguntas. Puedes incorporar los textos de a poco, generar conversaciones y echar a volar la imaginación.

EN UN PIS PAS ENCUENTRAN PISTAS.....

Pasaron las cuarentenas y Pis, el robot, y Pas, la perra quiltra, retoman su viaje para encontrar el lugar de fabricación del primero. Esta vez la aventura comienza en un tren. ¿Lograrán llegar a destino?

Estos queridos personajes siguen presentes en toda la revista, y no se cansan de opinar.

Te recomendamos siempre hacer el ejercicio de Antes/Durante/Después de la lectura:

1. antes, muéstrale al niño o niña la primera viñeta y pregunta: ¿qué hacen Pis y Pas?, ¿dónde están?, ¿descubramos qué conversan?
2. coméntales que van en un medio de transporte que se llama tren, y mientras avanza el relato señala las imágenes y acciones de los personajes, repasando la conversación. ¿Qué le pasa a Pis?, ¿qué hace Pas?, ¿a dónde llegaron?
3. al finalizar, indaga qué le gustó al niño o niña, qué le causó risas y qué no entendió.

ORIGAMI

El arte de doblar papel es tan antiguo como el mismo papel que se inventó en China, aunque el origami se creó en Japón, dando origen a verdaderas esculturas sin usar (¡nunca!) tijeras.

- Para armar la chinita y el zorro te invitamos a trabajar junto a los niños y niñas en la preparación de materiales, seguimiento de instrucciones y, lo más importante, comunicar los resultados, es decir, que la familia se entere de la creación.
- También es relevante que los niños y niñas puedan inventar pequeñas historias y juegos cuando ya hayan creado una chinita o un zorro chilote.

YO SOY... ..

Conoce a Julia, una pequeña niña que sabe mucho de Chimbarongo y el mimbre.

Julia tiene la oportunidad de conocer y compartir el oficio de su abuelo, mamá y papá, quienes son artesanos del mimbre.

Te recomendamos siempre hacer el ejercicio de Antes/Durante/Después de la lectura:

1. pregúntale al niño o niña ¿cómo se llamará la niña que nos invita a conocer el oficio de su familia?
2. pueden observar detenidamente las imágenes y poner especial atención en las acciones y emociones de los personajes. ¿Qué hace la familia de Julia?, ¿cómo es el taller?, ¿cuál es la artesanía que hizo Julia?
3. al finalizar, pueden revisar en conjunto lo que Pis y Pas hacen en la franja inferior de cada página.

GUILLE CONTRA LA PARED

La historia ocurre antes de la cena: hermanos jugando, adultos preparando todo para ir a dormir, pero Guille está parado frente a la pared. ¿Qué es lo que está haciendo?

Este cuento intenta explorar las emociones que siente un niño cuando está enojado o molesto.

Te recomendamos siempre hacer el ejercicio del Antes/Durante/Después de la lectura:

1. pregúntale al niño o niña: ¿qué hace la familia de Guille?, ¿qué le pasa a Guille?, ¿por qué está frente a la pared?, ¿qué hizo su hermana pequeña?
2. puedes observar detenidamente las imágenes y poner especial atención en la relación de Guille y su papá. ¿Cómo crees que termina esta historia?, ¿cómo siente el enojo Guille?
3. al finalizar, pueden revisar en conjunto cuántas imágenes lograron ver en la pared, cuál momento les gustó más y preguntarles directamente a los niños y niñas si se han sentido alguna vez como Guille.

EL LLAMADO DE LA SELVA

En el presente número de este especial diario podremos descubrir de dónde vienen los nombres de los animales y cómo estos, a la vez, hablan de sus características en un texto informativo y humorístico.

Te recomendamos siempre hacer el ejercicio del Antes/Durante/Después de la lectura:

1. muestra cada página y deja que el niño o niña elija las viñetas para que le leas la información de la ilustración que escoja.
2. al revisar la información, durante la lectura puedes poner ojos de sorpresa, sonreír o reír por alguna noticia.
3. al finalizar, pregunta: ¿cuál noticia te gustó más o te llamó la atención?, ¿cuál animal conocías y cuál es nuevo para ti?, ¿cómo le pondrías tú a cada animal?

¡BUSCA BUSCA!

Guarisapo te invita a jugar en la playa de Pichilemu. Esta actividad permite desarrollar competencias básicas: control inhibitorio, cumplir con distintas tareas en una misma actividad, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva al encontrar respuestas a preguntas, o crear nuevos desafíos en el mismo espacio.

Te recomendamos:

1. antes de que el niño o niña juegue, que sepa cuál es el objetivo o desafío que debe intentar lograr explicándole bien el juego.
2. lee junto a él o ella cada desafío. Que cumpla uno por vez y que sepa que siempre puede pedir ayuda.
3. al finalizar, invita al niño o niña a que siga descubriendo el mundo submarino y que nombre lo que encuentra.

CIENCIA PARA GUARISAPOS: VIRUS Y BACTERIAS

Bienvenidos al pequeño gran reino de los virus y las bacterias: mientras más pequeños, menos se ven, pero conociéndolos sabremos cómo compartimos nuestra vida, día a día, con este universo diminuto.

Te recomendamos:

1. antes de la lectura pregúntale al niño o niña: ¿quieres conocer a estos pequeños que no vemos?, ¿qué será una bacteria?, ¿qué será un virus?
2. durante la lectura puedes ir preguntando: ¿cuál es la información que más te llama la atención?, ¿hay bacterias buenas?, ¿qué soluciones se te ocurren para prevenir enfermedades?, ¿has alojado en tu cuerpo algún virus?
3. al finalizar, realicen, en conjunto, el experimento de la colonia de bacterias.

LAS AVENTURAS DE UNA YACA

Una yaca va a la escuela y le cuesta estar en silencio. Tiene muchas cosas que contar y quiere compartirlas. Esta es una historia que habla de las oportunidades que niñas y niños deben tener para expresarse.

Te recomendamos:

1. antes de la lectura, muestra la primera viñeta y pregunta: ¿cómo es la escuela de las yacas?, ¿cómo es el profesor?
2. durante el desarrollo de la historieta pídele al niño o niña que imagine cómo se siente la yaca cuando la hacen callar.
3. después, haz la invitación a responder: ¿qué conversó la yaca con el profesor y por qué era importante lo que tenía que decirles a sus compañeros?
4. al finalizar, revisen en conjunto lo que Pis y Pas hacen en la franja inferior de cada página.

ENCUENTRA 6 DIFERENCIAS

Nuestro cerebro responde a los estímulos que llegan a través de los sentidos. Por medio de la vista puede darse el pestañeo atencional, y este juego nos traslada a la tarea de diferenciar imágenes haciendo el ejercicio de comparar.

Te recomendamos:

1. invita al niño o niña a elegir una lámina y con una hoja en blanco tapa las otras, así se podrá facilitar la concentración.
2. explícale que el juego consiste en buscar los objetos que son diferentes, los que cambiaron de lugar o posición.
3. ayúdalo a identificar y comparar los objetos del cuadrante izquierdo versus el derecho.

¿ESTO ES ARTE? VISITANDO LA CINETECA NACIONAL

En esta sección se aborda el cine y, en particular, un lugar de Santiago en el que cuidan, restauran, guardan y exhiben películas chilenas. Algunas de ellas tienen casi 100 años.

Te recomendamos hacer el ejercicio de Antes/Durante/Después de la lectura:

1. muestra al niño o niña la primera página y pregunta: ¿dónde crees que se guardan las películas antiguas?
2. lee el texto y, posteriormente, muestra las imágenes para repasar el contenido del párrafo. Puedes preguntar por qué es importante tener todas las películas ordenadas o por qué las antiguas no tenían color.
3. luego, revisen en conjunto lo que les sucede a Pis y a Pas en la franja inferior de la página.
4. finalmente, invita al niño o niña a dibujar el afiche de su película o "mono animado" favorito.

PREGUNTAS PREGUNTONAS

Niños y niñas responden preguntas y dan distintas respuestas con gran ingenio e imaginación.

Te recomendamos:

1. hazle cada pregunta al niño o niña sin leerle las respuestas de la revista.

1. observen las imágenes centrales y lean las respuestas. Invita al niño o niña a compararas entre sí y también con la que él o ella pensó.
2. al finalizar, pregúntale al niño o niña cuál respuesta le gustó más, o cuál pregunta le gustó menos.

¿QUÉ PIENSAN LOS NIÑOS?

Guarisapo quiere saber qué piensan sus lectores y lectoras y compartir lo que escriben. Esta es una forma en que niños y niñas también pueden expresar sus impresiones de la revista, los temas que les interesan y ponerlos en común con otras personas.

Te recomendamos:

1. antes de leer la carta y mirando la página, pregunta quién será Daniel y qué está haciendo.
2. durante la lectura, apunta la parte del texto en la que vas leyendo. Sugerimos que te detengas en cada párrafo y preguntes: ¿qué quiere Daniel?, ¿qué es una maqueta?, ¿quién es Einstein?
3. al finalizar, invita al niño o niña a que comente qué opina de la revista y, si quiere, escriban juntos una carta a la directora.

BOLITA Y PALOTE: LOS PARIENTES NO TAN PARIENTES DE PALOTE

Estos personajes trabajan conceptos primarios vinculados a un tema. En esta oportunidad, revisan fotografías con figuras geométricas y asocian características.

Te recomendamos:

1. antes de leer la historieta, puedes invitar al niño o niña a observar y describir lo que ve, preguntando: ¿quién será Bolita y quién Palote?, ¿qué le está mostrando Bolita a Palote?, ¿por qué crees que se enoja Palote?
2. es importante que con la voz puedas caracterizar a los personajes y simular que tú eres el intermediario que intenta que estos no peleen.
3. durante la lectura cubre las viñetas siguientes para enfocar la atención en la que están observando. Así, además, podrás trabajar la imaginación de los niños y niñas preguntando, por ejemplo, qué será lo que pasará a continuación.
4. al finalizar, pueden jugar a buscar dónde se encuentran las formas de Bolita y Palote en objetos de la casa o el paisaje.

CONTEXTOS PARA EL APRENDIZAJE

Para profesionales de la educación, esta revista representa una herramienta muy plástica que puede complementar las materias abordadas en el currículum, apoyar el fomento lector y el aprendizaje de las ciencias, el arte, la naturaleza, la historia y otros contenidos relevantes.

FAMILIAS Y COMUNIDAD EDUCATIVA

Para los padres y madres o adultos significativos, esta revista se erige como un elemento que contribuye al involucramiento familiar en el aprendizaje, permitiendo la mediación de la lectura. Todo esto como una experiencia para generar un hábito lector en momentos afectuosos.



PROYECTO FINANCIADO POR EL FONDO DEL LIBRO Y LA LECTURA