

AUTORA

Catalina González Vilar

ILUSTRADORA

Luisa Uribe

TEMAS

Teatro. Amistad. Animales. Imaginación y creatividad. Humor. Alegría y optimismo. Viajes. Fantasía. Solidaridad. Amistad. Trabajo en equipo

COMPETENCIAS

Emprendedora. Conciencia y expresión culturales

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Educación Artística (Plástica). Ciencias de la Naturaleza

N.º DE PÁGINAS: 104



Lula Luciérnaga

Buenos amigos

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque propone una representación teatral que puede llevarse a cabo en el aula para desarrollar todas las habilidades lingüísticas y personales que fomenta el teatro: autoestima, expresión oral, vínculos afectivos, respeto, creatividad, etc. Porque habla del valor de la amistad, del trabajo en equipo y de la búsqueda de soluciones creativas. Porque incluye toda la información necesaria sobre vestuario, escenografía, personajes y efectos especiales para la puesta en escena.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Los animales del bosque están preparando una obra de teatro de lo más divertida, pero, en el último momento, Lula Luciérnaga se cae ¡y pierde su luz! ¿Quién iluminará ahora el teatro de sombras? Lula y sus amigos comienzan un viaje hasta el cielo y el mar para buscar una nueva luz, y viven mil aventuras. Gracias a la ayuda de sus amigos, Lula Luciérnaga brillará de nuevo y podrán realizar su representación.

PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores y especialmente para aquellos que disfrutan con las representaciones teatrales y las historias de animales.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES**INDIVIDUAL**

Pide a tus alumnos que expliquen lo que sucede en la historia respondiendo a estas dos preguntas:

- ¿Cuál es el problema que surge al principio de la obra?
- ¿Cómo lo solucionan finalmente?

GRUPO

Organiza a tus alumnos en pequeños grupos y pídeles que, a raíz de lo que han leído, inventen un **nuevo título para cada acto**. Una vez que lo hayan pensado, cada grupo irá leyendo en voz alta un título de los que han ideado y los demás equipos tendrán que averiguar a qué acto corresponde cada uno. El que primero lo adivine será el que continúe con el **juego**, y así sucesivamente hasta que todos los grupos hayan participado planteando uno o dos de sus propios títulos.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA (PLÁSTICA)

Divide a tus alumnos por grupos y proponles que preparen alguno de los **elementos necesarios para la representación de la obra**. Pueden seguir las indicaciones propuestas en las primeras páginas del libro (*decoración de los escenarios, diseño de la nave en la que viajan los protagonistas, vestuario de cada uno de los personajes, etc.*).

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Propón a tus alumnos que, por parejas, hagan una **lista** con los diferentes **seres vivos** que aparecen en la obra, distinguiendo los insectos (*luciérnaga, escarabajo rinoceronte, mariquita y avispa*) de los arácnidos (*araña*), los miriápodos (*ciempiés*) y los peces (*medusa y pez linterna*). Después, animalos a comentar las diferencias que hay entre ellos y a añadir otros dos ejemplos más de cada tipo.

**TALLER DE ESCRITURA**

En el primer acto, la representación que llevan a cabo los animales queda incompleta. Aunque tiene parecido con la historia de *Cenicienta*, pide a tus alumnos que escriban el **final** de esta obra intentando diferenciarse lo máximo posible del cuento tradicional. Puedes proponer varias opciones para inspirar sus creaciones (*que las hermanastras acaben haciéndose amigas de Oruguita, que el príncipe resulte ser un presumido, que el baile acabe siendo un concurso de tirolinas, etc.*).