

AUTORA

Begoña Oro

ILUSTRADOR

Alejandro Villén

TEMAS

Humor. Tecnología e internet. Familia. Animales. Amistad. Prehistoria. Interculturalidad. Educación para el consumo. Imaginación y creatividad

COMPETENCIAS

Digital. STEM. Personal, social y de aprender a aprender

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Ciencias de la Naturaleza

N.º DE PÁGINAS: 56



Los Mug, atrapados en el móvil

¡Ese soy yo!

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque forma parte de una serie de libros que contribuirán a consolidar los hábitos de los primeros lectores. Porque propone una historia divertida que propicia una conversación para sentar las bases sobre el uso adecuado del móvil. Porque habla de amistad, de relaciones familiares y del valor de una foto como recuerdo entrañable de los momentos vividos.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Troti busca el hueso con el que la abuela Uma se recoge el pelo. Y entonces encuentra un extraño aparato: un móvil. En él hay una foto de los Mug, pero ¿por qué están atrapados ahí dentro? ¿Es magia? ¿Podrán salir de ahí? De pronto, el móvil suena y los Mug se llevan un buen susto. Más tarde, Mía y su padre les explicarán para qué sirve un móvil y cómo pueden hacer fotos con las que tener bonitos recuerdos que, de algún modo, consiguen «detener el tiempo».

PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para primeros lectores, especialmente para los que comienzan a familiarizarse con la letra caligráfica y para aquellos que ya conocen a Troti y sus divertidas aventuras.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Propón a tus alumnos que preparen un pequeño resumen del libro, pero en lugar de hacerlo de la forma convencional, pídeles que elijan **tres problemas** que surgen en la historia (por ejemplo: *se pierde el hueso de Uma*) y expliquen cuál ha sido la solución que han encontrado los protagonistas en cada caso.

GRUPO

¿Dónde estaba finalmente el hueso que perdió la abuela Uma? Tras responder a esta pregunta en gran grupo, propón a la clase un **juego de atención**. Por turnos, uno o dos alumnos saldrán del aula, y los que se hayan quedado dentro deberán cambiar de lugar algún objeto característico de la decoración del aula. Cuando vuelvan los dos compañeros que salieron, deberán averiguar qué es lo que ha cambiado de sitio. Si es necesario, podéis darles algunas pistas (*por dónde está el objeto en cuestión, de qué color es, para qué sirve*, etc.). La actividad finaliza con un gran aplauso para los «alumnos detectives», pero puede repetirse con otros compañeros las veces que haga falta.

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

¡Los inventos del mundo moderno son una maravilla! Organiza a tus alumnos en grupos y pídeles que hagan una pequeña **investigación** sobre algún invento que no existiera en la prehistoria (puede ser tan antiguo o moderno como deseen). Para ello, deberán buscar información explicativa (*para qué sirve, quién lo inventó, cuándo lo inventó, cómo ha evolucionado*, etc.) y acompañarla de una foto o un dibujo. Por último, y teniendo en cuenta cómo llaman los Mug a los objetos de la casa del abuelo de Mía (*el espejo es un «río de pared sin agua»; el móvil es un «adivina-tiempo musical»*, etc.), anima a tus alumnos a pensar en el **nombre que le pondrían los Mug** al invento que han elegido.



TALLER DE ESCRITURA

Aunque los niños a estas edades no suelen tener móvil, lo habitual es que sepan cómo hacer una llamada. Pide a tus alumnos que ayuden a la familia prehistórica y elaboren unas **instrucciones para hacer una llamada telefónica** con todos los pasos que deben seguir los Mug cuando quieran llamar a alguien con el móvil.