

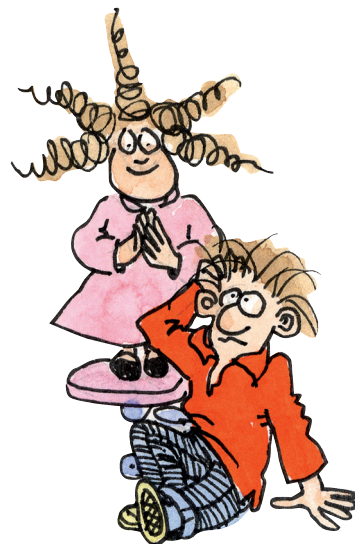
¡Este cuento me suena!

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque fomenta la asertividad entre hermanos, ayuda a ponerse en el lugar del otro, a entenderse entre sí y a superar las dificultades unidos. Porque demuestra que el esfuerzo, la perseverancia y la creatividad ayudan a conseguir los objetivos propuestos.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Máximo es un chico muy estudioso y metódico. Su hermana pequeña suele meterse en su ordenador y lo llena de cuentos para pasar el rato. Harto de esa situación, Máximo conecta una videocámara al ordenador y graba un mensaje para asustar a su hermana cuando lo encienda. Sin embargo, es abducido por el ordenador y transportado a un mundo habitado por clásicos personajes de la literatura infantil. Allí, tendrá que dejarse guiar por ellos y recurrir a su hermana para poder salir de su ordenador.



PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para lectores que requieran de ilustraciones que complementen la historia. Será un plus para aquellos que conozcan a personajes clásicos de los cuentos infantiles, ya que aparecen más de los que intervienen en la historia. Ayudará a mejorar la relación entre hermanos.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES



INDIVIDUAL

Pide a tus alumnos que completen una **tabla** nombrando a cada uno de los personajes que hablan con Máximo y explicando qué es lo que le piden a cambio de ayudarlo.



PAREJAS

Propón a tus alumnos que, por parejas, hagan una **lista** con todos los **personajes y objetos** de libros, cuentos y películas que encuentren a lo largo de la novela. Para ello, recuérdales que deben fijarse también en los detalles de las ilustraciones. ¡La magia está por todas partes!



GRUPO

Entre toda la clase, **reflexionad** acerca de las siguientes cuestiones de la historia: *¿Todos los personajes con los que trata Máximo son sinceros con él? ¿Por qué es importante ir paso a paso para conseguir objetivos a largo plazo? ¿Crees que, después de su viaje al interior del ordenador, Máximo acaba valorando más a su hermana Angélica? ¿Cómo se lo demuestra?*



GRUPO

Divide la clase en dos **grupos de debate** que deberán defender:

- La postura de Máximo, que se dedica a estudiar la mayor parte del tiempo.
- La postura de Angélica, que se dedica a jugar la mayor parte del tiempo.

Cada grupo tendrá que pensar en argumentos para apoyar la idea que le corresponda y elegir a un portavoz y a dos observadores, que se encargarán de tomar nota de lo que va ocurriendo durante el debate. Al finalizar, cada grupo tendrá que reunirse y, con ayuda de los apuntes de los dos observadores, valorarán cómo ha ido el debate, en qué han podido equivocarse, cómo podrían haberlo hecho mejor y llegar a puntos de entendimiento con el grupo contrario.

TALLER DE ESCRITURA

Anima a tus alumnos a que imaginen que tienen la oportunidad de conocer a su personaje de cuento favorito. Pídeles que escriban, en formato de **entrevista**, tres preguntas que le harían y que inventen las respuestas del personaje de su elección.