

GUÍA DIDÁCTICA



Ana Belén Ramos

KOKO

Una fantasía ecológica

La historia de la niña alegre y despistada
que perdió su cola y viajó al mar a buscarla
y de las aventuras que corrió junto
a Miércoles, el niño más guay
de Ciudad del Boom.



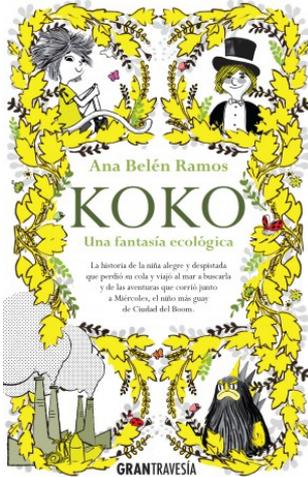
#SíLeemos

Proyecto Lector



OCEANO GRANTRAVESÍA

Ficha técnica



SINOPSIS

La historia de la niña alegre y despistada que perdió su cola y viajó al mar a buscarla y de las aventuras que corrió junto a Miércoles, el niño más guay de Ciudad del Boom.

Koko es una niña con cola que vive ajena a la transformación sufrida por el mundo después de la Gran-Gran Crisis. Cuando un día pierde su querida cola, Koko se lanza a buscarla y descubre que la naturaleza casi ya no existe, y que el hombre ha perdido la conexión con sus sueños. Pero Koko está resuelta a encontrar su cola y en su camino se topará con los más increíbles personajes y las más extraordinarias aventuras. Una historia que crea un universo de fantasía nuevo y original, destinado a convertirse en un clásico de la literatura juvenil.

AUTORA

Ana Belén Ramos ha publicado el álbum ilustrado *Mar, el niño de agua*, el libro infantil *Cuento del rey bajito* y el relato sobre la historia de Córdoba «La ciudad más hermosa», incluido en el volumen *Ciudades de cuento*, editado por el Grupo Ciudades Patrimonio de la Humanidad de España. Es responsable de la edición y notas de *Peter Pan*, recopilación del corpus esencial de textos de este personaje. Tras formar parte de las aventuras editoriales de Plurabelle y Berenice, en la actualidad codirige junto a Javier Fernández la colección Letras Populares de la Editorial Cátedra. Ha vivido en Estados Unidos y México, y ahora reside en su ciudad natal, Córdoba (España). *Koko. Una fantasía ecológica* es su primera novela juvenil y el comienzo de una sorprendente serie de magia y fantasía.

POR QUÉ HAY QUE LEERLO

Es una novela fantástica situada en un tiempo remoto en el que el ser humano ha destruido todo su mundo. Tras la Gran-Gran Crisis, la Naturaleza se extinguió casi por completo y los hombres perdieron la capacidad de soñar, encerrados en ciudades cubiertas de una densa nube de contaminación, entre parajes áridos sin un rastro de naturaleza. Pero aún quedan espacios y personas que permanecen alejados de ese deprimente mundo, como Koko Rabo, una niña con cola que vive sola y feliz en una montaña. Un día, Koko pierde su cola y decide ir a buscarla.

Koko emprende un largo viaje en el que se adentrará en un mundo que desconoce totalmente. En este viaje iniciático, observa lo que le rodea con una mirada vital e inocente y, aunque en su camino descubre un mundo sin alma, visitará espacios en los que aún es posible soñar. También empezará a tomar conciencia de sí misma, conocerá su origen y se descubrirá valiente y decidida.

Este libro enfrenta a los lectores a un mundo ficticio que puede ser una proyección de la evolución de nuestro planeta: un mundo contaminado, sin rastro de naturaleza, donde los hombres han perdido todas sus esperanzas. Un relato de iniciación, de descubrimiento y aventuras en un mundo destrozado en el que, como muestra Koko, aún hay resquicios de bondad, alegría y esperanza.

Programación didáctica

OBJETIVOS

- Descubrir los mecanismos de la novela fantástica en la construcción de mundos irreales regidos por otras normas y poblados por personajes extraños y mágicos, que pueden ser el reflejo de nuestro mundo.
- Despertar la sensibilidad de los lectores e invitarles a reflexionar sobre las consecuencias que tienen sobre la naturaleza algunos comportamientos humanos, que podrían derivar en un mundo sin naturaleza, sin alma ni esperanzas, como ocurre en esta historia.
- Valorar las relaciones de amistad como elementos imprescindibles en nuestro desarrollo personal, y la colaboración y la empatía como actitudes necesarias para crecer y solventar situaciones complejas que nos pueden acontecer.
- Valorar la esperanza, el optimismo y la fortaleza como conductas necesarias para solucionar problemas e intentar cambiar el mundo que nos rodea.
- Descubrir los viajes iniciáticos como historias en las que un personaje se enfrenta a diferentes situaciones adversas que le harán cambiar, crecer y tomar conciencia de sí mismo.

CONTENIDOS

TEMAS	VALORES
<ul style="list-style-type: none">• Ecología	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a respetar la naturaleza y adoptar comportamientos, hábitos y actitudes que permitan tomar pequeñas decisiones que van a favor de la conservación de los recursos naturales de nuestro planeta.
<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda como aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Valorar la búsqueda como perseverancia y aprendizaje. La protagonista de esta historia pierde algo y sale de su zona de confort para buscarlo.
<ul style="list-style-type: none">• Sueños y aspiraciones	<ul style="list-style-type: none">• Permitirse a uno mismo soñar y tener objetivos. Valorar las capacidades para llevar a cabo los propios deseos. Aprender a respetar las aspiraciones de cada uno y de los demás.

ENFOQUE INTERDISCIPLINAR

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

<ul style="list-style-type: none"> • “La búsqueda” como uno de los recursos literarios que se usan para narrar el viaje iniciático de un protagonista. 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la comparación de esta obra con otras obras parecidas de la literatura infantil y juvenil, y de la ficción en general, que desarrollan un tipo de narrativa parecida y usan el recurso de la búsqueda.
<ul style="list-style-type: none"> • Uso literario de la fantasía futurista que muestra un mundo arrasado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender que la fantasía es un recurso que permite proyectarnos hacia el futuro en la mayoría de obras de ficción y hablar con perspectiva sobre temas importantes para así comprenderlos desde otro punto de vista.
<ul style="list-style-type: none"> • Motivación del debate y la diversidad de opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> • La lectura consigue que el alumno se cuestione temas polémicos que despiertan opiniones. Esto permite crear un espacio de debate que estimula al estudiante a desarrollar su competencia verbal.

CIENCIAS SOCIALES

<ul style="list-style-type: none"> • Consciencia social crítica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el sentido crítico de los lectores para asimilar y comprender las dinámicas que se dan en sociedades donde las clases sociales están definidas de manera cerrada.
---	--

CIENCIAS NATURALES

<ul style="list-style-type: none"> • Consciencia ecológica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Despertar y desarrollar la consciencia por el respeto del medio ambiente y fomentar la sensibilidad por preservar los recursos naturales de nuestro planeta.
--	--

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia lingüística

- Interactuar lingüísticamente de una manera adecuada a los contextos sociales y culturales, en la vida privada y profesional.

Competencia social y cívica

- Preparar a las personas para participar en la vida cívica a partir de la comprensión de las estructuras sociales y políticas. Comprender los códigos de conducta y de integridad hacia las demás personas. Manifiestar solidaridad e interés por los problemas que afectan a la comunidad local y global.

Competencia básica en ciencia

- Comprender el efecto de las aplicaciones de la tecnología en la sociedad para valorar mejor las cuestiones morales relacionadas con el uso y el abuso de los recursos. Promover el desarrollo equilibrado de la curiosidad y de un criterio respetuoso con la naturaleza como características que permiten pensar en la sostenibilidad y la seguridad del progreso científico y su impacto en el planeta.

Competencia digital

- Comprender las oportunidades que proporcionan las herramientas digitales de comunicación para la creatividad y a la innovación. Saber buscarlas y utilizarlas.
- Desarrollar habilidades y aplicar técnicas y estrategias diversas para la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información
- Dominar los lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y sus pautas de decodificación y transferencia así como los soportes más frecuentes en los que esta suele expresarse en un entorno digital.



EMBARCADOS EN LA LECTURA

Este icono indica las actividades y propuestas de proyectos presentadas para desarrollar concretamente la competencia digital a través de la producción de productos **transmedia** y **crossmedia** relacionados con este título.

Además, otros recursos *transmedia* existentes para este título son:



- **¿Quieres hablar con Koko?** Koko responderá vuestras preguntas a través de su cuenta en Twitter **@kokoalhabla**
- Lectura colectiva y fan club en **#Koko**.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se plantean a continuación dos tipos de rúbricas, para uso del profesor y del alumno, respectivamente, que se organizan en cuatro bloques, facilitando así la correspondencia entre la evaluación realizada por el alumno y el profesor en base a los siguientes criterios:

1. Comunicación oral

- Escuchar activamente.
- Hablar de forma estructurada.

Se evalúa en función de cómo expresa oralmente sus opiniones y argumentos y en base a qué actitud mantiene a la hora de escuchar y tener en cuenta las intervenciones ajenas en los debates.

2. Comunicación escrita

- Leer de forma consciente y adquiriendo conocimientos.
- Redactar ideas o argumentos.

Se evalúa el progreso del alumno en relación a su capacidad para leer y comprender lo leído, así como a su capacidad para expresarse por escrito de forma coherente aportando valor y significado.

3. Conocimiento de la lengua

- Comprender el texto y el argumento.
- Conocer el lenguaje.

Se evalúa la habilidad para usar los recursos léxicos y gramaticales que el alumno tiene a su disposición y la ampliación del vocabulario contextualizado y bien asimilado tras la lectura.

4. Competencia lectora y educación literaria

- Adquirir conocimientos buscándolos de forma autónoma.
- Aplicar estos conocimientos en su realidad y con otros ejemplos.

Se valora que sepa contextualizar la obra, que se haya documentado sobre el libro, la trayectoria del autor y los hechos en que puede estar basada la historia, y que haya adquirido información adicional sobre los temas del libro y cómo ha realizado estos conocimientos.

La autoevaluación es una de las mejores estrategias para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, a criticar y a reflexionar sobre el propio trabajo. Sus beneficios son:

- Conocer y comprender cuál es el progreso individual y tomar conciencia del mismo.
- Desarrollar la responsabilidad, la autonomía y el autodominio.
- Motivarse y fomentar la capacidad de superación.

La autoevaluación ayuda al alumno a responder de una forma sincera a las siguientes preguntas en relación a conceptos, procedimientos y actitudes:

- ¿Qué sabía antes de leer el libro? ¿Qué nuevos conocimientos ha adquirido? ¿Cómo los ha aprendido? ¿Los ha buscado por sí mismo?
- ¿Qué siente que ha aprendido más allá del libro? ¿Podrá implementar esos conocimientos o esas nuevas aptitudes a otras facetas de su vida a partir de ahora?

Rúbrica de evaluación – PROFESOR

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Mejorable	Aceptable	Bien	Excelente	PUNTOS
<p>Comunicación oral</p> <ul style="list-style-type: none"> Pronuncia con corrección y claridad, modulando y adaptando su mensaje a la finalidad de la práctica. Resume textos, de forma oral, recogiendo las ideas principales e integrándolas, de forma clara, en oraciones que se relacionen lógicamente y semánticamente. 	<p>Tiene dificultades de pronunciación y entonación para construir correctamente su discurso oral.</p> <p>Presenta dificultades para sintetizar y para expresar sus discursos de forma clara.</p>	<p>Pronuncia cada vez con más claridad y precisión, mejorando así su capacidad comunicativa, aunque todavía tiene problemas para transmitir bien su mensaje.</p> <p>No localiza bien las ideas principales de un discurso y tiene problemas para resumir un texto.</p>	<p>Se expresa de manera clara y sabe cómo modular su tono según la intencionalidad del discurso.</p> <p>Detecta sin problema las ideas principales de un discurso y las sintetiza correctamente cuando habla.</p>	<p>Se expresa oralmente de una forma clara y con una pronunciación adecuada, bien adaptada a la intención de su discurso.</p> <p>Detecta con facilidad las ideas principales de un discurso, es capaz de resumirlas oralmente y de transmitir las de forma lógica.</p>	
<p>Comunicación escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza esquemas y mapas y explica por escrito el significado de los elementos visuales que pueden aparecer en los textos. Identifica y expresa las posturas de acuerdo y desacuerdo sobre aspectos de un texto. 	<p>No sabe cómo utilizar estos recursos para organizar sus escritos.</p> <p>Tiene dificultades para entender las opiniones que se transmiten en un texto y no logra posicionarse para expresar su opinión.</p>	<p>Empieza a utilizar estos recursos para organizar sus ideas por escrito, aunque todavía no lo hace con soltura.</p> <p>Identifica las opiniones en un texto o discurso pero todavía no logra posicionarse con un criterio justificado.</p>	<p>Utiliza de forma regular esquemas y mapas que le ayudan a mejorar sus textos escritos.</p> <p>Expresa sus ideas respecto a un texto con claridad debido a que ha logrado una comprensión global de su significado.</p>	<p>Hace un uso habitual de esquemas y mapas para organizar las ideas de sus discursos y transmitirlos con naturalidad.</p> <p>Argumenta con claridad y con seguridad sus posturas de acuerdo o desacuerdo respecto a un texto e identifica las de los demás.</p>	
<p>Conocimiento de la lengua</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y explica en los textos los elementos constitutivos de la oración simple diferenciando sujeto y predicado. Conoce y utiliza adecuadamente las formas verbales en sus producciones orales y escritas. 	<p>Muestra dificultades para identificar los elementos básicos (sujeto y predicado) de la oración simple.</p> <p>Le cuesta usar correctamente las formas verbales tanto a nivel oral como escrito.</p>	<p>Distingue sujeto y predicado aunque a veces tiene problemas para identificar un sujeto elidido.</p> <p>Conoce las formas verbales aunque presenta dificultades para aplicarlas correctamente.</p>	<p>Puede identificar y analizar los elementos que constituyen una oración e interpreta correctamente los sujetos elididos.</p> <p>Conoce las diferentes formas verbales y sabe aplicarlas con corrección en sus discursos orales y escritos.</p>	<p>Conoce y domina los mecanismos y elementos de la oración simple. Identifica la actitud del emisor analizando el tipo de sujeto.</p> <p>Domina y conoce con precisión las diferentes formas verbales que usa con naturalidad en sus discursos orales o escritos.</p>	
<p>Competencia lectora y educación literaria</p> <ul style="list-style-type: none"> Lee y comprende con un grado creciente de interés y autonomía obras literarias cercanas a sus intereses. Habla en clase de los libros y comparte sus impresiones con los compañeros. 	<p>Todavía no ha identificado la lectura como uno de sus intereses y no consta entre sus aficiones.</p> <p>No muestra interés en compartir lo que lee con sus compañeros.</p>	<p>Crece su interés por la lectura aunque todavía no ha tomado la iniciativa para identificar sus intereses.</p> <p>Participa en las actividades sobre lecturas obligatorias con sus compañeros.</p>	<p>Ha descubierto alguna obra o género que ha despertado su interés por la lectura de una forma autónoma.</p> <p>Reflexiona sobre lo que lee y lo comparte con los demás.</p>	<p>Es un lector habitual y tiene identificadas las lecturas y géneros que más le interesan.</p> <p>Disfruta compartiendo con sus compañeros las reflexiones sobre sus lecturas.</p>	

AUTOEVALUACIÓN

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca una x en el nivel que consideres que has obtenido.

	Me cuesta hacerlo, mejorable	Frecuentemente	Siempre	Siempre y motivo a los demás a hacerlo
Comunicación oral				
• Pronuncio con claridad y sé modular mi voz para adecuarla al objetivo de mi mensaje.				
• Detecto las ideas principales de un texto o discurso y sé resumirlas oralmente.				
Comunicación escrita				
• Utilizo recursos como esquemas y mapas para organizar las ideas que quiero expresar en un texto.				
• Puedo identificar y expresar los diferentes puntos de vista que hay en un texto.				
Conocimiento de la lengua				
• Identifico los elementos que constituyen la oración simple y sé interpretar la función del sujeto.				
• Uso correctamente las diferentes formas verbales en mis discursos orales y escritos.				
Competencia lectora y educación literaria				
• He descubierto mi interés por la lectura e identifico los géneros que me gustan.				
• Me gusta compartir mis lecturas con los compañeros y expresar mis opiniones y reflexiones al respecto.				

Correlación evaluación del profesor- autoevaluación alumno:

- El primer punto hace referencia a la **comunicación oral** y a la capacidad del alumno para hablar y escuchar. El profesor la evaluará en función de cómo expresa verbalmente sus argumentos y también en función de cómo los complementa con su lenguaje no verbal. Se valorará muy positivamente que el alumno sepa usar su gestualidad y su expresividad para acompañar su discurso oral. También se tendrá en cuenta en la valoración, su capacidad para descifrar el lenguaje corporal de sus interlocutores.
- El segundo punto hace referencia a la **comunicación escrita** y al progreso que ha realizado el alumno en dos líneas:
 - La capacidad que ha adquirido para leer y comprender lo leído.
 - La capacidad para expresarse por escrito de forma coherente y para aprender a utilizar la lengua como herramienta de comunicación de sus propios puntos de vista.
- El tercer punto hace referencia a la adquisición de **conocimiento de la lengua**. En él se evalúa la habilidad que ha adquirido para utilizar los recursos léxicos y gramaticales que el alumno tiene a su disposición; también se valora si el alumno ha ampliado su vocabulario y lo utiliza en el contexto apropiado demostrando su competencia lectora.
- El cuarto punto evalúa la **educación literaria** del alumno y su progreso después de la lectura. Se valora que sepa contextualizar la obra, que se haya documentado sobre el libro, la trayectoria del autor, el género literario y que demuestre interés e iniciativa para desarrollar su propio gusto literario.

Actividades

ANTES DE LEER

- **¿Cuáles son las ciudades más contaminadas del mundo?**
Menciona 5.
- **¿Sabes quién es el héroe Ulises?**
Justifica tu respuesta.
- **¿Si pudieras tener una característica física fantástica, cuál tendrías? (cola, alas...)**
Respuesta libre.
- **¿Consideras que hay una relación entre las cuatro imágenes de la cubierta? Descríbela e inventa una historia que las relacione.**
Respuesta libre.
- **¿En qué novela clásica de aventuras aparece un personaje que se llama Miércoles?**
Justifica tu respuesta.

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 1 de 4

1. **¿Dónde pierde Koko su rabo?**
 - a. En los árboles
 - b. En un cajón
 - c. En el río
2. **¿Qué era el monstruo Polifemo de *La Odisea*?**
 - a. Minotauro
 - b. Cíclope
 - c. Centauro
3. **¿De qué es dueña Grandia?**
 - a. Un supermercado
 - b. Una frutería
 - c. Un restaurante
4. **¿Cómo cocinará Grandia a Koko?**
 - a. Hamburguesas
 - b. Estofado, croquetas y pastelitos
 - c. Boloñesa
5. **¿Qué ofrece Koko a Grandia para que la suelte?**
 - a. Manzanas auténticas
 - b. Manzanas de plástico
 - c. Piñones
6. **¿Cómo escapó Koko de Grandia?**
 - a. Robó la llave mientras Grandia dormía
 - b. Puso picante en el vino de Grandia
 - c. Lanzó agua a los ojos de Grandia
7. **¿Con qué se emociona Grandia?**
 - a. Con la fruta
 - b. Con el cine
 - c. Con el dinero
8. **¿Cuántas colas tiene el león del mundo de los sueños?**
 - a. 3
 - b. 5
 - c. 1
9. **¿Qué libro lleva el hombre que doma al león?**
 - a. *La Odisea* de Homero
 - b. *El Libro del Sueño*
 - c. Un recetario de cocina
10. **¿Por dónde escapan las pesadillas?**
 - a. Por la Puerta de la Luna
 - b. Por las páginas del libro del sueño
 - c. Por la Puerta del Sol
11. **¿De dónde es Jörgund?**
 - a. Suecia
 - b. Noruega
 - c. Islandia

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 2 de 4

- 12. ¿Qué ha desaparecido con la Gran-Gran Crisis?**
- La naturaleza, el campo
 - Los grandes sueños de las personas
 - Las dos anteriores son correctas
- 13. ¿Qué ve Koko desde casa del Atrapasueños?**
- A sí misma y a Jörgund en el mundo real
 - Su casa en las montañas
 - El mar
- 14. ¿Cuándo fue la Gran Gran Crisis?**
- En tiempos del abuelo de Jörgund
 - En tiempos del bisabuelo de Jörgund
 - Hace una generación
- 15. ¿Dónde están los grandes sueños de la humanidad?**
- En la cabeza de la gente
 - No existen
 - En el país de los Grandes Sueños porque se han olvidado de ellos
- 16. ¿Qué son la Puertas de la Luna?**
- Accesos entre el mundo de los sueños y el mundo real
 - La entrada a un castillo
 - La entrada al cielo
- 17. ¿Quién es Jörgind?**
- Hijo de Jörgund
 - Bisabuelo de Jörgund
 - Hermano de Koko
- 18. ¿Qué hay en la planta baja de la Ciudad del Boom?**
- Un monumento a la naturaleza muerta
 - Un bosque de plástico
 - Las dos respuestas anteriores son correctas
- 19. ¿Quién es Miércoles?**
- Un niño limpiador de Ciudad del Boom
 - Un niño rico de Ciudad del Boom
 - Personal de seguridad de Ciudad del Boom
- 20. ¿De qué planta viene la familia de Miércoles?**
- De la primera
 - De la segunda
 - De la tercera
- 21. ¿Qué indica el panel informativo que está junto a la biblioteca clausurada?**
- Que es un monumento a la estupidez
 - Que es un monumento al desastre
 - Que es una Oda a la sabiduría
- 22. ¿Por qué quiere Koko ir a la biblioteca?**
- Para buscar un ejemplar de *La Odisea*
 - Para buscar un mapa donde encontrar el mar
 - Para investigar por qué está cerrada
- 23. ¿Cómo reacciona Miércoles cuando les descubre un guardia?**
- Culpa de todo a Koko
 - Se inculpa él para dejar a Koko libre
 - Empuja al guardia y sale corriendo

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 3 de 4

- 24. ¿Quiénes persiguen a Koko?**
- Cuatro policías y dos perros
 - Dos soldados y cuatro policías
 - Cinco policías y un soldado
- 25. ¿Qué cree Narciso Preciso que son Koko y Miércoles mientras caen al mar?**
- Cree que son terribles dragones
 - Piensa que son pájaros
 - Cree que son peces voladores
- 26. ¿A qué se dedica Gloria?**
- A buscar los seres vivos que quedan en el mar
 - A cuidar pájaros heridos
 - A cuidar la flora marina que aún está viva
- 27. ¿Qué peligroso ser visita a Koko en el País de los Sueños?**
- El mago Grandia
 - El Ogro Comerrecuerdos
 - El fantasma Jörgund
- 28. ¿Qué descubre Koko cuando vuelve a la cima de su montaña?**
- Que su casa ha sido ocupada por un niño que también tiene cola
 - Que un incendio ha destruido su hogar
 - Que los pajaritos han cuidado perfectamente de su casa
- 29. ¿Por qué expulsan a Koko y a Miércoles del Bosque Primigenio?**
- No quieren que entre ningún humano porque se han portado mal con la Naturaleza
 - Porque no tienen dinero y no pueden pagar la entrada correspondiente
 - Porque no saben la contraseña que abre una puerta de entrada
- 30. ¿Qué árbol destaca en el claro del bosque al que llegan?**
- Una vieja encina
 - Un majestuoso roble
 - Un algarrobo centenario

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 4 de 4

- 31. ¿Quién les recibe en el claro del Bosque Primigenio?**
- a. El Ogro Comerrecuerdos
 - b. La Niña del Pelo Verde
 - c. La Voz del Bosque
- 32. ¿Cómo logra Miércoles entrar en el País de los Sueños?**
- a. Comprando una entrada
 - b. Atravesando una pesada puerta de madera
 - c. Pronunciando unas palabras mágicas
- 33. ¿Qué extraña palabra grita el Ogro Comerrecuerdos?**
- a. Hokiti Pokiti
 - b. Bidibibadibi
 - c. Rajarrái
- 34. ¿Cómo encuentra Koko a la Madre Naturaleza?**
- a. Dormida dentro de una urna
 - b. Sentada sobre un majestuoso sillón
 - c. Corriendo por el bosque
- 35. ¿Cómo descubre Miércoles que el Ogro Comerrecuerdos es un farsante?**
- a. Agarra un pedazo de tela que cuelga de su pelaje
 - b. Ve una cremallera entre su abundante pelo
 - c. El Ogro se quita el disfraz frente a él
- 36. ¿Cómo define la Madre Naturaleza a Koko?**
- a. Como una niña que nace de la mezcla entre sueño y naturaleza
 - b. Como una niña huérfana, hija de un mago
 - c. Como una hada del bosque
- 37. ¿Cuándo la Madre Naturaleza perdió la esperanza en las personas?**
- a. Cuando quemaron el bosque en el que ella habitaba
 - b. Cuando visitó la ciudad del Boom
 - c. Cuando descubrió que habían dejado de soñar
- 38. ¿Qué necesita la Madre Naturaleza para recuperarse?**
- a. Semillas y soñadores
 - b. Pájaros y girasoles
 - c. Esperanza y lluvia
- 39. ¿Cómo llega Koko a su Puerta de la Luna?**
- a. Siguiendo la voz de miércoles
 - b. Subida a la bicicleta de Jörgund
 - c. Atravesando una puerta secreta
- 40. ¿Cada cuánto tiempo Koko cambia de cola?**
- a. Cada 100 años
 - b. Cada 3 primaveras
 - c. Tres veces al año

SOLUCIONES

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 26. A |
| 2. B | 27. B |
| 3. C | 28. B |
| 4. B | 29. A |
| 5. A | 30. C |
| 6. B | 31. B |
| 7. A | 32. A |
| 8. A | 33. C |
| 9. B | 34. A |
| 10. A | 35. B |
| 11. C | 36. A |
| 12. C | 37. C |
| 13. A | 38. A |
| 14. B | 39. B |
| 15. C | 40. B |
| 16. A | |
| 17. A | |
| 18. C | |
| 19. A | |
| 20. B | |
| 21. A | |
| 22. B | |
| 23. A | |
| 24. C | |
| 25. B | |

PROYECTO. Comprensión lectora

Naturaleza y ecología

General, página 79

Koko es una historia situada en un futuro donde la naturaleza del mundo ha quedado arrasada. En la página 79 Koko cree descubrir un bosque lleno de frutos, pero pronto descubre que es una reproducción a escala real de plástico. Os proponemos un juego para reflexionar sobre la tala de árboles y sobre la función clave de los bosques para la renovación del aire. El objetivo es destacar la importancia que tienen los árboles y el impacto de la tala indiscriminada sobre el ambiente.

- El espacio de la clase será el bosque.
- Un alumno será guardabosques y tres compañeros serán leñadores.
- El resto de los estudiantes serán árboles.
- Los leñadores tendrán 30 segundos para tocar (“talar”) a los árboles.
- Si los tocan, los árboles se estirarán en el suelo.
- El guardabosque podrá salvar a los árboles caídos tocándolos. Así ejemplificamos quien siembra nuevos árboles en lugar de talarlos.
- Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego de pondrán de rodillas y finalmente quedarán de pie para seguir jugando.
- Mientras los nuevos árboles “crecen”, los leñadores podrán volver a talarlos.
- Al terminar los primeros 30 segundos del juego, se contarán cuantos árboles fueron talados y se anotará en un gráfico con dos coordenadas: cantidad de guardabosques vs árboles talados.
- En el segundo período de 30 segundos de juego se agregará otro guardabosque. Al finalizar se volverá a hacer el gráfico de la cantidad de árboles talados.

Plantead después en clase las siguientes preguntas a partir del juego que habéis desarrollado:

1. ¿Qué ocurre con una población de árboles cuando sufre la tala indiscriminada? Buscad el concepto de “población” cuando hace referencia a los bosques y árboles.
2. Según el juego, ¿cuántos guardabosques hacen falta para defender a los árboles de la tala? Investigad en qué consiste el trabajo de un guarda forestal.
3. ¿Habéis llegado a una fase del juego en que habían más guardabosques que leñadores? Hablad sobre las consecuencias de la deforestación en el medio ambiente. Buscad información sobre la tala total de hectáreas de árboles al año y calculad la predicción a 10 años vista.
4. Investigad en qué consiste el proceso de desertización y qué consecuencias tiene en las características de la tierra que se queda sin agua y en los organismos que viven en ella.

Este es un juego dinámico de concienciación sobre el medio ambiente, de investigación, recopilación y análisis de datos y de reflexión sobre las conclusiones.



Crear un **blog de aula** para compartir la información y los resultados obtenidos en su investigación y una cuenta en **Instagram, Pinterest o Tumblr** para compartir fotografías de lugares degradados por la acción del ser humano, a modo de tablón denuncia.

Adaptaciones de los clásicos

Página 18

Koko lleva consigo un libro que se titula *Homero resumido para niños que prefieren ir al grano* con los episodios de acción de la *Ilíada* y la *Odisea*, sin la narración que incluye descripciones y con el texto clásico reducido y adaptado.

Divide la clase en dos grupos y pide que un grupo haga un listado con las ventajas de adaptar un clásico para jóvenes y al otro una lista con los inconvenientes. Luego leed las listas en voz alta y plantead un debate. ¿Está de acuerdo cada grupo con el listado del otro? ¿Salen ideas nuevas?

Con este ejercicio trabajamos la capacidad para poner ideas en común, debatir y argumentar, así como cambiar de punto de vista. Se fomenta también la reflexión literaria y la concienciación sobre los propios gustos en relación a las obras de ficción.

Lo que es imprescindible

Página 89

En la página 18 un médico le prepara una receta surrealista a Koko, según él no puede ser que una niña viva sin móvil, tableta, portátil, ordenador, consola de videojuegos ni portarretratos digital.

- Los alumnos deben crear un listado de cosas, aparatos o herramientas que consideren imprescindibles para su día a día.
- Luego tienen que anotar si las actividades que realizan con estos aparatos son algo que ya hacían antes de otra manera o si son nuevas necesidades. Si era una actividad que antes ya realizaban, ¿con qué lo hacían?

Imaginad que hay un apocalipsis como la Gran-Gran Crisis que se menciona en Koko. Elaborad un listado de las cosas imprescindibles que llevaríais con vosotros para poder sobrevivir. El listado tiene que incluir ropa, calzado, utensilios para poder orientarse, comer, calentarse, dormir y beber agua. Tienen que ser cosas que podáis llevar encima, puestas o en una mochila.

Con este ejercicio reflexionamos sobre la dependencia de la tecnología, las necesidades creadas y la capacidad para pensar sobre las cosas prioritarias e imprescindibles. Además, el juego también pide a los alumnos que sean capaces de proyectar un futuro apocalíptico y pensar qué es imprescindible para sobrevivir.

Viajar y leer

Página 11

En la página 11 el narrador afirma de Koko era una niña un poco ignorante porque no había viajado nunca y solo había leído un libro.

Proponemos que los alumnos piensen en un país extranjero al que hayan viajado y en un libro cuya historia se sitúe también en un país lejano. Si coincide que el alumno ha leído un libro ambientado en un sitio donde ha viajado, mejor.

Los alumnos redactarán un texto argumentativo explicando qué conocimientos les proporcionó el viaje y qué conocimientos la lectura, y qué es lo que saben después de todo sobre ese país. Es interesante que redacten el texto en clase el mismo día que se propone el ejercicio, para que no puedan consultar información extra.

Con este ejercicio los alumnos reflexionarán sobre las diferentes formas que hay de aprender. También practicarán la redacción de un texto argumentativo.

Paraíso aislado: el buen salvaje

Primeros capítulos

Koko es un personaje que representa el arquetipo literario de “el buen salvaje”. Nos recuerda a figuras como Mogli o Tarzán, pero en la ficción más reciente, nos recuerda a un personaje como Son Goku, que vive solo en las montañas y sale de su pequeño e idílico mundo para buscar una cosa. Por el camino entrará en contacto con la gente y su inocencia inicial contrastará con la malicia de las demás personas.

Este concepto nace en la Edad Moderna, después de que Europa y América entren en contacto de forma permanente y definitiva. Muchos filósofos franceses de la época de la revolución escribirán sobre el mito del “buen salvaje”. Hay dos posturas enfrentadas que, a rasgos generales, afirman que o bien el ser humano es bueno por naturaleza o bien que es malo. Buscad información sobre estas corrientes de opinión y sobre la historia del momento en que surgieron.

El profesor debe plantear una dinámica para trabajar la rapidez de respuesta. Señalará a un alumno y éste tendrá que responder inmediatamente con un adjetivo que defina al ser humano. El profesor irá anotando en la pizarra las respuestas. Al final veremos si hay más adjetivos positivos o negativos, o si algunos tienen ambigüedad. ¿Qué opción creéis que ganará? El profesor también puede plantear esta pregunta al principio, antes de empezar la dinámica, y ver si al final se cumplen las predicciones de la mayoría.

Se trata una dinámica que permite trabajar la historia moderna, la historia de la filosofía y la reflexión. También fomenta la rapidez mental para ofrecer respuestas rápidas.

Búsqueda de aventuras: videojuegos

Página 16

Koko es la historia de una niña que se quedó sin cola y salió a buscarla. Por el camino tiene que atravesar todo un mundo, que está lleno de peligros. Esta suele ser la premisa de muchos videojuegos. ¿Os atrevéis a escribir las bases de una pequeña historia que implique un viaje de búsqueda con un protagonista y muchos peligros?



Hay recursos que puede usar el profesor para plantear una pequeña guía para los alumnos:

<http://guiondevideojuegos.com/2014/03/24/software-para-guionistas-i-adobe-story/>

¿Qué tiene de diferente respecto a otro tipo de guión? Podéis dibujar a los personajes o descargar de internet dibujos que sean de un estilo que os gustaría para vuestra aventura gráfica.

Los alumnos pueden desarrollar su videojuego utilizando la herramienta de programación **Scratch**.
<https://scratch.mit.edu/>

Con esta actividad podéis trabajar la creatividad, la capacidad de los alumnos para integrar sus intereses en un ejercicio libre de creación y su habilidad para desenvolverse con la tecnología.

Valor del dinero

Página 26

Cuando Koko se encuentra con Grandia nos damos cuenta de que no sabe qué es el dinero, algo bastante normal teniendo en cuenta que ha vivido sola en la montaña toda su vida. Grandia le da un consejo, le dice que el dinero es lo más importante de la vida. El dinero es una referencia simbólica que tiene un valor y que sirve para facilitar el intercambio de bienes y servicios.

Plantead un ejercicio por grupos:

- ¿Cuál es la forma de intercambio de bienes más usada por la humanidad a lo largo del tiempo?
- ¿Cómo conseguían las personas las cosas que necesitaban antes de que existiera el dinero?
- ¿Existen todavía economías no-monetarias?
- ¿Qué significa la palabra dinero? ¿De dónde viene?
- ¿De qué diferentes materiales se han fabricado las monedas a lo largo del tiempo?
- ¿Qué es una divisa? ¿Por qué tienen diferente valor?
- ¿Cuándo aparecieron los billetes? ¿Por qué se inventaron, qué necesidad cubrieron? ¿Fue consecuencia de una evolución de la economía?

Elaborad un mapa conceptual y en una cartulina DIN-A3 cada grupo deberá explicar de manera gráfica, con conceptos escritos, fotos, dibujos o diagramas qué es el dinero.

Estaréis fomentando el trabajo en equipo, la capacidad de análisis individual y de búsqueda de información, así como la capacidad de poner en común las ideas y los conocimientos o la habilidad para sintetizar la información y presentarla de forma gráfica.

Mosaico de recuerdos

Página 68

El Ogro Comecuentos es una pesadilla que atacó a Jörgund y a su hijo, el peligro consiste en que borra los recuerdos de sus víctimas. Pide a tu familia que te expliquen algo interesante que hiciste o que te sucedió de pequeño y que no recuerdas. Escribe la historia como narrador omnipresente, hablando de ti como si fueras otra persona. Pide opinión a diferentes personas que estaban allí cuando sucedió la anécdota y construye la historia como un mosaico, a partir de todas las versiones. Cuando hayas terminado ve a la página 69 del libro, verás que hay un dibujo del Ogro Comecuentos.

- Fotocópialo y con lápiz y regla haz una cuadrícula con 16 espacios sobre su imagen.
- Utiliza un DIN-A4 y dibuja encima una cuadrícula de 16 espacios.
- Traslada el dibujo de manera proporcional de la fotocopia al DIN-A4.

¿Puede ser este el monstruo de tu videojuego?

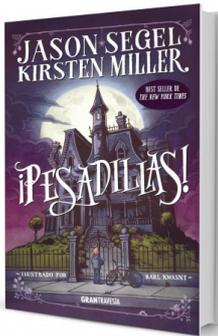
La habilidad plástica de los alumnos a esta edad ya está bastante avanzada. Anímalos a que personalicen su dibujo en este juego de autoconocimiento y recuerdo.

SIGUE LEYENDO

¿Sabías que...?

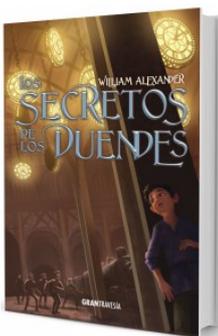
- La figura de la niña independiente que vive sola en la naturaleza tiene un precedente en las historias de *Pippi Calzaslargas* de Astrid Lindgren, que se publicaron por primera vez en 1945 y que posteriormente se adaptaron como series de televisión.
- Son Goku, el protagonista de la saga *Dragon Ball*, también vivía solo en las montañas rodeado de animales y tenía una cola, su punto débil. Un día su maestro decidió cortársela para que sus rivales no pudieran vencerle.
- Más del 80% de los habitantes de ciudades viven con niveles de contaminación que sobrepasan el límite saludable que establece la Organización Mundial de la Salud (OMS).
- La Selva Amazónica es la principal masa forestal del mundo. El 60% de la superficie forestal del planeta está en solo siete países, por este orden: Rusia, Brasil, Canadá, Estados Unidos, China, Indonesia y Congo.

Títulos relacionados



Pesadillas – Jason Segel/Kirsten Miller– Colección Gran Travesía (Océano)

El protagonista de esta novela es Charlie Laird, un chico que acaba de perder a su madre y a quien atormenta una serie de terribles pesadillas. La aparición de su madrastra Charlotte no hace sino perturbarlo aún más, sobre todo cuando esta extraña mujer se lo lleva junto con su padre y su hermano menor Jack a vivir a una tenebrosa mansión de color morado. Dicha construcción oculta muchos secretos y reserva terrores inimaginables para Charlie. Una prometedora trilogía de aventuras infantiles-juveniles.



Duendes –William Alexander – Colección Gran Travesía (Océano)

En la ciudad de Zombay hay una bruja llamada Graba, mitad máquina, mitad humana, que tiene poderes sobrenaturales y hace mover su casa a voluntad. Rownie es uno de los niños abandonados que vive con ella pero decide escaparse para encontrar a su hermano mayor, que ha desaparecido sin dejar rastro.



El único e incomparable Iván – Katherine Alice Applegate – Colección Gran Travesía (Océano)

Iván es un poderoso pero tranquilo gorila que vive en el centro comercial Gran Circo. Se ha acostumbrado a los humanos que lo observan a través de las paredes de cristal de su jaula, y rara vez echa de menos su vida en la selva. Iván prefiere ver la televisión y charlar con sus amigos Stella, una anciana elefante, y Bob, un perro callejero.