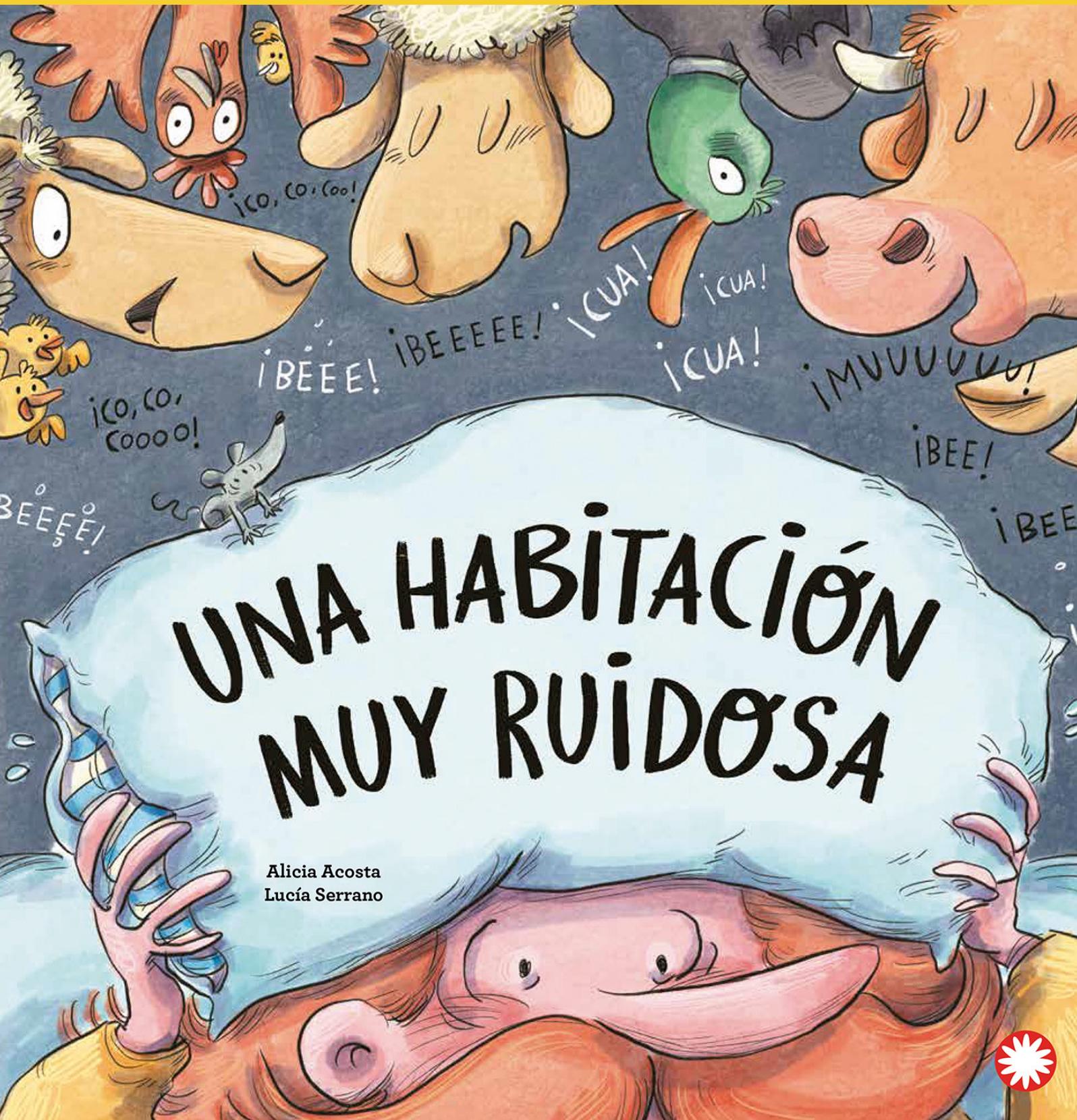


GUÍA DE LECTURA

Guía desarrollada por **Mar González**



Alicia Acosta
Lucía Serrano

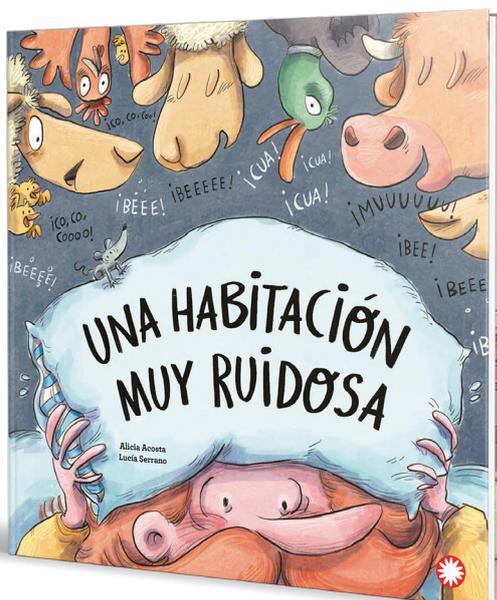


Flamboyant

© Editorial Flamboyant

UNA HABITACIÓN MUY RUIDOSA

Alicia Acosta
Lucía Serrano



Pepino, el del oído fino, nunca puede dormir tranquilo. Se muda al campo buscando silencio para descansar, pero el ruidoso viento no deja de soplar.

—Será escandaloso, ¡no me deja pegar ojo!

Su vecina, una divertida abuelita, le ofrece la solución, pero... ¡qué desastre! ¡Qué follón!

¿Crees que lo logrará? Abre el libro y lo averiguarás.



ACTIVIDADES

Después de una lectura dinámica e interactiva, nos surge la oportunidad de realizar propuestas para poder ampliarla y profundizar en ella. A continuación, encontramos un conjunto de actividades muy variadas que nos permitirán conversar y reflexionar, y jugar o experimentar expresándonos artísticamente.

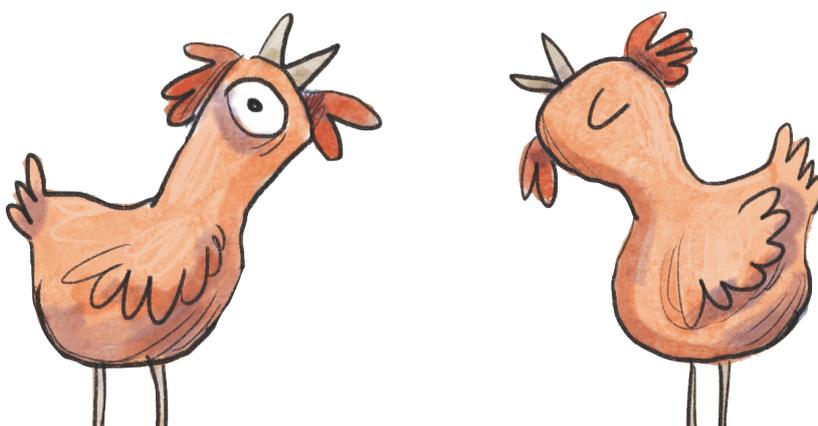
Es un abanico de propuestas que se pueden adaptar a muchas edades y contextos. Podemos presentarlas de forma aislada o simultánea, seleccionando aquellas que más encajan en nuestra situación concreta.

0. Una lectura muy ruidosa

Este álbum explica una historia muy relacionada con los sonidos y que permite una lectura compartida. Cuando favorezcamos la participación de los pequeños interpretando los diferentes sonidos que aparecen en la historia, generaremos atención y diversión. Es esencial destacar la lectura de todas las onomatopeyas que van apareciendo como elemento clave en la narración de la historia. Así se potencia la acumulación sonora que propone el cuento y que tanto molesta a su protagonista.

Después de la lectura compartida podemos hacernos algunas preguntas como:

- ¿Hay más sonidos en la ciudad o en el campo?
- ¿Qué diferencia crees que hay entre sonido y ruido?
- ¿Cuál es el momento que te ha parecido más asombroso de la historia?
- La vecina de la montaña da unas soluciones muy divertidas al señor Pepino, ¿por qué crees que lo hace? ¿Qué solución le propondrías?
- Finalmente, ¿logra dormir el señor Pepino? ¿Cómo lo hace si todavía silba el viento?





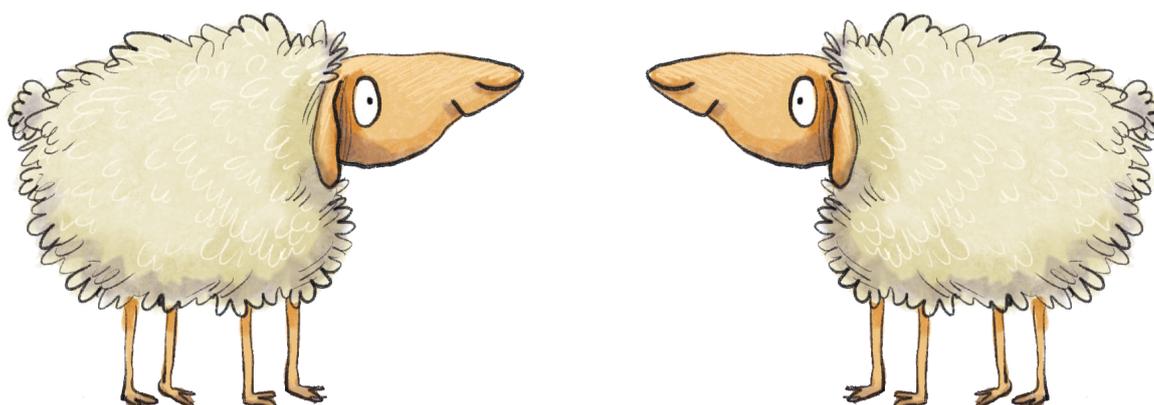
2. La habitación del sueño

¿Cómo sería tu habitación perfecta para dormir? Construimos una maqueta de nuestra habitación del sueño:

Coge una caja de zapatos vieja y fórrala para eliminar las marcas o dibujos que pueda tener. Busca por casa papeles, telas, botes, cajitas, revistas, maderas, corchos..., todo lo necesario para construir una maqueta dentro de la caja de zapatos.

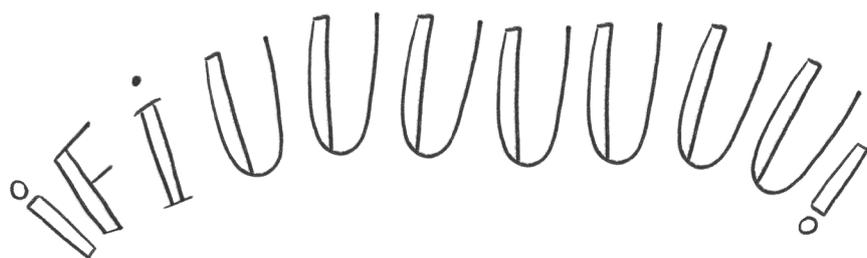
Poco a poco, se incorporan todos los elementos colocando y enganchando primero los del fondo de la caja y después los elementos que quedan más adelante. Es posible que necesites papeles o telas para decorarla. Para pegarlo todo necesitarás pegamento blanco (para tela, cartón o madera...) o pegamento de barra para los papeles.

Idea: antes de empezar, se puede hacer un pequeño esbozo del diseño de la habitación y después dejar fluir la creatividad.



3. Los sonidos de la noche

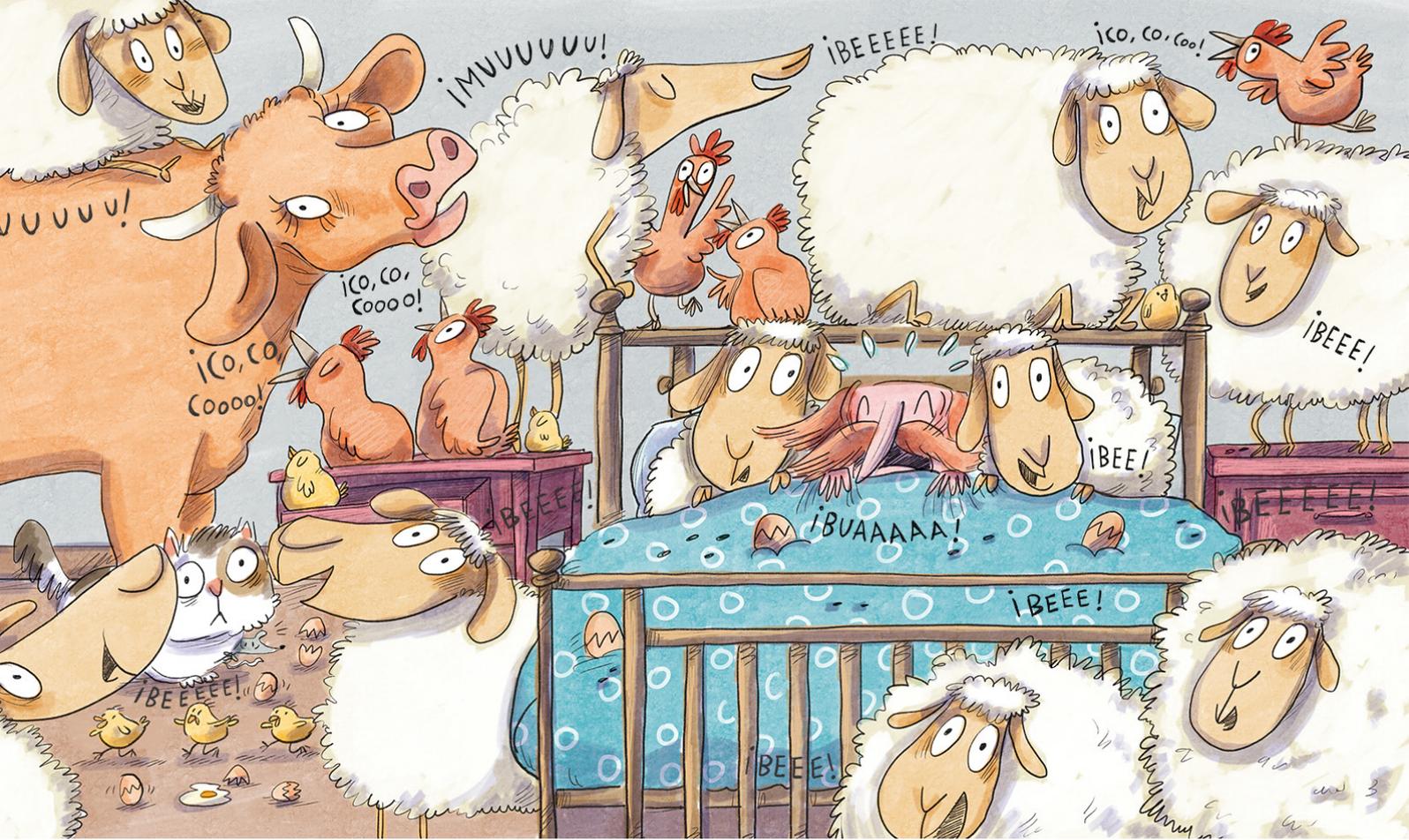
Pepino tiene la oreja muy fina, oye cualquier pequeño sonido de la noche. En el libro puedes ver un gran repertorio de onomatopeyas, como la del viento que silba (FIIUUUUUU), la de gente hablando (BLA, BLA, BLA), la del llanto de Pepino (BUUUUAAAAA), la de su ronquido (PRRRRRRRR)...



Nosotros también podemos oír una gran variedad de sonidos si nos fijamos bien. Intentemos cerrar los ojos y concentrarnos en silencio absoluto. Poco a poco iremos descubriendo diferentes sonidos (de máquinas, animales, vecinos...) que nos pueden pasar imperceptibles entre todos estímulos que nos rodean. Intentamos descubrir qué será cada uno de los ruidos o sonidos que van apareciendo. Una vez descubiertos, intentaremos escribir cada uno de los sonidos como onomatopeyas. Podemos probarlo en diferentes momentos y lugares haciendo una pequeña recopilación, comparando los sonidos que se oyen en cada sitio en diferentes momentos.

Idea: podemos realizar diferentes carteles de onomatopeyas que oímos en la habitación que hemos construido.





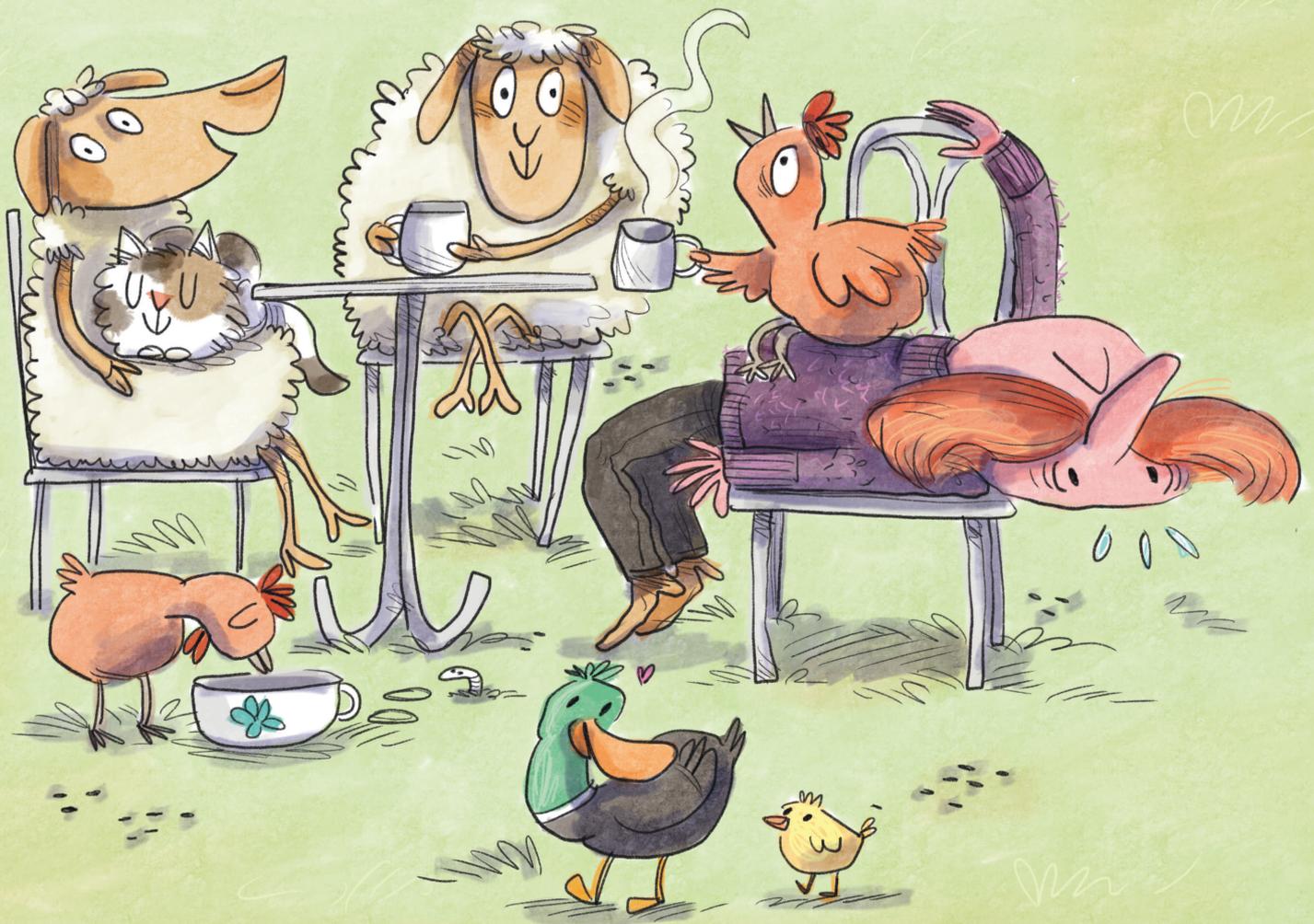
4. El idioma de los animales

La habitación de Pepino es muy muy ruidosa. Al principio descubre todo un montón de ruidos de ciudad, coches... Pero al llegar a la montaña percibe los distintos sonidos de los animales de la granja, como la gallina (CO, CO, COOOOO), la oveja (BEEEEE), el pato (CUA, CUA) y la vaca (MUUUUUU). Los animales hacen estos sonidos en castellano, pero cada idioma tiene onomatopeyas distintas.

¿Sabemos cómo se llaman los sonidos de los animales en otros idiomas? Echa un vistazo al siguiente enlace para profundizar en las onomatopeyas de los animales:

<https://attesor.com/animales-poliglotas-las-onomatopeyas-en-distintos-idiomas/>





5. Un concierto muy animal

Hay un momento de la historia en el que la habitación está completamente llena de animales que gritan, cada uno con su «hablar» diferente. ¿Qué pasaría si pudiéramos organizar los cantos de los animales para convertirlo todo en una canción?

Cada animal debe establecer un ritmo y una pequeña melodía con su sonido. Para poder organizar el concierto mejor, es necesario que primero un animal empiece a cantar y poco a poco se incorporen uno a uno los otros animales hasta crear una pequeña canción.

Marcamos un tempo básico con un metrónomo o instrumento de percusión. Marcando el ritmo facilitaremos que la canción esté más organizada, sea estable y suene mejor. Es importante que todos los animales canten en un volumen suave, sin gritos ni estridencias. Podemos añadir otros sonidos de percusión corporal y onomatopeyas.

Idea: podemos incorporar mascarillas u otros elementos de atrezzo para caracterizarnos de animales en el momento de representar el concierto.



6. La pequeña granja de Pepino



Al principio de la historia, Pepino decide dejar la ciudad e instalarse en una casa en la montaña. Poco a poco, y gracias a su divertida vecina, irá encontrándose con distintos animales. En esta actividad, proponemos realizar un pequeño minimundo con los animales de la granja.

Un minimundo es una pequeña maqueta, con material sensorial, que representa un entorno concreto y permite el juego simbólico representando diferentes situaciones de forma espontánea y libre.

Para preparar la granja de Pepino necesitaremos:

- Bandeja media de madera o de metal.
- Base sensorial: puede ser de un solo material o de más de uno. En este caso, podemos utilizar paja, corcho o serrín.
- Animales de la granja: podemos incorporar muñecos, o confeccionarlos nosotros con material reciclado, y combinar animales de diferentes materiales.
- Personajes: muñecos de madera o similar para poder representar a Pepino y a su vecina.
- Elementos como maderas pequeñas, tapones de corcho o piedrecitas que permitan hacer caminos.
- Opcional: casita para permitir el juego de entrar y salir (dentro/fuera) de los personajes y animales. Podemos utilizar una casita de madera o cartón que tengamos, construirla, o bien utilizar la maqueta de «la habitación del sueño».



Buscamos un rincón tranquilo y accesible sobre una mesa o una alfombrilla en el suelo que delimite el espacio de juego. Ponemos la bandeja y el material de base sensorial escogido. Poco a poco incorporaremos la casa y los muñecos y animales junto con otros elementos. Es necesario mantener un equilibrio entre el número de elementos de juego y las dimensiones de la bandeja, de forma que no quede sobrecargado. Los elementos deben disponerse de forma que parezca que alguien ya ha iniciado el juego. Acompañamos la bandeja con el libro y antes de jugar leemos el libro de forma conjunta.

