



www.uranitolibros.com.ar

Ficha pedagógica

Uranito Editores

Título: *Tintorería de superhéroes y otros cuentos*

Autor: Mariano Gómez Carchak

Ilustraciones: Andrea Sanmartin

62 páginas

Colección: Viajeros

A partir de 7 años

Sobre el autor

Mariano Gómez Carchak nació en Buenos Aires, Argentina. Estudió cine, periodismo y asistió a varios talleres de literatura. Dirigió el *Video Danza La Pared* que recibió el primer premio del Jurado en el Festival Internacional de Video Danza de Buenos Aires (1997). Y su cortometraje *El Círculo* (2004) fue seleccionado y exhibido en competencia oficial en dos de los más prestigiosos festivales de Europa: "ALCINE, Festivales de Cine de Alcalá de Henares" y "SITGES, Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña". Ha colaborado en medios gráficos de España y la Argentina, y ha trabajado como docente universitario y como guionista de televisión. Éste es su primer libro para chicos.

Sobre la ilustradora

Andrea Sanmartin nació en España pero actualmente vive en Buenos Aires, Argentina. Se formó y trabajó como docente, artista plástica e ilustradora, en Madrid y en Barcelona. Sus ilustraciones han sido publicadas en medios gráficos y editoriales de la Argentina, España, Portugal y Francia.

Sobre la síntesis argumental:

En este libro encontrarás todos aquellos personajes, distintos y disparatados, que te invitarán a las más insólitas aventuras.

Empezando por las pruebas que tiene que superar Peter Kent para recuperar sus prendas y sus atributos de superhéroe. También te verás sorprenderte frente al aspecto de seres venidos de otros mundos. Podrás acompañar a Orestes, el sheriff más hábil del Oeste, en su enfrentamiento con los malvados malhechores. Por último, sentirás el temblequeo de las rodillas al conocer junto con las mellizas, la casa y la familia tan distintas de Elo Horror.



www.uranitolibros.com.ar

Temas abordados:

- ❖ Cómo soy y cómo me ven: las apariencias.
- ❖ Diferentes o iguales.
- ❖ La valentía.
- ❖ La imaginación.
- ❖ Las distintas formas de observar una situación.
- ❖ La solución creativa a los problemas.
- ❖ Conocer para comprender.
- ❖ Los derechos de los niños.
- ❖ La empatía.

Ficha técnica:

La ficha técnica se presenta en la contraportada y brinda los datos identificatorios del libro. Es como su documento de identidad. Allí podrás encontrar datos tan importantes como: título, autor, ilustrador, ciudad, editorial, colección, número de páginas, año e ISBN.

Te invito a buscar esa ficha (p. 2) para que sepas cómo se formula una ficha técnica de un libro. Este conocimiento sirve para encontrar materiales en las bibliotecas y en las librerías.

Trabajo en la Biblioteca Escolar:

En las distintas Bibliotecas (Escolares, Públicas, Especializadas, Populares, etc.) se utilizan unos catálogos físicos o informatizados, en donde se encuentran fichas idénticas a la que observas en la página 2. Se confeccionan una por cada libro/ejemplar que compone la biblioteca o el fondo bibliográfico de una librería. Sabiendo los datos que contienen estas fichas, puedes encontrar un libro de manera más rápida y funcional.

Sería una buena idea que puedas ir con tus compañeros a la Biblioteca Escolar en principio, alguna otra Biblioteca más adelante para poder examinar los catálogos y poder buscar y encontrar libros que te gusten tanto como éste que estamos compartiendo.



www.uranitolibros.com.ar

Para trabajar con el paratexto:

1. Observa la tapa del libro ¿qué relación encuentras entre el título y la imagen? ¿Por qué?
2. Lee el índice de la página 63 ¿a cuál cuento supones que corresponde el título del libro? ¿Por qué?
3. En la contratapa aparece un adelanto de lo que encontrarás en el libro. Después de leerla y de observar el índice ¿Cuál te resulta el título más atrayente?

¡Ahora a desentramar cada cuento!

1. Tintorería de superhéroes:

- Los personajes que encontramos en este cuento son Minmei y el suprehéroe.

¿Con qué palabras podrías caracterizar a Minmei?

.....

¿Y a Peter Kent?

.....

- Peter Kent es el nombre ciudadano del superhéroe En el cuento hace alusión a Clark Kent y a Peter Parker.

- ¿Por qué supones que se los nombra?

.....

(Una ayudita: si no los conoces puedes consultar en tu computadora)

- ¿Ellos esconden las personalidades secretas de cuáles superhéroes?

.....



www.uranitolibros.com.ar

- ¿Conoces hazañas hechas por ellos? ¿En dónde las encontraste?

.....

- ¿Con qué palabras caracterizarías a estos superhéroes?

.....
.....

- Ahora compáralos con la caracterización que hiciste antes de Peter Kent ¿se parecen? ¿en qué se diferencian?

.....

- Después de comparar a los tres superhéroes ¿qué nombre de superhéroe le pondrías a Peter Kent?

.....

- Si no le encuentras los superpoderes comunes en los superhéroes ¿Cuáles son los que supones que tiene?

.....

- En una escena del cuento Minmei se transforma en una superheroína ¿Cuál es esa escena?

.....

- Si Minmei tuviera superpoderes ¿cuáles serían y qué supernombre le pondrías?

.....



www.uranitolibros.com.ar

- Te animas a expresar plásticamente cómo te la imaginas a Minmei de superheroína?

- Ahora estás en condiciones de inventar una historia con estos superhéroes. (No te olvides que en algún momento de tu escritura deberás decidir quienes participarán en esta historia, en qué lugar se va desarrollar la acción y cuál será la situación a superar).

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



www.uranitolibros.com.ar

Un proyecto para desarrollar entre todos:

(Se puede realizar conjuntamente con el área de Prácticas del Lenguaje, Plástica, Biblioteca)

Cartas de superhéroes:

La idea es armar un mazo de cartas de superhéroes para jugar en el recreo:

Pueden trabajar en grupos presentando a los superhéroes que armaron, luego recortan cartones del mismo tamaño para que se pueda armar el mazo con todas cartas iguales. Con la maestra de Plástica dibujan se reparten los personajes y cada uno lo dibuja (por ejemplo: pueden ser dibujados en cuatro colores distintos para luego hacer pares del tipo “casita robada”).

Con la maestra bibliotecaria pueden observar en la juegoteca como son las instrucciones que traen todos los juegos de mesa.

Cada grupo deberá armar las instrucciones para jugar con sus cartas y listo.

¡A disfrutar en los recreos de las nuevas aventuras de estos superhéroes!

2. Una Marta de otro mundo.

- **Para que completes estas ideas**

- En este cuento se produce un encuentro fantástico entre.....
.....
- El encuentro se produjo porque.....
.....
- Marta y Tamar se parecen en.....
.....



www.uranitolibros.com.ar

- En pequeños grupos comparen las sílabas y las letras de los siguientes nombres. Después cuenten a todos a que conclusión han llegado.

Nombre del personaje	MARTA	TAMAR
Nombre del planeta	TIERRA	ERRATÍ

CONCLUSIÓN:

.....
.....
.....

- ¿Cómo piensas que se llama la mamá de Marta?

.....

- ¿Y la de Tamar?

.....

- Si el perro de Tamar se llamara Tataba ¿Cómo se llamaría el perro de Marta?

.....

- **Para conversar y discutir:**

Marta y Tamar ¿son iguales?, si a Marta le gusta sentarse cruzando la pierna derecha sobre la izquierda ¿cómo lo haría Tamar?, cuando Marta está frente a Tamar ¿la vería igual a ella o como si se mirara a un espejo?

- ¿Cuál sería el nombre de tu doble en el planeta Erratí?



www.uranitolibros.com.ar

- Elabora un listado de cosas que te gustan hacer y cómo las harías tu doble:

Tu nombre:	El nombre de tu doble de Erratí:

- **Para jugar en el grado, o con el profesor de Educación Física (es excelente para trabajar la lateralidad) o en el recreo:**

Frente al espejo

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

OBJETIVOS

Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

PARTICIPANTES

Grupo, clase a partir de 6 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.



www.uranitolibros.com.ar

DESARROLLO

Por parejas, un niño se sitúa frente a otro, uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos, con todo el cuerpo. Cambiar de papeles. El que se mira al espejo debe ir realizando gestos y acciones para que el espejo haga lo mismo. (Debemos intentar que se realicen acciones suaves para que puedan ser fácilmente imitables).

3. El salvaje Orestes

- **Para trabajar antes de leer** (Se puede relacionar con el área de Conocimientos del Mundo o Ciencias Sociales y la Biblioteca Escolar/Informática):

- Este cuento está ambientado en el Lejano Oeste ¿escuchaste hablar alguna vez de él? ¿Cómo te imaginas que es el Lejano Oeste? ¿Dónde lo ubicarías? ¿Qué características supones que tiene?

.....
.....
.....
.....

- Busca en la Biblioteca escolar y en tu computadora información acerca del Lejano Oeste. Compara con tus respuestas anteriores, modifica la información según lo investigado y elabora un informe sobre el Lejano Oeste. Puedes incluir información acerca del lugar y la época en la que se lo sitúa, lo puedes ubicar en un mapa, ver cuáles son los actores sociales que vivían en esa época, cuáles eran sus vestimentas, sus costumbres, sus trabajos.
- Lectura de imágenes: observa un paisaje del Lejano Oeste ¿qué podrías decir sobre el paisaje? ¿Qué sucede con la temperatura en esos lugares? ¿Qué clase de plantas encuentras ahí? ¿Qué animales vivirán en ese lugar? ¿Cuáles serán los principales problemas que podrían tener las personas que poblaran ese lugar? (Puedes ampliar información con tu computadora o en la Biblioteca)
- ❖ Para divertirte mientras conoces cómo es el pueblo de Orestes puedes mirar con tus compañeros la película “Rango”.



www.uranitolibros.com.ar

- Explica por qué se llama Cardo Viejo el pueblo de Orestes:

.....

- Orestes había elegido la profesión de sheriff. ¿Cuál es su trabajo específico?

.....

- Orestes está amenazado por un gran peligro ¿cuál?

.....

- ¿Qué sucedió con los sheriffs anteriores?

.....

- ¿Cómo salvó su vida Orestes frente a los Malvados Malhechores Malolientes Malvaviscos?

.....

Para discutir entre todos y reflexionar:

- Este cuento hace recordar al refrán popular “Más vale maña que fuerza” ¿Qué opinas al respecto? ¿Para Orestes fue más valioso ser creativo que ser valiente? ¿Fue realmente cobarde Orestes como le dijeron los Malvados Malhechores?
- Escribe alguna anécdota que recuerdes sobre alguna ocasión en que hayas elegido la valentía o el ingenio? Después en una ronda puedes compartirla con tus compañeros.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



www.uranitolibros.com.ar

4. Aquí vive Elo Horror

- (Para trabajar conjuntamente el área de Prácticas del Lenguaje con Formación Ética y Ciudadana)

El cuento de Elo Horror se ubica en dos escenarios ¿cuáles son?

.....
.....

¿Cuál supones que era el estado de ánimo de Elo en cada uno de ellos?

.....
.....

¿Por qué supones que las mellizas lo trataban mal a Elo?

.....
.....

¿Por qué supones que el resto del grupo se burlaba de él?

.....
.....

- **Para conversar entre todos:**

¿Viviste alguna vez una situación parecida en que un compañero se burló de vos y no te gustó, ó que vos te hayas burlado de alguien y se haya sentido mal? ¿Lo pudiste solucionar? ¿Cómo? ¿Escuchaste hablar sobre la empatía (es ponerse en el lugar del otro)? ¿Qué opinas al respecto? Elo en la escuela se quedaba callado ¿supones que esta actitud es mejor o peor para su problema? ¿Por qué piensas que en su casa dijo que las mellizas eran sus amigas? ¿Realmente eran Elo y su familia tan distintos como creían las mellizas?



www.uranitolibros.com.ar

- Busquemos soluciones:

La señorita Juanita sabía que había algunos problemas para solucionar en el grado, entonces les propuso a los chicos hacer un reglamento para una mejor convivencia. Con las cosas que sabes del cuento ¿podrían elaborarlo en grupos? Se sugieren situaciones creativas, si son graciosas mejor y que excluyan la palabra “no” en sus propuestas.

REGLAMENTO DEL GRADO DE LA SEÑORITA JUANITA

Ejemplos:

- Apreciar a los alumnos que tienen los rulos locos y descontrolados porque son cabellos con libertad de dirección.
- Si existen alumnos mellizos en el grado se los nombrará solamente por el nombre para evitar peleas en espejo.



www.uranitolibros.com.ar

- Es importante dar oportunidad de conocer a la gente sin juzgarla. Es evidente que las mellizas tenían una imagen de la casa de Elo que finalmente no correspondía a lo que fantaseaban.

¿En qué momento de la historia toman cuenta de ello?

- ¿Te animas a caracterizar con palabras cómo imaginaban las mellizas que eran la casa y la familia de Elo, y cómo comprobaron que era?

Palabras que describen cómo suponían las mellizas que eran la casa y la familia de Elo	Palabras que describen cómo descubrieron las mellizas que eran la casa y la familia de Elo



www.uranitolibros.com.ar

- **Para jugar en clase, en la hora de Educación Física o en el recreo:**

Caminantes saludadores:

Consiste en tomar conciencia que las personas pueden ser de distintas maneras y cada una es igual de respetable.

OBJETIVOS

Ponerse en el lugar del otro.

PARTICIPANTES

Grupo, clase a partir de 6 años

DESARROLLO

El grupo camina, corre o baila libremente por el espacio hasta que se da una señal y una consigna, entonces cada uno deberá saludar al que tiene más cerca siguiendo la indicación dada (como su vecino, como la maestra, como un bebé, con timidez, con enojo, con sorpresa, con tristeza, etc).

Conclusiones después del juego:

¿Cuál fue el saludo que más me gustó y por qué? ¿Tengo que modificar mi manera de tratar al otro? ¿Cómo?



www.uranitolibros.com.ar

Guía para la carpeta del alumno:

- ✓ Título de la obra:
- ✓ Nombre del autor:
- ✓ Ilustraciones:
- ✓ Sello Editorial:
- ✓ Serie:
- ✓ Edad Sugerida:
- ✓ Cantidad de páginas:
- ✓ Síntesis del libro:

- ✓ Personajes:
- ✓ Lugar en el que transcurre la historia:

Para seguir leyendo otros títulos de la colección:

- *Escuela de animales y otros cuentos.*
- *Mi recetario mágico.*

Guía elaborada por Nilda Lacabe