



PASAPORTE

— del —

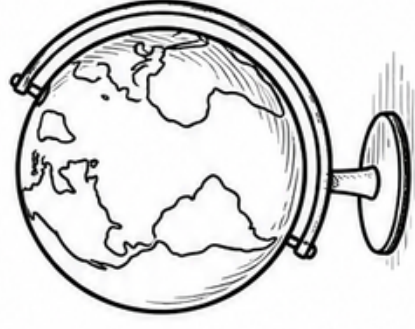


GRAN lector



Tu viaje para convertirte en un

GRAN lector



NOMBRE: _____

CURSO: _____

_____ ☆ _____

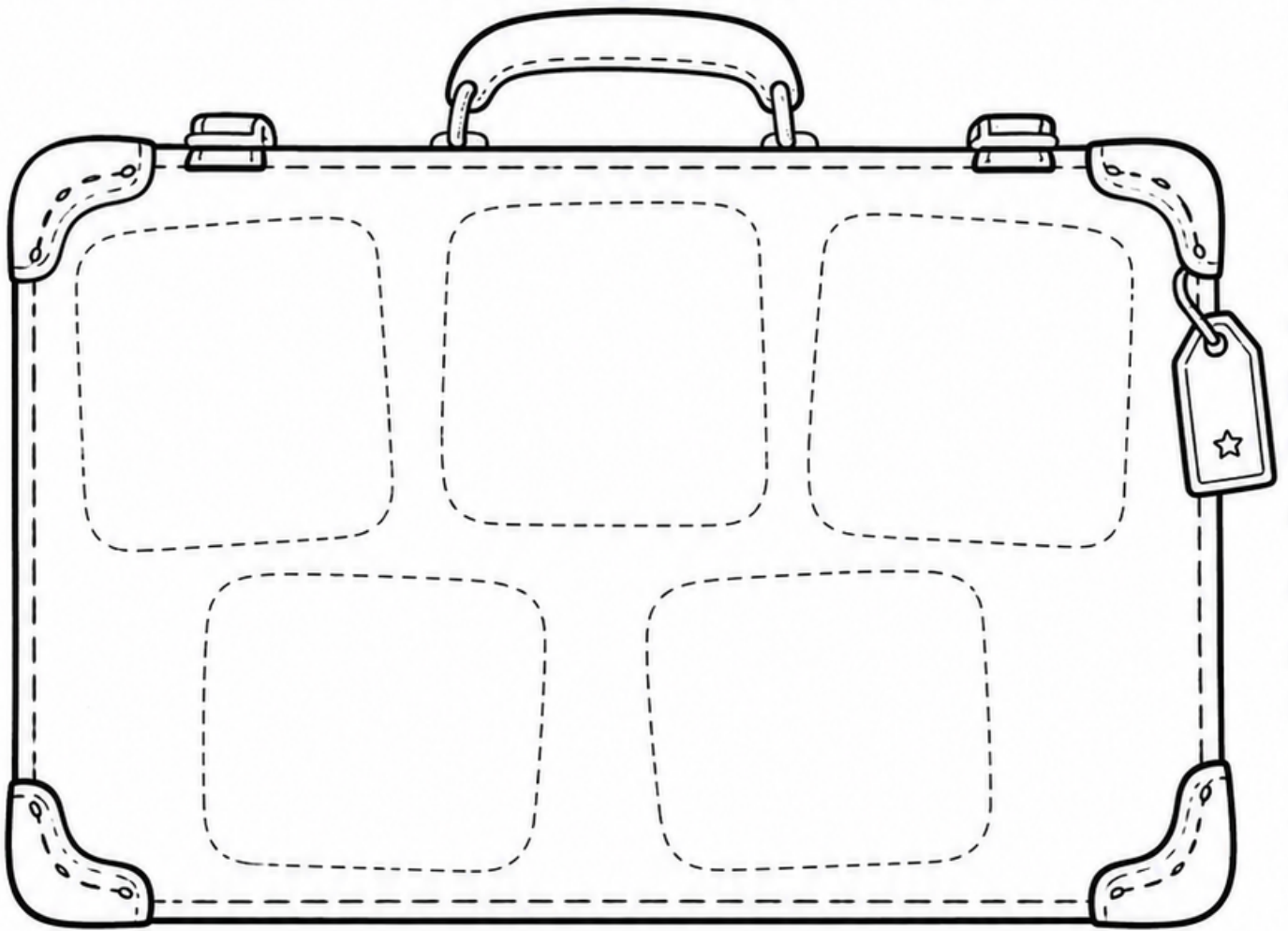


1. LA MALETA DEL PERSONAJE

“Si tu protagonista tuviera que marcharse de viaje, ¿qué 5 cosas llevaría?”
Las dibuja dentro de una maleta y explica por qué ha elegido cada una.



Trabaja: personajes, acontecimientos, información explícita e inferencias.



- ① Porque _____
- ② Porque _____
- ③ Porque _____
- ④ Porque _____
- ⑤ Porque _____

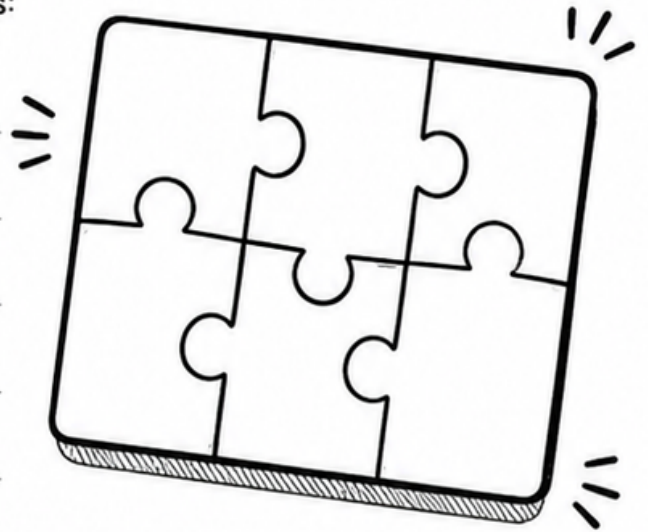




2. EL PUZLE DE LA HISTORIA

Tiene que reconstruir la historia en 6 piezas:

1. ○ Al principio...
2. ○ Después...
3. ○ Entonces...
4. ○ Mientras tanto...
5. ○ Finalmente...
6. ☆ Lo más importante fue...



Puedes hacerlo con dibujos y una frase debajo de cada dibujo.

1 ○

2 ○

3 ○

4 ○

5 ○

6 ☆



3

3. ABRE UNA PUERTA DEL LIBRO

Imagina que aparece una puerta mágica y puedes entrar en una escena del libro.

El alumno dibuja lo que encontraría detrás de la puerta y responde:



DIBUJA AQUÍ



¿Qué verías? _____



¿Qué escucharías? _____



¿Cómo te sentirías? _____



¿Qué estaría ocurriendo? _____



Finalmente:

¿Por qué has elegido entrar precisamente en esta parte?





4. ÚLTIMA HORA



Convertir un acontecimiento del libro en una noticia.



¡ÚLTIMA HORA!

TITULAR: _____

Dibuja aquí la portada de tu periódico:



¿Qué ha ocurrido? _____



¿Quién está implicado? _____



¿Dónde ha sucedido? _____



¿Qué ha pasado después? _____



Pueden añadir un dibujo como si fuera la portada de un periódico.

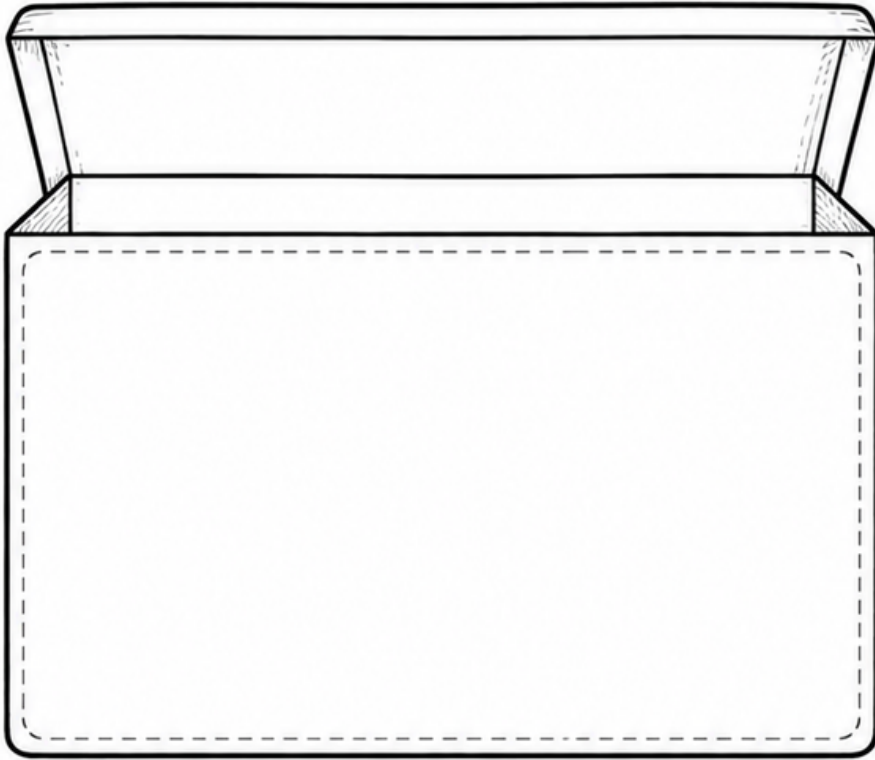




5. LA CAJA MISTERIOSA



El alumno dibuja una caja y dentro coloca 5 objetos que representen el libro.



Por ejemplo:



una llave



un mapa



un perro



una carta



una corona

Después explica:

- ① He elegido _____ porque _____
- ② He elegido _____ porque _____
- ③ He elegido _____ porque _____
- ④ He elegido _____ porque _____
- ⑤ He elegido _____ porque _____



No se trata solo de recordar objetos:
tienen que relacionarlos con acontecimientos de la historia.





6. EL LIBRO EN 10 PALABRAS



El reto es resumir el libro utilizando solo 10 palabras.

Escribe tus 10 palabras aquí:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.



Después elige las 3 palabras más importantes y explica por qué.



Palabra: _____

¿Por qué es importante?



Palabra: _____

¿Por qué es importante?



Palabra: _____

¿Por qué es importante?





7. LA PORTADA PERDIDA



“¡El libro ha perdido su portada!”

El alumno crea una nueva portada que incluya:



Título: _____



Autor: _____

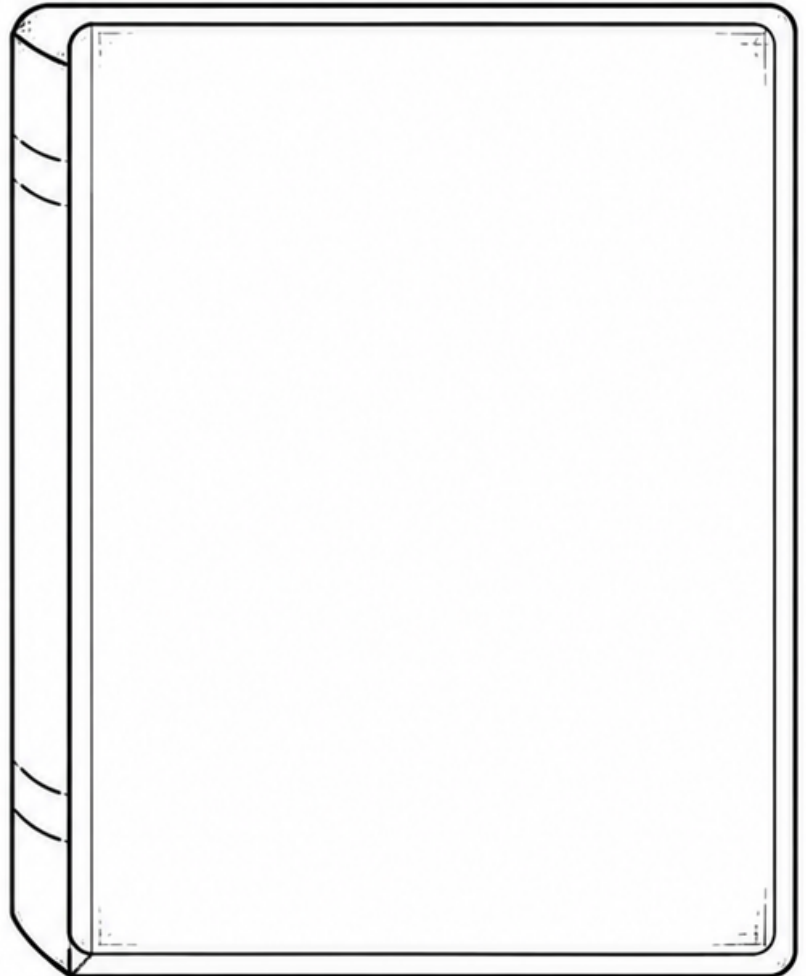


Protagonista: _____



Ilustración:

Dibuja tu portada aquí →



Frase que dé ganas
de leerlo:



Pero hay una condición:

La portada tiene que dar pistas sobre la historia
sin contar el final.



Explica cómo tu portada da pistas sobre la historia sin contar el final:







8. LA VARITA MÁGICA



“Puedes cambiar una sola cosa del libro utilizando magia.”

Puedes cambiar:

★  un personaje

★  un lugar

★  una decisión

★  un objeto

★  el final

¿Qué cambiaste?



Después explica:

-  He cambiado _____ porque _____



Como consecuencia, habría ocurrido _____



Recuerda:

Puedes cambiar solo UNA cosa. Después piensa bien en qué pasaría en la historia a partir de ese cambio.





9. EL MAPA DE LA AVENTURA



Dibuja un mapa con los lugares por los que pasan los personajes.

Debe incluir:



Lugar de inicio



Lugares importantes



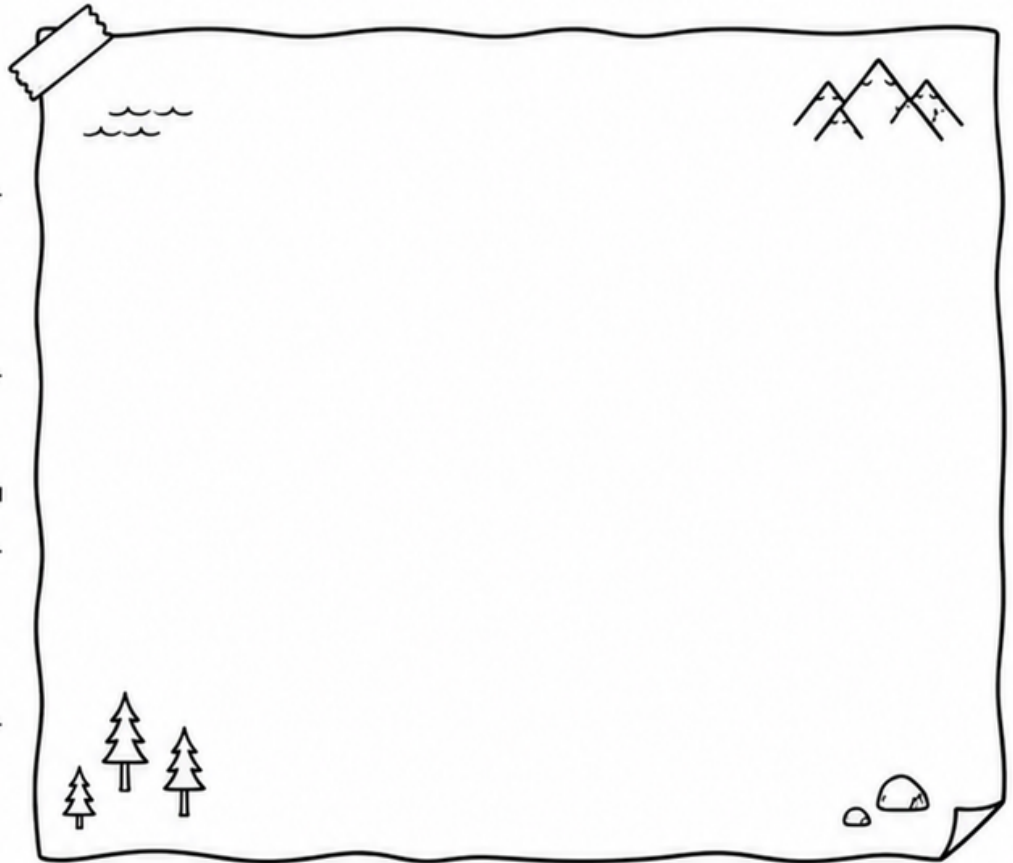
Lugar donde ocurre el problema



Lugar donde se resuelve



Recorrido de los personajes



Después: ¿Qué lugar ha sido más importante para la historia? ¿Por qué?

Repasa tu mapa



¿He incluido el lugar de inicio?



¿He marcado los lugares importantes?



¿He señalado dónde ocurre el problema?



¿He indicado dónde se resuelve?

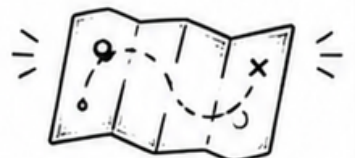


¿He dibujado el recorrido de los personajes?



Consejo:

Tu mapa debe ayudar a entender el camino que siguen los personajes en la historia.





10. EL MENSAJE SECRETO



Los personajes han dejado un mensaje secreto en el libro.

¿Puedes descubrirlo?

1 Sustituye cada símbolo por la letra que corresponde.

☆ = A ♥ = E △ = I ○ = O □ = U ◇ = M ☾ = R ☀ = L ☁ = S ☘ = N 🚩 = D

2 Escribe el mensaje secreto.

☆ ○ ♥ ☀ △ ♥ ☀ ☆ ☾ □ ☀ ♥ △ ◇

□ ♥ ☆ ♥ △ ◇ ○ ☾ ♥ ☀ ☁ ☆ ○ ♥ ☆ □ ☁

3 ¿Quién crees que ha dejado este mensaje? ¿Por qué?



4 Escribe tu propio mensaje secreto para que lo descubra un compañero.

Tu código secreto

= _____

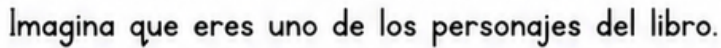
Tu mensaje secreto



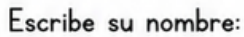
Inventa un símbolo nuevo y añádelo a tu código. Dibuja el símbolo:

_____ = _____





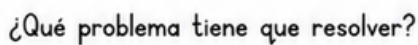
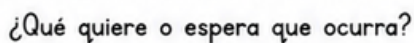
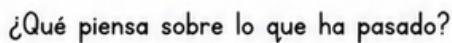
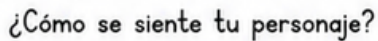
1. ELIGE TU PERSONAJE



2. ¿CUÁNDO ESCRIBES?



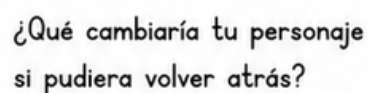
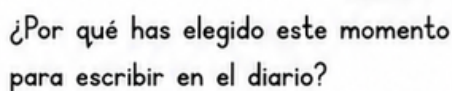
3. PLANIFICA TU ENTRADA



4. ESCRIBE TU ENTRADA DE DIARIO



5. REFLEXIONA





12. EL FINAL ALTERNATIVO



Toda historia tiene un final... ¿pero y si lo cambiamos?
Escribe y dibuja un final diferente para la historia del libro.
¡Deja volar tu imaginación!

1 RECUERDA EL FINAL ORIGINAL

¿Cómo termina la historia en el libro?



2 CAMBIA ALGO IMPORTANTE

Elige qué vas a cambiar para crear tu final alternativo (marca una opción o escribe la tuya):

- ☐ El problema que ocurre
- ☐ La decisión del personaje
- ☐ Lo que descubre el personaje
- ☐ Con quién termina la historia
- ☐ Otro: _____



¿Qué vas a cambiar?

3 ESCRIBE TU FINAL ALTERNATIVO

Escribe cómo termina la historia de una forma diferente.



4 DIBUJA TU FINAL ALTERNATIVO

Dibuja cómo imaginas el final alternativo de la historia.



5

REFLEXIONA

¿Te gusta más tu final o el del libro? ¿Por qué?



¿Qué cambia en la historia con este nuevo final?

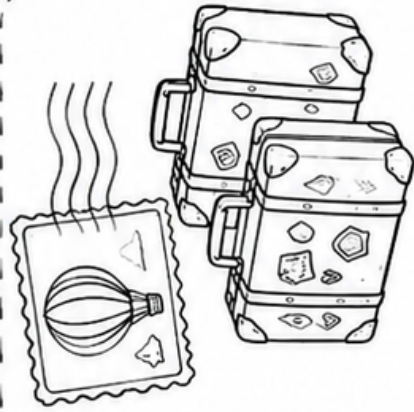




PASAPORTE DEL

GRAN LECTOR

Completa cada actividad, consigue tu sello
y conviértete en un/a GRAN lector/a. ☆



1. La maleta del personaje



5. El libro en 10 palabras



2. El puzle de la historia



6. El libro ha perdido su portada



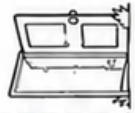
9. El mensaje secreto



10. El diario del personaje



3. Abre una puerta del libro



7. El final alternativo



4. Última hora



8. El mapa de la aventura



12. Recomendando este libro porque...



Cada historia te lleva más lejos.

