

→ Ficha técnica



El pirata Maremoto

Textos: Carolina Tosi

Ilustraciones: Omar Aranda

Colección: Letras Animadas

ISBN: 978-987-1603-90-9

Formato: 21 x 20 cm | **Páginas:** 36

*Primer Ciclo • Libros álbum • Letra imprenta máy./min.
Aventura • Familia • Amistad*

→ Antes de la lectura

- 1. Miramos** con atención el título del libro.
 - ¿Qué creen que ocurrirá en esta historia?
 - ¿Será como las historias de piratas que ya conocen?
- 2. Observamos** la ilustración de tapa y contratapa.
 - ¿Qué vemos?
 - ¿Qué personajes aparecen?
 - ¿Qué se imaginan que pasará?
 - ¿Los personajes son como los piratas que conocés?

→ Durante la lectura

- 1.** Baltazar, el protagonista de esta historia, le dice a su abuela que siente que no le importa a nadie. ¿Por qué siente eso? ¿Es verdad lo que dice?
- 2.** Finalmente, Baltazar ¿es como los piratas que conocías? ¿En qué se diferencia y en qué se parece?
- 3. Armamos** una lista de aquello que precisamos para ser buenos piratas (ropa, elementos, nave, etc.).
- 4.** Buscando el tesoro:

¡Somos piratas! Arrrrrrrr

Organizamos una "búsqueda del tesoro" para toda la familia, siguiendo pistas hasta llegar al cofre. Para la ocasión podemos disfrazarnos de piratas o tener algún detalle como sombrero, parche, pañuelo. La idea es seguir una serie de pistas, cada una nos llevará a la siguiente y así encontrar el tan preciado tesoro.



→ Después de la lectura

1. Numerá las siguientes acciones de 1 a 10, de acuerdo al orden en que ocurrieron en la historia:

- Baltazar fue a buscar el barco a lo de Lucio
- La mamá le dijo que estaba ocupada
- La abuela le dijo que era un pirata hermoso
- La capitana Lupe se unió a la tripulación
- Baltazar defiende a su mamá de Calamaretti
- Llegaron a la Fortaleza y encontraron tesoros perdidos
- Manu le dijo que se fuera que estaba jugando a la compu
- El príncipe se duerme y comienza a roncar
- Calamaretti se une a la tripulación
- Maremoto se subió al buque, izó las velas y partió

2. Coloreá los “tesoros perdidos” que encontraron en La Fortaleza:

OVILLOS DE LANA	PIEZAS DE AJEDREZ	RUEDA DE SKATE	UN CUCHARÓN
AGUJAS DE TEJER	UN TIRANOSAURUS	RUEDAS DE UNA BICICLETA	UN LIBRO
UN PARAGUAS	UNA BOTA	UN PTERODÁCTILO	PIEZAS DE ROMPECABEZAS

3. Uní con flechas cada personaje con su descripción:

BALTAZAR/MAREMOTO	TRABAJADORA/OCUPADA
GUADALUPE	MEJOR AMIGO DE BALTAZAR
MANU	PIRATA VALIENTE Y AVENTURERO
CALAMARETTI	GAMER/ADOLESCENTE
LUCIO	INTRÉPIDA CAPITANA
ABUELA	FEROZ PIRATA
MAMÁ	ENORME Y PELIGROSO
MONSTRUO MARINO	DULCE/TIERNA



6. Nuestros tesoros:

- Por momentos Baltazar se siente solo ¿por qué? ¿Alguna vez te sentiste así? ¿Creés que su familia lo hacía a propósito o estaban ocupados?
- Al final de la historia Balti deseaba que ese rato con su mamá, abuela y Manu nunca terminara. Consideraba que esos ratos eran los “verdaderos tesoros”. ¿Cuáles son tus tesoros? ¿Qué ratos disfrutás tanto que no querés que lleguen a su fin? ¿Qué cosas no materiales te hacen feliz?



7. Derribando estereotipos:

Lucio, el mejor amigo de Baltazar era el único de los chicos del colegio que lo aceptaba tal como era. Algunos tildaban de “raro” a Balti porque no disfrutaba de los mismos juegos que los demás. ¿Creés que está bien catalogar a alguien de “raro” porque no es igual a nosotros? ¿Todos deberíamos tener los mismos gustos? ¿Existen juegos para niñas y niños? ¿A todos los varones tiene que gustarles sí o sí jugar al fútbol?

Reflexionamos acerca de los roles de los niños y las niñas y de los estereotipos.

8. Seguir a un autor:

- ¿Te gustó este relato? Entonces te invitamos a seguir la obra de su autora: **Carolina Tosi**. En esta editorial ha publicado más historias: *Dinosaurios a la vista* y *Salta, salta príncipe rana*.
- Las maravillosas ilustraciones de este libro las realizó **Omar Aranda**. También te invitamos a que conozcas su obra. Sugerimos *Dinosaurios a la vista*, *El papelito* y *Aladino y la pava mágica*.

9. ¡Somos escritores y piratas!

- **Imaginamos** otras aventuras que podrán vivir los piratas. **Escribimos** la “bitácora de viaje” de esas aventuras, en primera persona, como si formáramos parte de la tripulación. **Contá** todo lo que harían en sus aventuras.
- Así como Baltazar usa su imaginación y crea un mundo en el que es *El pirata Maremoto*, seguramente vos también usás tu imaginación para divertirte. **Contanos** qué mundo creás cuando jugás, ¿en quién te convertís en tu fantasía?

