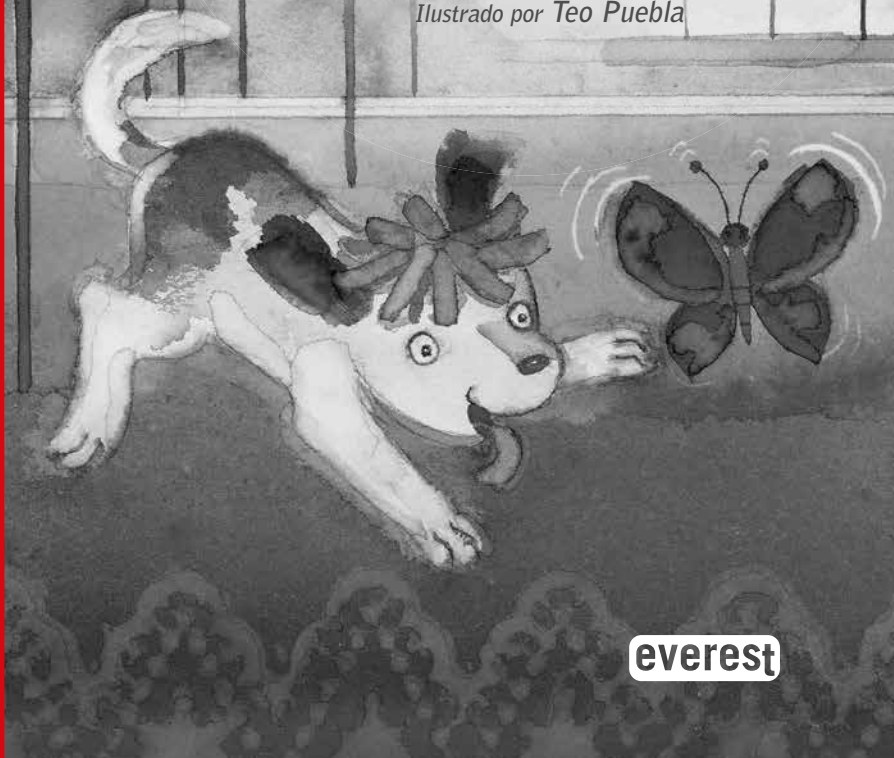




Leer  
es vivir

# UN PERRO CON SUERTE

Alfredo Gómez Cerdá  
Ilustrado por Teo Puebla



everest

Nivel Aprendizaje Lector

A partir de 6 años

everest

Guía de **Lectura**



Leer  
es vivir

## Argumento

Kuko es un perro de ciudad y desde cachorro vive con una familia. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo y va creciendo, Kuko se da cuenta de que sus amos cada vez lo quieren menos y lo tratan peor. Hasta que llega el fatídico día en el que la familia viaja hacia su destino de vacaciones y abandona a Kuko en el campo.

## Personajes

- **Kuko:** es un perro criado por una familia con la que fue feliz mientras era un cachorro. Se considera un perro con suerte porque, a pesar de que las cosas cambiaron cuando creció, vuelve a ser feliz y querido.
- **Familia:** compuesta por cuatro miembros: padre, madre y dos hijos. Adoptaron a Kuko de cachorro y aunque al principio les agradaba tenerlo en casa y se preocupaban del perro, a medida que este crecía el entusiasmo pasó a ser indiferencia.
- **Leonardo:** pastor de profesión, acogió a Kuko tras su abandono.
- **Locatis:** el otro perro de Leonardo. Un mastín grande con muchos años.

## Comentario de orientación

Contar con una mascota en casa puede suponer numerosas ventajas para el desarrollo social y educativo de los niños y niñas. Supone una oportunidad para que asuman responsabilidades adecuadas a su edad. Aprenderán que los demás también tienen necesidades, desarrollando así un carácter más empático y el sentido de protección, además suelen ser niños más seguros de sí mismos y sociables. La importancia del respeto a los animales es otro de los valores que se pueden fomentar.

Cierto es que la convivencia con una mascota supone compartir momentos de juego y actividades en familia. No obstante, debemos tener en cuenta que un animal en casa no es un juguete, sino un ser vivo que necesita atención, cuidados y cariño. Es por ello que a la hora de barajar la posibilidad de tener o no tener una mascota es necesario ser muy conscientes de la responsabilidad y el compromiso que requiere convivir con ellos.

## Autor e ilustrador

**Alfredo Gómez Cerdá** nació en Madrid en 1951. Licenciado en Filología Española, se siente atraído por la literatura desde su adolescencia. Ha escrito obras de teatro, poesía y cómic, y guiones cinematográficos, hasta que en 1981 descubrió la literatura infantil y juvenil. Hasta la fecha, ha publicado más de 30 títulos. También colabora en prensa y revistas especializadas, además de haber participado en numerosas actividades en torno a la literatura infantil y juvenil.

**Teo Puebla** nace en Puebla de Montalbán, Toledo. Autodidacta, su interés plástico abarca el campo de la pintura, el grabado y la ilustración. A partir de 1980 se dedica a la ilustración de libros infantiles y juveniles colaborando con diversas editoriales españolas y extranjeras. Su labor ha sido reconocida con numerosos premios como el Primer Premio Nacional de Literatura Infantil a la mejor labor de ilustración de libros infantiles.

## Referencias curriculares

### OBJETIVOS:

- Respetar y cuidar a los seres vivos.
- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas atendiendo a las normas de la comunicación: turno, modulación, volumen.
- Verbalizar y explicar ideas, opiniones y acontecimientos.
- Leer en voz alta y en silencio diferentes textos, con fluidez y entonación adecuada.
- Producir pequeños textos con coherencia y diferentes intenciones comunicativas.
- Utilizar las TIC como medio de aprendizaje.
- Adquirir nuevo vocabulario a través del conocimiento básico de diminutivos y aumentativos.

### COTENIDOS:

- Hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.
- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo.
- Lectura de distintos tipos de texto: descriptivos.
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias, necesidades y opiniones: descripciones.
- Utilización guiada, y progresivamente más autónoma de TIC.
- Vocabulario: Diminutivos. Aumentativos.

### COMPETENCIAS:

A continuación, se detallan las competencias que, de forma prioritaria, se desarrollan en cada una de las actividades propuestas.

ACTIVIDADES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COMPETENCIAS	En comunicación lingüística	●	●	●	●		●				
	Matemática y básicas en ciencia y tecnología	●									
	Digital					●		●		●	
	Aprender a aprender		●	●							
	Sociales y cívicas							●	●		●
	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor				●				●		●
	Conciencia y expresiones culturales				●			●			

## Recursos didácticos

### PALABRAS CLAVE:

- Perro, familia, pastor, mastín, rebaño, veterinario, paisaje, humanos, canijo, robusto, a menudo, enmarañado, carantoña, olvidado, despiste, amanecer, consuela.

### MATERIALES:

- Pinturas, rotuladores.

### DIGITALES:

- Perros famosos: <https://soyunperro.com/perros-famosos/>
- El perro de tres patas, corto de animación: <https://www.youtube.com/watch?v=vt2IU2X5AF8>

## Propuestas de actividades

### IDEAS PREVIAS:

**Actividad 1:** entablar una conversación sobre si tienen mascota o les gustaría tener una. Hacer un listado con los animales que vayan saliendo y contar los que más se repiten, los que menos. Preguntar: ¿Qué tenemos que hacer si tuviéramos una mascota?, ¿qué animales se pueden tener de mascota?, ¿cuáles os parecen que no se podrían tener en casa?



Inteligencia lingüística



Inteligencia lógico-matemática

### ANÁLISIS:

**Actividad 2:** entre todos hacer una síntesis del cuento extrayendo las ideas principales siguiendo la estructura: inicio, desarrollo y fin. Guiar la conversación con preguntas como: ¿Cómo empieza el cuento?, ¿qué sucedió después?, ¿cómo termina?



Inteligencia lingüística

**Actividad 3:** recordar el título del cuento. Preguntar si saben lo que significa tener suerte. ¿Habéis tenido suerte alguna vez?, ¿en qué?, ¿pensáis que vosotros sois niños con suerte?, ¿por qué?



Inteligencia lingüística

**Actividad 4:** utilizar la ficha 1 y dibujar la mascota que tienes o que te gustaría tener. Al terminar, hacer una breve descripción sobre ella ante los compañeros.



Inteligencia visoespacial



Inteligencia lingüística

**Actividad 5:** buscar en internet imágenes e información sobre perros famosos (*Ver apartado Recursos digitales*).



Inteligencia visoespacial

**Actividad 6: Taller de escritura** ✍ Repartir alguno de los párrafos del libro entre los niños. Cada uno reescribirá de nuevo el párrafo del texto del cuento que le ha tocado, cambiando los sustantivos por los diminutivos y/o aumentativos de cada uno de ellos. Hacer lecturas en alto de los nuevos textos.



Inteligencia lingüística

**Actividad 7:** utilizar recursos TIC y buscar películas o dibujos animados en los que aparezcan perros. Hacer un listado con las encontradas. Realizar una votación para decidir entre todas cuál de ellas les gustaría ver.



Inteligencia visoespacial



Inteligencia interpersonal

### SÍNTESIS:

**Actividad 8:** preguntar: ¿Creéis que los perros pueden ayudarnos?, ¿cómo? Permitir que los niños aporten sus ideas y experiencias. Establecer un diálogo acerca de los perros policía o de rescate, animales de compañía, etc. Preparar un mural con imágenes y breves textos que expliquen algunas situaciones en las que los animales ayudan a las personas.



Inteligencia lingüística



Inteligencia visoespacial

**Actividad 9:** visualizar el corto *El perro con tres patas* (*Ver recursos digitales*). Al finalizar, entablar una conversación sobre lo visto.



Inteligencia visoespacial

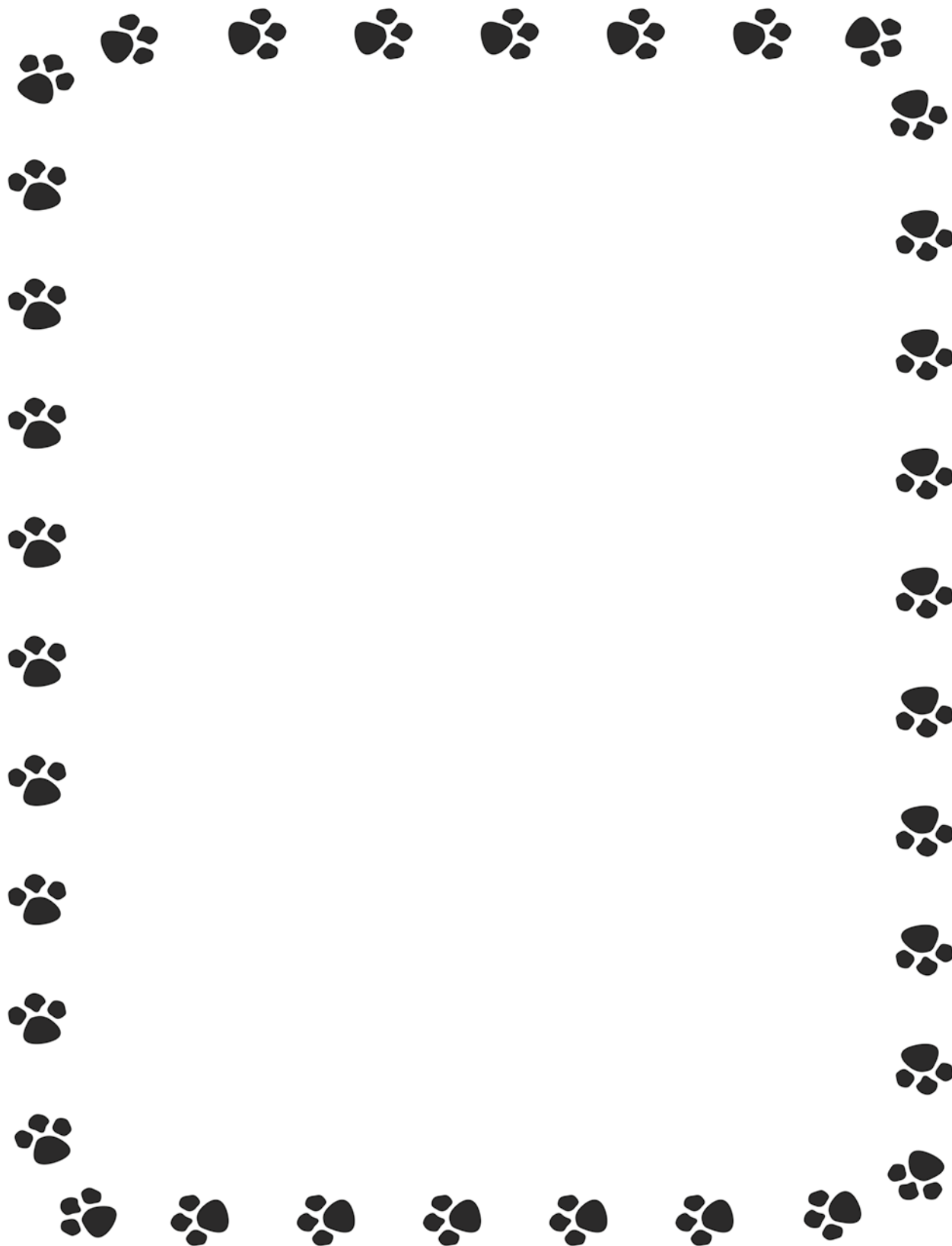
**Actividad 10: Aprendizaje cooperativo** 👥 Formar parejas y durante un día los miembros se ayudarán en la realización de sencillas tareas del aula. Finalmente, verbalizar cómo se ha ayudado y si les ha gustado ayudar y ser ayudados.



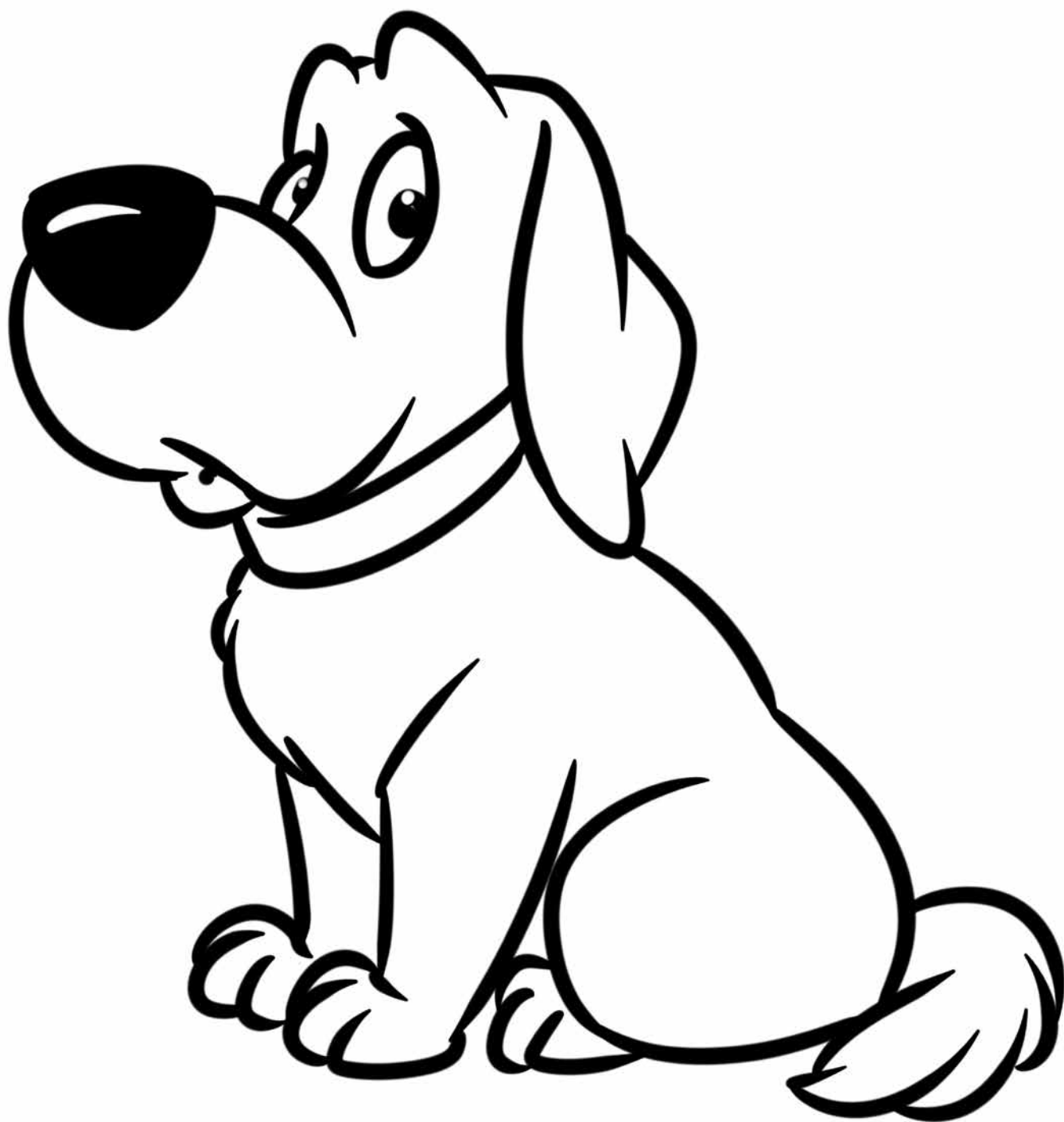
Inteligencia interpersonal

## Propuestas de actividades secuenciales

Dibuja a tu mascota o la que te gustaría tener.

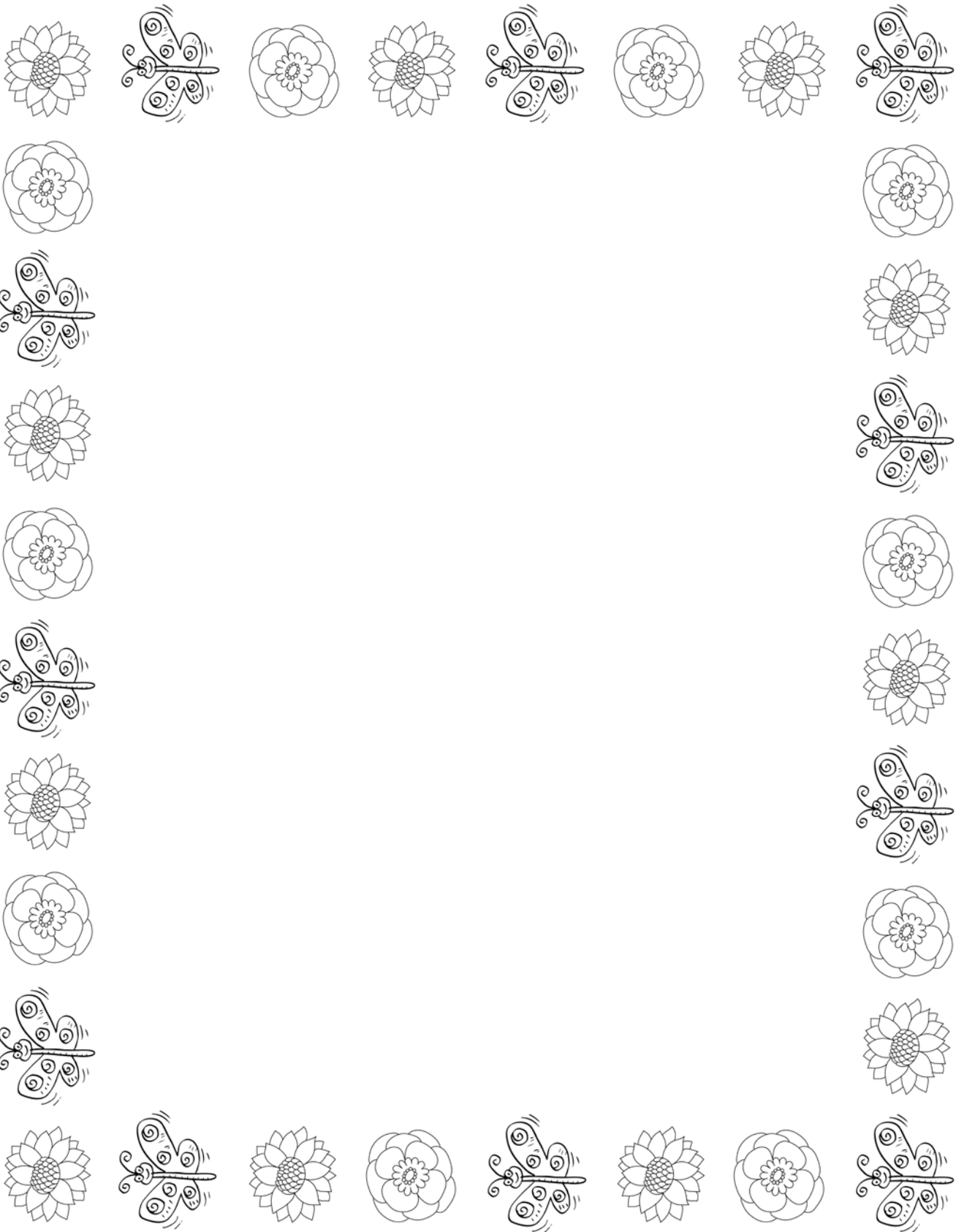


Colorea y decora libremente el perro.



## DESPUÉS DE LEER

Imagina el final del cuento y plásmalo en un dibujo.



## RECUERDOS DE MI LIBRO

Título: \_\_\_\_\_

Autor/a: \_\_\_\_\_

Ilustrador/a: \_\_\_\_\_

Colección: \_\_\_\_\_

Editorial: \_\_\_\_\_

Lo que me gustó y no me gustó: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



### Temáticas

- La educación ambiental ha cobrado cierto auge en los últimos tiempos debido a la creciente preocupación sobre el estado del medio ambiente en nuestro planeta. Dentro de esta educación ambiental dispensada por organizaciones, centros educativos o medios de comunicación, debe tener un papel importante el valor de todos los grupos de animales y su relevancia para el ecosistema. La lucha contra el maltrato a los animales, la comercialización indiscriminada de algunas especies que son arrebatadas de su hábitat natural o su mantenimiento en cautividad, son algunos aspectos que deben crear una sensibilización en la sociedad que nos lleve a proteger cualquier tipo de animal (*Educación ambiental*).

### Materias

#### VALORES

Esta Ficha, en su totalidad, es material reproducible por cualquier medio técnico, para su uso por parte del profesorado en la realización de actividades con sus alumnos, exclusivamente en el ámbito del aula, por autorización expresa de la editorial.

Las direcciones de las páginas web han sido revisadas y actualizadas. Editorial Paraninfo no se hace responsable de las modificaciones que se puedan producir con posterioridad.



[www.everest.es](http://www.everest.es)

Atención al cliente: (+34) 914 463 350

[info@everest.es](mailto:info@everest.es)