## FICHAS PEDAGÓGICAS



Para lectores de edad 6+ | 978-84-9065-039-4 | Tapa dura | 16,00 €

Esta guía pretende ser un soporte para el profesorado, las familias y el alumnado que ayude a los lectores a desarrollar sus competencias, el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación. Las actividades didácticas están pensadas para poner el foco en nuestros pequeños, siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Las actividades de esta guía ayudarán a establecer vínculos entre el adulto y el alumnado, creando así un ambiente de confianza óptimo para el aprendizaje y su desarrollo emocional.

# Primera parte PREGUNTAS

Consta de una serie de preguntas y propuestas que puede hacer el adulto a los lectores.

Los objetivos son: establecer un vínculo de confianza entre el adulto y el alumnado, mejorar la comprensión del cuento a partir de las ilustraciones y de la lectura, reflexionar y despertar la curiosidad y la imaginación.

Son infinitas las posibles actividades y preguntas que se nos pueden ocurrir y que nos sugiere cada cuento. Aquí presentamos algunas propuestas que pueden ayudaros a facilitar la comprensión de la lectura, la interpretación de las ilustraciones, potenciar el pensamiento crítico...

No es necesario realizarlas todas; la idea es que cada uno llegue hasta donde quiera y realice aquello que le sea atractivo, adecuado y significativo.



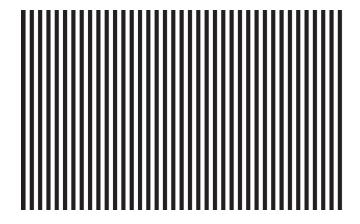
### 1. CUBIERTA

- · En cada cubierta, podemos fijarnos en las ilustraciones, el título, los autores, el sello editorial...
- · ¿Conoces a Coco Chanel?
- ¿Podemos deducir algo sobre ella en la cubierta?
- · ¿Qué sostiene entre sus manos?



### 2. CONTRACUBIERTA Y LOMO

- · ¿Qué hay en la contracubierta?
- · ¿Para qué crees que sirve este texto?
- · ¿Qué es el lomo? ¿Qué texto suele aparecer en el lomo?



### 3. GUARDAS

- · ¿Qué son las guardas?
- · ¿Cómo están decoradas?
- · ¿Qué te sugieren y por qué crees que la ilustradora ha elegido dibujarlas así? Si no se te ocurre nada no hay problema, espera a terminar el libro.



### 4. LLEGADA AL ORFANATO

- · Puede que no se especifique en el texto la llegada de Coco al orfanato pero podemos ayudarnos de la ilustración para sugerir el contexto.
- · ¿Dónde parece que está Coco?
- · ¿Quiénes son los personajes?
- · Fíjate en las expresiones de las caras de las niñas. ¿Qué expresan?
- · ¿Cómo se llamaba, en realidad, la pequeña Coco?



### 5. VIDA EN LA ESCUELA

- · Podemos preguntar y explicar qué es un orfanato.
- · Observa el aula, ¿te parece que es una escuela de ahora?
- · Podemos sugerir la idea de comparar la escuela de antes y la de ahora, qué nos gusta y qué no, pensar en qué época nació Coco, fijarnos en que solamente hay niñas...
- · ¿Por qué los demás consideraban a Coco diferente? ¿Te parece que eso gustaba?
- · ¿En qué idioma escribe Coco en la pizarra?

### 6. EL RECREO

- · ¿A qué juega Coco a la hora del recreo?
- · ¿A qué juegan sus compañeras?
- · ¿Parecen felices cuando eligen qué hacer o a qué jugar?
- · ¿A qué juegas tú en el recreo?





- · ¿Qué edad crees que tiene ahora Coco? Busca a Coco en las dos páginas y compara:
- · ¿Qué hace en la página de la izquierda? ¿Dónde está?
- · Puedes intentar leer el cartel como si fuera un espejo. ¿Qué significa atelier?
- · ¿Qué hace en la página de la derecha?
- · Compara a las dos Cocos y fíjate en la cara de cada una ¿Cómo crees que se siente Coco en cada situación?



### 8. SUEÑOS

- · Observa la ilustración. Coco tiene esparcidos un montón de objetos por el suelo de la habitación.
- · ¿De qué objetos se trata? ¿Para qué sirven?
- · Cuando Coco sueña...
- · ¿Recuerdas algún sueño tuyo?



### 9. EL REGALO

- · Podemos observar las caras y las expresiones de los personajes de la ilustración.
- · Imagina que Coco y su amiga están hablando. ¿Qué es lo que se dicen?
- ·¿Se siente Coco satisfecha?
- · Y a ti, ¿te gusta hacer regalos? Intenta recordar alguna situación.



### 10. SOMBREROS

- · Los sombreros de Coco son diferentes, pero ¿en qué?
- ¿Alguna vez has visto una sombrerería?
- · En la época de Coco estaban muy de moda este tipo de sombreros ¿Qué tipo de sombreros se llevan hoy en día?



### 11. EL BAILE

- · Fíjate en la ilustración.
- ¿Se divierten todos los personajes del baile?
- ¿Blondas y corsés? Hablemos de qué son para ayudar a entender lo que nos sugieren las expresiones faciales de los personajes del baile. Podemos buscar en la página del regalo para ver un corsé.
- · Fíjate en el diseño del vestido de Coco y el de las demás bailarinas. Compáralos, piensa en la comodidad, el estilo...



### 12. EL TALLER DE COCO

- ¿Qué proceso sigue Coco para diseñar y crear su ropa?
- · Explica los pasos observando la ilustración.



# Pero Coco demontró que para ser elegante no hacen falha adornos ni lentequesas brillantes.

### 13. EL DESFILE

- · ¿Qué es un desfile?
- · ¿Gustó, en un primer momento, el estilo de Coco? ¿Qué te hace pensar eso?
- · ¿Coco está desfilando? Si ya la has encontrado ¿qué te parece que hace?

### 14. A LA MODA

- · A estas alturas te habrás fijado que aparece un símbolo que representa la marca de Coco.
- · ¿Dónde está? ¿Qué crees que significa? ¿Conoces símbolos de otras marcas?
- · Mirando la ilustración podemos deducir en qué ciudad y en qué país está Coco. ¿Ya lo has adivinado?



### 15. GABRIELLE

- · ¿Por qué la ilustradora ha dibujado a la pequeña Gabrielle con los diseños que haría de mayor?
- · ¿Cómo crees que logró Coco llegar a cumplir sus sueños?
- · Y tú ¿tienes algún sueño que quieras llegar a cumplir?
- · ¿Cuántas veces aparece el símbolo de Chanel en el libro?
- · ¿Ahora ya sabes qué es una diseñadora de moda?

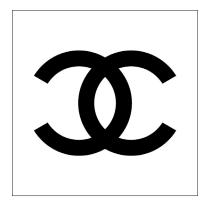
### Segunda parte ACTIVIDADES

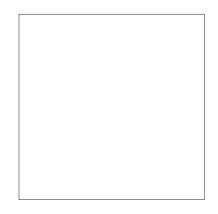
Compuesta por actividades pensadas para que el alumnado las desarrolle de forma individual o cooperativa. Los objetivos son: comprender el sentido global del cuento, localizar información y las ideas más relevantes, relacionar la información con las experiencias personales, ser capaz de opinar y argumentar des de un punto de vista crítico.

Las primeras actividades son para resolver de forma individual o por parejas y la última actividad es una propuesta o juego de trabajo cooperativo.

### 1) CREA TU PROPIA MARCA

¿Recuerdas que Gabrielle cambió su nombre para crear su propia marca y creó su logo? Crea tu propio logo. Si quieres también puedes inventarte un nombre como hizo Coco.

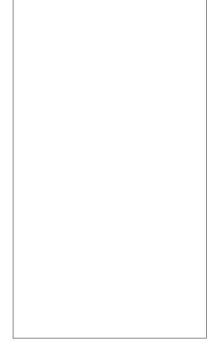




### 2) DISEÑA TU ROPA

¿Te atreves a hacer tu propio diseño, como hizo Coco? Deja volar tu imaginación.





### 3) CRUCIGRAMA

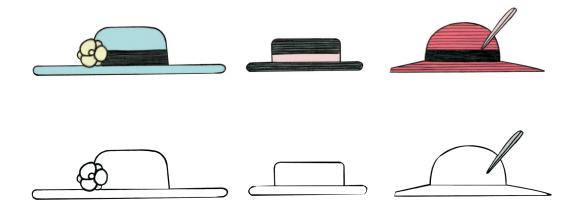
Resuelve el crucigrama con las siguientes pistas.

- 1. Coco se hizo famosa en la ciudad de...
- 2. Lo que hacía Coco en el recreo.
- 3. Taller en francés.
- 4. Apellido de Gabrielle.
- 5. Pieza de ropa que se usaba para ceñir la cintura de las mujeres.
- 6. El objeto que regaló Coco a su amiga.

R	Е	С	0	В	С	Ι
D	U	Н	F	L	N	Α
Е	Р	Α	R	Ι	S	V
N	Y	N	Z	Q	0	0
L	D	Е	Т	Α	M	S
Е	I	L	Α	N	В	Н
D	M	Е	R	P	R	Е
F	I	С	J	Ι	Е	S
Т	С	0	S	Е	R	R
Α	Т	R	U	В	0	Y
L	I	S	В	Q	S	Α
Α	Т	Е	L	I	Е	R

### 4) SERIES

Vamos a ayudar a Coco a completar la decoración de estos sombreros. Para hacerlo debes seguir la serie.



### 5) JUEGO COOPERATIVO: ESCRIBIR UNA INVITACIÓN

La amiga de Coco ha recibido una invitación para asistir a una fiesta, así que le ha pedido a Coco que le diseñe un vestido para la ocasión. Leed la carta de la amiga de Coco para entender qué diseño quiere. Escribid una invitación a una amiga. Puede ser para ir a una fiesta, al cine, a jugar al parque o a dormir a tu casa.

Querida Coco:

He sido invitada a una fiesta en el Gran Hotel Paris.

Va a ser una fiesta muy especial y necesito que me hagas un vestido para la ocasión.

Tiene que ser un vestido elegante, con detalles especiales y cómodo.

No olvides acompañarlo de un sombrero y un bolso a conjunto.

Tu querida amiga.

Ahora, vamos a trabajar en equipo de forma cooperativa para pensar el diseño y crearlo:

- a) Haced un esbozo del vestido, pensad los detalles que añadiréis y también los complementos.
- b) Dibujad el vestido y los complementos sobre papel. Añadidle color y los detalles necesarios (se pueden utilizar papeles de colores, recortes...).
- c) Pegad el diseño y los complementos encima del busto.

