

# El vuelo

## Aventuras con la lectura:

*Paquetes de aventuras con la lectura de Reading Rockets*

### Contenido:

- Dos libros — uno de ficción, uno de no ficción o libro de conceptos
- Hoja de información para los padres
- Tres hojas de actividades
- Un separador de libros
- Una encuesta a los padres



Funded in part by  
the Park Foundation, Inc.

# Para maestros y los bibliotecarios



*Este paquete de aventuras con la lectura de Reading Rockets ha sido diseñado para apoyar las actividades de lectura en el hogar. Hemos elegido títulos de ficción y de no ficción sobre el vuelo, apropiados para un nivel de escuchar de tercer grado, que incluye actividades relacionadas para fomentar la práctica divertida y el aprendizaje. Solo póngalo dentro de una bolsa de plástico con cierre de dos galones y envíenlo a casa con sus alumnos.*

Al empacar los objetos para realizar esta aventura con la lectura sobre el vuelo le sugerimos incluir ***The Adventures of Sparrowboy*** de Brian Pinkney y ***Flying Machine (la máquina voladora)*** de Andrew Nahum. En ***The Adventures of Sparrowboy***, un repartidor de periódico llamado Henry tiene un singular encuentro con un gorrión después del cual el pájaro de alguna manera le transfiere su facultad para volar a Henry. Al igual que el héroe de su cómic favorito, Falconman, Henry usa su nuevo poder para defender a los indefensos y también repartir sus periódicos mientras él vuela a través del aire. Sin embargo, cuando se da cuenta de que el regalo del gorrión ha dejado al pajarito indefenso, él le devuelve su poder para volar. En ***Flying Machine (la máquina voladora)***, un libro de Eyewitness Book, se presentan fotografías detalladas a todo color e ilustraciones para explicar la fascinación del hombre por volar y los esfuerzos realizados a lo largo de la historia para alcanzar el vuelo humano. Los lectores también pueden obtener datos y conocer hechos sobre la física del vuelo e información sobre los pioneros de la aviación.

Reading Rockets eligió cuidadosamente estos títulos porque se encuentran ampliamente disponibles en las bibliotecas y son atractivos para los jóvenes lectores. De no estar disponibles, o si prefiere otros títulos, sustitúyalos por libros relacionados con el tema. Encontrará más títulos sobre el vuelo incluidos en el marcador y en el sitio [www.worldcat.org/profiles/ReadingRockets/lists](http://www.worldcat.org/profiles/ReadingRockets/lists).

La hoja de información para los padres incluye una nota introductoria, además de la posibilidad de personalizar las instrucciones sobre cómo utilizar el paquete y los consejos para compartir los libros de ficción y no ficción con los niños.

Las actividades están diseñadas para fomentar más a fondo la exploración y el aprendizaje en casa:

- Actividad de creatividad: un proyecto de arte práctico
- Actividad para la imaginación: fomenta el juego imaginativo, la escritura o el dibujo
- Una actividad real: se centra en experiencias reales para los padres e hijos
- Las listas en el marcador con títulos de ficción y no ficción adicionales

### Juntándolo todo

Imprima copias de la hoja de bienvenida, la hoja sobre Cómo proceder, las tres actividades y el marcador/encuesta.

En una bolsa de plástico con cierre de dos galones coloque:

- dos libros: Un día de nieve y un libro de no ficción o de concepto
- la hoja de información para los padres
- tres páginas de la actividad
- el separador de libros
- la encuesta para que padres completen cuando hayan acabado de usar el paquete con su niño.

Envíe paquete a la casa con su alumno. Anime a los padres a que guarden la hoja de información para los padres, las actividades y el separador de libros, y a que le devuelvan los libros y la encuesta en la fecha que usted especifique.

Déjele saber a Reading Rockets su opinión sobre los paquetes de actividades en familia enviándonos un correo electrónico a nuestro sitio: [www.readingrockets.org/sitecontact](http://www.readingrockets.org/sitecontact). Haga clic en "Reading Adventure Packs (Paquetes de aventuras con la lectura).

# ¡AVENTURAS CON LA LECTURA!

## Bienvenido

Estimado \_\_\_\_\_

El hecho de explorar nuevas ideas y de disfrutar de los libros con usted le envía un mensaje muy poderoso a su niño: La lectura y el aprendizaje son una diversión, y ocurren en todos lados — no solo en la escuela. El presente paquete de actividades de Reading Rockets sobre **el vuelo** fue elaborado para ayudarle a usted y a su niño a disfrutar juntos de la lectura y del aprendizaje.

Comience su aventura del aprendizaje leyendo algunos libros con su niño sobre este tema popular. Luego explore el tema con tres actividades. Adjunto encontrará lo que necesitará:

- dos libros a compartir con su niño
- tres actividades relacionadas
- un separador de libros que contiene una lista de otros libros para ampliar la diversión, si usted lo desea
- una breve encuesta para que me diga si usted disfrutó del uso del paquete

Los sencillos pasos presentados en la parte posterior explican cómo utilizar el paquete.

El separador de libros, esta hoja informativa dirigida a los padres y las actividades son para que usted los conserve.

Cuando usted haya acabado de usar los materiales, devuelva por favor los libros y la encuesta rellena a la escuela, mandándolos en la mochila de su niño. Le agradeceremos que por favor devuelva el paquete de las actividades de Reading Rockets para el \_\_\_\_\_ .

¡Espero que ustedes disfruten juntos de la lectura y del aprendizaje!

---

Firma del profesor aquí

*Para enterarse más acerca de libros infantiles, la lectura con su niño y sobre información para ayudar a los niños a volverse lectores con confianza, por favor visite el sitio de [www.ReadingRockets.org](http://www.ReadingRockets.org).*



**Paquetes de aventuras con la lectura:** Práctica divertida y aprendizaje de Reading Rockets  
Encuentre más temas y actividades en [ReadingRockets.org/readingadventurepacks](http://ReadingRockets.org/readingadventurepacks)

# Cómo usar el aventuras con la lectura

## Preparación

1. Antes de leerle los libros a su niño, asegúrese primero de leerlos usted. El primer libro es una obra de ficción — un cuento “de fantasía.” El otro libro es un libro de no ficción — informativo y verdadero. La lectura de los libros primero le ofrecerá “el conocimiento desde el interior” acerca de los giros y la trama de la historia, de la información interesante que contiene y de las partes del libro que le parecerán más atractivas a su niño.

2. Después, lea las tres actividades para determinar cuál de ellas le parece que disfrutará más su niño, y para la cuál dispondrá usted del tiempo y los materiales a mano para realizar las actividades de inmediato. Es posible que, después de leer junto con su niño uno de los libros (o ambos), él quiera hacer enseguida una actividad.

## Comience la diversión

3. Cuando usted sepa que dispondrá de por lo menos suficiente tiempo para leer y hablar de uno de los libros, tome a su niño y a un libro, y láncese. Comience con el libro de ficción. Háblele a su niño de la cubierta del libro — ¿puede adivinar de qué se trata? ¿Alguna vez ha leído un libro del mismo escritor o un libro acerca del tema particular del libro?

Léale el libro a su hijo. Si está utilizando el título de ficción, usted estará compartiendo una historia imaginaria. A medida que lee y explora las imágenes, usted debe hacerle notar a su hijo que el autor podría incluir hechos reales en la escritura de ficción. Hable con su hijo sobre cómo se confirma la información sobre hechos en las obras de ficción. Luego, haga la prueba con un libro de no ficción o una de las actividades.

4. Si usted lee un libro que no es de ficción, tome unos minutos para explicarle a su niño la diferencia entre los dos tipos de libros. Un día de nieve es un cuento inventado, de fantasía, pero, en cambio, un libro que no es de ficción está lleno de datos y hechos del mundo real. La información en los libros que no son de ficción puede dar respuesta a muchas preguntas.

5. Siéntase en libertad de escoger y elegir las actividades, o cámbielas para satisfacer los intereses de su niño. Lea los libros otra vez durante los siguientes días y haga la prueba con otras actividades diferentes. Lo más importante es: ¡qué se diviertan!

## Cuando terminen...

6. Quédese con el separador de libros, las actividades y esta página. Complete la encuesta y devuélvala junto con los libros a la escuela de su niño. Aproveche al Max el entusiasmo que suscitan los libros, y haga la prueba con el aprendizaje práctico o la diversión con la fantasía. La exploración de nuevas ideas a su lado le permite al niño ver que usted también aprende — y lee — y le brinda experiencias personales para apoyar su creciente conocimiento.

## Consejos para leer junto con los niños los libros de ficción:

- Dedique el tiempo necesario y hable de la historia con su niño. Hágle preguntas.
- Explore las ilustraciones junto con él.
- Lea con expresión. Cambie el tono de su voz o la velocidad de la lectura para producir emoción. ¡Exagere la actuación!
- No necesita leer cada palabra. La meta es mantener a su niño interesado.

## Consejos para leer junto con los niños los libros que no son de ficción:

- Hágase cuestionamientos en voz alta. Conforme va leyendo, o después, hable de los hechos que a usted le parezcan interesantes o sobre las preguntas que tenga.
- Enséñele a su niño a utilizar la página del contenido, los títulos de sección, el índice, el glosario o la lista de palabras para encontrar la respuesta a una pregunta específica.
- No tema saltarse páginas y solo leer aquéllas que le interesen especialmente al niño. Usted no tiene que leer un libro que no es de ficción todo de un jalón o en orden.



# Usa la fuerza



La humanidad tiene una larga historia de soñar con el vuelo del hombre. A lo largo de los siglos varios artistas, inventores y pensadores creativos han dibujado, construido y probado aparatos voladores.

En *The Adventures of Sparrowboy*, Henry, el repartidor de periódicos, obtiene el súper poder del vuelo al chocar contra un gorrión. Aunque su nueva capacidad para volar no incluye un jet pack o alas. Puesto que no es probable que el toparse con un pájaro resulte en que ello le ayude a una persona a volar, haga que su hijo reflexione en lo que esto sería. Esta actividad de diseño le dará a su hijo la oportunidad de darle vuelo a su imaginación mientras él crea su propio aparato volador.

**Material:** Material de dibujo: papel, lápiz, marcadores, regla

## Para empezar

Pídale a su niño que reflexione sobre lo que leen juntos acerca de la evolución de las máquinas voladoras en el libro de no ficción sobre el vuelo. Hablen de cómo los diseños fueron cambiando con el tiempo — desde los cometas portadores de hombres hasta los aviones. Ahora póngalo a pensar en lo que será importante que incluya en su propio diseño de un aparato para volar de pasajeros.

Anímelo a ser realista en su diseño y dibujo en lugar de usar la fantasía. Explíquelo que en la medida en que los inventores fueron entendiendo más acerca de las fuerzas que entran en juego en el vuelo, sus diseños tenían más éxito. El conocer esas fuerzas puede también ayudarle a su hijo con su diseño:

**Gravedad:** El peso de un objeto es una medida de la fuerza que la gravedad ejerce sobre ese objeto. Dado que la gravedad mantiene a los objetos pegados a la superficie de la Tierra, para poder volar tenemos que superar la fuerza de gravedad. Eso hace que el tipo de materiales y el peso de la máquina de volar se vuelvan factores importantes.

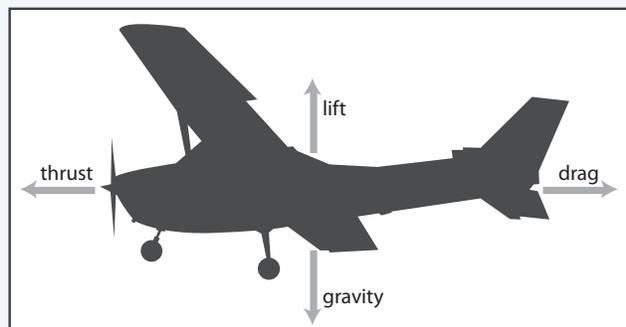
**Elevación:** La elevación es lo que se necesita para superar la gravedad. La elevación es una fuerza mecánica que se crea cuando algo sólido se mueve por el aire. Sin aire o sin movimiento, no hay ninguna fuerza ascendente de elevación. En un avión, las alas están diseñadas para proporcionar esa elevación, por lo que la forma del ala es importante para un vuelo eficiente.

**Empuje:** Es la fuerza que genera el movimiento hacia adelante y de empuje a través del aire. Los motores de un jet y los motores y propulsores pueden proporcionar el empuje. Piensen en lo que se necesita para dotar de combustible a los motores.

**Arrastre:** Cuando se empuja un objeto en una dirección, siempre hay resistencia del aire en la dirección opuesta, que es la fuerza conocida como arrastre. El arrastre puede actuar como fricción, así que considere diseños que usen materiales y acabados que reduzcan la resistencia — lo que también reduce la cantidad de empuje necesario.

Mantenga su libro de no ficción a la mano en caso de que su hijo necesite inspiración. Sugiera que piense en ideas y en un bosquejo antes de hacer su dibujo.

Anímelo a dibujar desde múltiples puntos de vista, dando al menos una vista frontal y otra lateral de su máquina. Haga que le explique a usted su diseño. Pídale que le diga qué fuerzas mantuvo en mente y cómo éstas afectan su diseño.



**Diseño de un avión** [diagrama etiquetas: empuje, ascensor, gravedad, arrastre]

Experimente con las fuerzas de vuelo en el aire con este simulador interactivo en línea del Smithsonian National Air and Space Museum <http://howthingsfly.si.edu/activities/forces-flight>

# Improvisen



Los primeros vuelos requirieron de mucha experimentación. Si bien usted y su niño no pueden usar artículos del hogar para construir un artefacto que realmente pueda volar, sí pueden hacer una prueba de vuelos en su propia sala o patio trasero con avioncitos de papel.

## Material

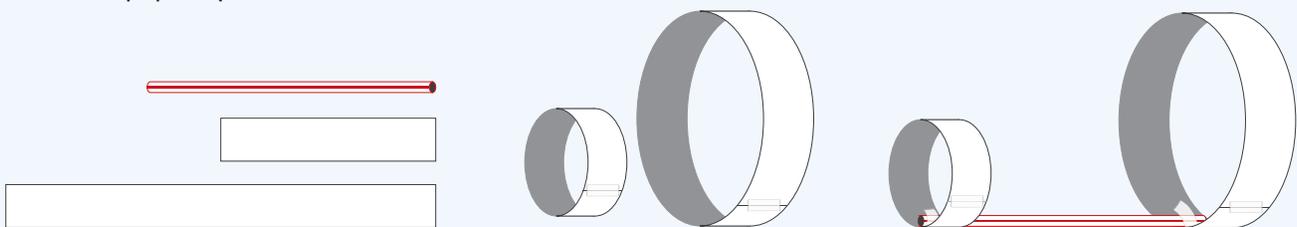
- >> papel grueso
- >> pajita
- >> tijeras y cinta de pegar
- >> cinta o regla para medir y un cronómetro

## Para empezar

Hay muchas variaciones del avioncito de papel doblado. Usted y su niño pueden elaborar su propia manera de plegado del papel o hacer la prueba siguiendo los videos instructivos en el sitio [www.paperairplanes.co.uk](http://www.paperairplanes.co.uk). Hagan la prueba con distintos estilos y realicen ensayos para ver cuáles son los aviones que vuelan más alto, más lejos y más rápidamente.

Es probable que los aviones que hagan usted y su hijo tengan alas. Pregúntele a su hijo que si él puede recordar alguna de las máquinas voladoras del libro de no ficción que leyeron que no tenía alas. ¿Qué fue lo que hizo que volaran esas máquinas? ¿Cree que un avión sin alas podría volar? Pruebe su respuesta con este modelo "descabellado":

Recorten dos tiras de papel grueso: una que mida 1 x 5 pulgadas y otra de 1 x 10 pulgadas. Con cada tira formen un aro, traslapando ligeramente los extremos del papel. Peguen con cinta adherible cada aro. Tomen un popote (una pajita) y pongan uno de sus extremos en el centro de la cinta. Coloque el extremo del popote dentro de su círculo más grande y presione la cinta para que el popote se pegue y quede asegurado. Repitan este proceso con el aro pequeño en el otro extremo del popote. ¡Es la hora de volar!



¿Se sorprendió el niño al ver que podía volar el avión de aros? Pídale que le diga por qué cree que puede volar. ¿Tiene algo que ver la diferencia de tamaño de los aros y cómo actúan las fuerzas del vuelo en este diseño? Hagan una competencia entre el avión de aros y los otros aviones de papel y hablen sobre las diferencias en estos diseños. También pueden experimentar con el diseño del avión de aros. ¿Qué sucede si le agregan más aros o si los hacen más largos pegando dos popotes con cinta adhesiva juntos?

## Otras maneras de volar sin dejar el suelo

Haga la prueba con un simulador de vuelo en línea [www.Aviation-for-Kids.com/Flight-simulators.html](http://www.Aviation-for-Kids.com/Flight-simulators.html)

Los videos de música para "Jet Pack" y "Volar" y bailen junto al monito Recess Monkey en [www.recessmonkeytown.com](http://www.recessmonkeytown.com)

Usted podrá caerse de la risa con estos chistes sobre vuelo <http://pbskids.org/Wayback/Flight/jokespace.html>

# Alas cortadas



Incluso si su hijo nunca ha estado en un avión, viajar por aire es una parte importante de su vida. En esta actividad de escritura, su hijo va a crear un cómic sobre la vida en un mundo sin vuelos.

## Material

- >> material para escribir y dibujar como papel, lápiz, marcadores, regla
- >> la sección de cómics de su periódico local, un cómic o acceso a los cómics en línea
- >> papel calca (opcional)

## Para empezar

Hable con su niño acerca de cómo las distintas formas de transporte aéreo le afectan. Pídale que haga una lista de lo que es posible hacer gracias a la aviación, como llevar frutas frescas desde países lejanos o realizar las visitas a parientes que viven a distancias lejanas. Pídale que piense también en la manera cómo los vuelos han afectado los estilos de vida y la cultura. ¿Por ejemplo, si los seres humanos nunca hubieran dominado los cielos, habría George Lucas hecho *Star Wars*? ¿Habría más viajes en tren o en barco?

Con esa lista en mente, haga que su hijo comience una nueva lista que le ayudará a darle forma a su cómic. Sugiera encabezados en los que pueda organizar sus pensamientos sobre los personajes, sus problemas, las tomas de las acciones y el escenario. Para ayudarlo a centrarse, es recomendable que le ayude a reducir sus ideas o inventar un indicador específico, como el hecho de que un equipo de profesionales de su deporte favorito esté ausente en un importante juego porque no podía volar allí y tuvo que viajar por medios mucho más lentos.

Cuando esté listo para dibujar su cómic, pídale que primero haga una cuadrícula de seis paneles en el papel. Esto es fácil de hacer sin medir si él primero dobla el papel a lo largo y luego en tercios. Desdóblelo y tendrán seis paneles para dibujar y escribir. Puede ser que necesite más de una hoja dependiendo de qué tan larga sea su historia. He aquí algunos consejos para ayudarlo con el flujo del cómic:

- El primer panel puede ser para el título del cómic.
- Recuérdele que los cómics tienen subtítulos, detalles escritos que contribuyen a explicar un panel de cómic, dentro de un marco en la parte inferior o superior de un panel.
- ¡Su hijo puede pedir ayuda! Los cómics requieren de muchos dibujos repetitivos. Se permite calcar y usted o un miembro de la familia o un amigo puede ayudar con el cómic.
- Si un personaje está hablando en un panel, escriba lo que está diciendo primero y dibuje la burbuja del diálogo alrededor de él. Si su hijo dibuja la burbuja del discurso o el pensamiento primero, puede ser que se frustre si sus palabras no caben dentro de ésta.
- A veces la mejor manera de contar cualquier historia es en forma gráfica. Los cómics no tienen que ser divertidos.

Cuando su hijo esté listo para empezar a llenar los paneles de su cómic, haga que vea otros cómics y que los compare con las ilustraciones de *The Adventures of Sparrowboy*. Para hacer esas ilustraciones, Brian Pinkney utilizó la técnica de "scratchboard" o de placa de esgrafiado. El esgrafiado comienza con una placa blanca cubierta de pintura negra. Cuando se raspa la pintura con una herramienta afilada van apareciendo las líneas blancas del dibujo. La pintura de color puede añadirse a las áreas blancas. El esgrafiado no es una técnica típica de los cómics. A menudo los cómics se dibujan a lápiz y se terminan con pluma y tinta. Con esa técnica se facilitará el fotocopiado del cómic de su hijo y el que lo comparta con los demás.

# FLIGHT



## Featured titles

### Ficción

*The Adventures of Sparrowboy*  
por Brian Pinkney

### No ficción

*Flying Machine (Eyewitness Books)* por Andrew Nahum

### Títulos de ficción adicionales

*Abuela* por Arthur Dorros

*Tar Beach* por Faith Ringgold

*The Wing Shop* por Elvira Woodruff

*Wings* por Christopher Myers

### Títulos de no ficción adicionales

*Flight* por Ian Graham

*Flight (Time-Life Books)* por Donald S. Lopez

*Flight (Eyewitness Books)* por Andrew Nahum

*The Smithsonian National Air and Space Museum Book of Flight* por Judith E. Rinard

## PAQUETES DE AVENTURA CON LA LECTURA

# Encuesta a los Padres

Padres: Recorten el separador de libros para que lo conserve su niño. Regresen el cuestionario a la maestra de su niño, junto con el o los libros.

Cuéntenos sobre su experiencia con las actividades, ¿cómo le parecieron

- Fáciles y divertidas de hacer
- Las instrucciones eran difíciles de entender
- Mi niño disfrutó las actividades

¿El hecho de hablar de lo que iban leyendo y las actividades ayudaron a su niño a aprender?  
(en una escala de 1 a 5)

1                      2                      3                      4                      5

(no aprendió mucho)                      (aprendió mucho)

¿Le gustaría probar con su niño otra actividad de "leer y aprender juntos"?

- sí
- no

¿En qué clase de cosas se interesó su niño?

---

---

**Adventures in Reading:**  
*Family Literacy Bags from*  
*Reading Rockets*



Su nombre (y el nombre de su hijo)