

FICHA DEL LECTOR



II. Responde las siguientes preguntas.

1. El final de esta historia es abierto. Desarrolla el término de este libro para que quede cerrado en una narración que subirás como entrada en un blog creado por tu profesor/a. Para lograrlo piensa en estas preguntas: ¿Cómo siguieron las clases de artes marciales de María? ¿Cómo termina comportándose María en el colegio? ¿Qué pasa con Velcro? ¿Cómo se comporta Sofía? ¿María logra ser más disciplinada?

2. María quería conseguir un nuevo cinturón de artes marciales. Averigua cuáles son estos cinturones y qué significan. Reúnete con dos compañeros, compartan la información y hagan un afiche informativo acerca del tema.

3. ¿En qué situaciones María utilizaba la expresión “Nah”? ¿Qué significado tiene esa expresión para ti? ¿Qué pasaría si alguien te contestara con esa expresión?

FICHA DEL LECTOR



4. Opina sobre el cambio de actitud que tuvo María a lo largo de la historia. Incluye en tu respuesta al menos tres aspectos **relevantes del libro**.

III. ¿Qué harías si...?

En este juego te verás enfrentado a un sinfín de problemas y deberás responder qué harías tú en ese caso. Pero no todo será tan fácil, pues tus compañeros deberán decir si te creen mostrando un pulgar para arriba si lo hacen y mostrando un pulgar para abajo si no.

Instrucciones.

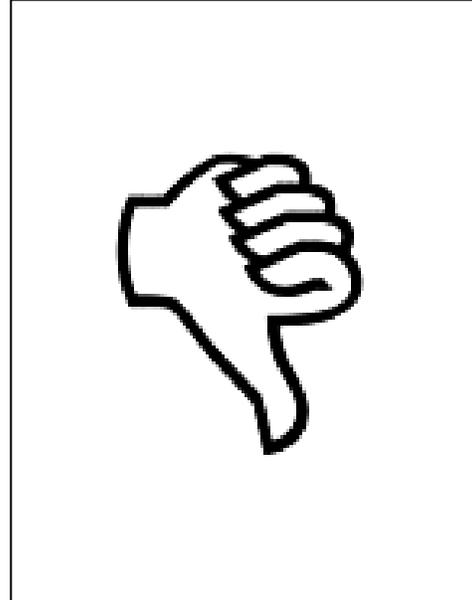
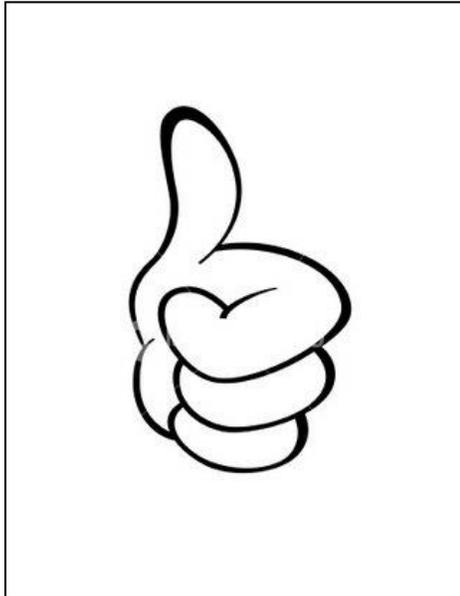
1. Reunir tres jugadores
2. Definir turnos de juego
3. Repartir las tarjetas de pulgar arriba y abajo
4. Al tener el turno tirar el dado y avanzar la cantidad de casillas que este lo indique.
5. Sacar una tarjeta y responder la pregunta
6. Al no tener el turno mostrar la carta de pulgar para arriba si le crees o pulgar para abajo si no.
7. El que llegue más rápido a la meta ganará el juego.

FICHA DEL LECTOR



Elementos del juego:

- Tablero de juego
- Tarjetas de preguntas
- Tarjetas con pulgares para arriba
- Tarjetas con pulgares para abajo
- Dado



FICHA DEL LECTOR



FICHA DEL LECTOR



| | | |
|--|---|--|
| ¿Qué harías si tus padres te hicieran el ofrecimiento de ir a clases de artes marciales? | ¿Qué harías si tus profesores hablaran con tus padres para que te llevaran al sicólogo? | ¿Tendrías un amigo como Peter Punk? ¿Por qué? |
| ¿Usarías las artes marciales para convertirte en una máquina destructiva? | ¿Qué harías si un compañero te bota de espaldas en una clase de artes marciales? | ¿Le pondrías Velcro a tu gato? ¿Por qué? |
| Si pudieras elegir entre tener una hermana como la de Sofía y una no dark ¿Qué harías? | ¿Te harías un piercing? | Si estuvieras en el lugar de María, ¿te volverías a subir al árbol? |
| ¿Hubieras limpiado la colchoneta como lo pidió el Sensei? | ¿Hubieras vuelto a las clases de artes marciales solo por curiosidad? | Entrega un ejemplo de ser disciplinado. Especifica el lugar y persona. |

* Se pueden crear más tarjetas.