



Colección El Barco de Vapor, serie azul, n.º 15, páginas 128
Madrid, Ediciones SM, 2007

Ingo juega con sus amigos en el parque y va a buscar la bola que se ha caído detrás de unos arbustos. Allí, encuentra un huevo que lleva a su casa y trata como a un bebé. Días más tarde, del huevo **4** sale un dragón a quien nombra Drago. A medida que crece, la mascota trastoca el orden de la vida familiar y las relaciones entre los integrantes de la familia. Ingo decide llevar a su amigo a un huerto, donde se queda hasta que puede volar. Con él se van ilusiones, aventuras y dificultades que le tocó vivir.

aspectos destacables

Los temas

- La empatía y la comprensión hacia los demás. Ingo no es capaz de comprender el impacto de su mascota en la convivencia familiar. Poco a poco, se percató de que las dificultades son muchas y remueve a Drago del hogar. Además, se presenta la tensión existente entre hermanos y la poca colaboración que puede existir entre los miembros de una familia.
- La amistad y el compañerismo. Los amigos de Ingo le brindan el apoyo y la ayuda que necesita para enfrentar los cambios que trae Drago.
- El amor maternal. La madre de Ingo apoya a su hijo, pero lo lleva a entender cuando las dificultades con Drago se vuelven intolerables. Además, impone normas esenciales para el equilibrio familiar.

Aportaciones a la formación

Todos los niños ansían una mascota con la cual compartir ternura, amor y secretos. Sin embargo, la convivencia no siempre resulta fácil. A medida que aumentan las responsabilidades, también aumentan las tensiones aun cuando la labor sea compartida. Este libro resalta el valor de la amistad en los momentos difíciles y la importancia de la colaboración.

Sugerencias de trabajo

Para comprender

1. Ingo era un niño juguetero al principio del relato. ¿Cómo va cambiando a medida que crece Drago?
2. ¿En qué consiste la colaboración que cada miembro de la familia le ofrece a Ingo para que pueda tener a Drago?
3. A veces, los hermanos discuten. ¿Cómo resuelve Ingo los problemas que tiene con su hermana? ¿Qué actitudes tiene ella hacia él?
4. ¿Por qué Ingo llama "Draguituko" a su mascota? ¿Tienes un apodo? ¿Por qué te lo pusieron?

Para reflexionar

1. Drago es una mascota poco usual. Haz una lista de aspectos en los que es diferente a las mascotas que podemos tener.
2. ¿Cómo crees que se siente Ingo cuando nace Drago? ¿Y a medida que este va creciendo?
3. Enumera las ventajas y desventajas de tener una mascota como Drago.
4. ¿Crees que somos responsables de lo que nos pertenece? ¿Por qué? ¿De qué te has hecho responsable? ¿Cómo has demostrado tu responsabilidad?
5. ¿Cuáles son las acciones de Drago que acaban con la paciencia de la familia? Piensa... ¿hay algunas cosas que haces que acaban con la paciencia de tu familia? ¿Qué haces para mejorar y lograr la armonía?

Para crear

1. Se hace necesario que dejes a Drago fuera de tu casa. Para que no tenga miedo y se quede dormido, debes leerle un cuento. Escribe el que le leerías a Drago la noche en que lo dejas en el huerto.
2. Añade al relato la escena que se da en la casa, una vez Ingo les explica a todos que a Drago le han salido alas.
3. A veces, conocemos niños y niñas de nuestra edad que son crueles y burlones con los demás. ¿Has conocido alguno como los que estaban en el parque? ¿Cómo has manejado esa situación?

Para ir más allá

1. Investiga sobre otros cuentos de dragones. Prepara una lista de estos textos y compártela con tus compañeros, de modo que comparen los títulos y elaboren otra más completa. Puedes hacer la misma actividad con películas.
2. ¿Qué otro animal sería para ti la mascota ideal? ¿Por qué? Investiga las características que tiene y los cuidados que requiere para estar saludable.

Técnica de animación a desarrollar una vez leído el libro en la Biblioteca El Esqueleto:

Ingo y Drago. Técnica de animación a la lectura. Para 4º curso Primaria (9 años)

Consiste en un concurso de multipuebas por grupos a extraer por cada niño de un cajón o bolsa de tela. Las pruebas consisten en:

1.Preguntas de verdadero o falso: ej: Cuando Ingo llevó el huevo a su casa donde primero lo metió fue en la bañera, ¿Verdadero o falso?

4.Ordenación cronológica de frases. Sale un papel con dos frases que corresponden a dos momentos diferentes de la historia que narra el libro. El concursante debe decir qué ocurrió antes y qué después.

5.Descripción de personajes. La prueba puede ser de dos tipos: sale la descripción de un personaje y el concursante debe decir quién es; o bien, sale el nombre de un personaje y el concursante debe describirlo/a

6.Preguntas de comprensión. Pregunta normales sobre el contenido del libro

7.Vamos a cazar gazapos. Sale un papel que el concursante ha de leer y donde viene un gazapo gracioso: un cambio de nombre por uno absurdo, la consecuencia de una escena está cambiada por otra divertida, sale una frase que es una mentira guasona, etc.

8 ¿Quién lo ha dicho? Sale una frase y el concursante debe decir quién la ha dicho

Daniel Fernández Rutkowski
Biblioteca Pública Municipal El Esqueleto
c/ Luis Ortiz Muñoz, 2
41013 Sevilla
Tel. 955 47 34 01
elesqueleto.sbs.cultura@sevilla.org