



Actividad número uno

Un soneto en el tiempo

La Sra. Qué le dice a Calvin que la vida es como un soneto, una forma estricta con libertad dentro de él. En esta actividad, escribirás un soneto de tu creación que cuente la historia de Una Arruga en el Tiempo.

Un soneto sigue reglas de longitud, ritmo y rima. Está compuesto de 14 versos. Cada verso sigue un ritmo llamado pentámetro y ámbico, que suena como "da DUM, da DUM, da DUM, da DUM, da DUM".

El esquema de rima que usarás será:

A _____	E _____
B _____	F _____
A _____	E _____
B _____	F _____
C _____	G _____
D _____	G _____
C _____	
D _____	



En esta estructura hay cuatro secciones: tres secciones de cuatro líneas y una sección de dos líneas. La palabra final de la primera línea "A" rimará con la palabra final de la tercera línea "A". La última palabra de "B" rimará con la última palabra de "B". Usa este esquema de rima a lo largo de cada una de las cuatro secciones, de forma que cada primera línea (representada por una letra) rime con la línea de la letra correspondiente.

La primera sección de tu soneto debe explicar el tema principal del libro. La segunda debe abundar en el tema y presentar a los personajes. La tercera debe explicar el conflicto. La cuarta línea debe resumir y finalizar la historia.

Diviértete con tu soneto y recuerda que no tienes que incluir muchos detalles, solo concéntrate en las partes principales de la historia.

NOMBRE: _____



Actividad número dos

Reseña del libro

Después de leer *Una Arruga en el Tiempo*, dedica unos momentos a pensar en todo lo que ocurrió en el libro. ¿Cuál es el tema principal? ¿Quiénes son los personajes más importantes? ¿Quiénes son los antagonistas o personajes malos? ¿Quiénes son los protagonistas o personajes buenos? ¿Cuál es el conflicto principal? ¿Cuáles son los puntos de acción?

Después de dedicar un tiempo a pensar en estas cosas, dedica un poco más de tiempo en pensar en cómo te hizo sentir el libro. ¿Dirías que es una historia divertida? ¿Es alegre o triste? Una vez que decidas cómo te sientes acerca del libro, ¿le recomendarías a un amigo que la leyera?

En esta actividad, tu tarea será escribir una reseña del libro.

La finalidad de esta actividad será contarle a los lectores lo que piensas sobre la historia y si deberían leerla ellos mismos. El párrafo inicial debe explicar quiénes son los protagonistas principales y de qué se trata la historia. Los siguientes párrafos deben describir por qué te gustó o no te gustó el libro. Estos párrafos deben dar algunos ejemplos específicos de la historia para respaldar tu opinión.

Tu último párrafo debe incluir tus reflexiones finales y debes decidir si le recomendarías el libro a un amigo. Asegúrate de no revelar el final o contar muchos detalles de la historia en tu reseña. Las personas que quieran leerla no querrán saber demasiado.

La reseña debe contar un poco de la historia al lector, pero no todo. El producto terminado debe ser de al menos dos páginas de largo escritas a doble espacio.



Actividad número tres

Comparación con la película



Una Arruga en el Tiempo es un libro galardonado. También hay varias versiones cinematográficas, entre ellas la estrenada en 2018 dirigida por Ava DuVernay.

Después de que termines de leer el libro, mira la versión cinematográfica de la historia. Pon mucha atención y toma notas si puedes. Pon atención especial a cualquier cosa que notes que es distinta al libro. Después de ver la película, escribirás sobre estas diferencias.

En algunos párrafos, explica de qué manera es distinta la película del libro en cualquier forma.

- ¿Hay alguna diferencia en los personajes?
- ¿Actúan en forma diferente al libro?
- ¿Son diferentes algunos de los escenarios?

Escribe un párrafo inicial. Debe decirle al lector hasta qué punto se ajusta la película al libro en general. Tu segundo párrafo debe explicar cualquier diferencia en los temas principales del libro. También debe haber párrafos que expliquen cualquier cambio en los personajes y en los escenarios.

Escribe otro párrafo como conclusión de tus hallazgos. Incluye tu opinión sobre qué versión de la historia te gusto más.

El producto terminado debe ser de al menos dos páginas de largo escritas a doble espacio.



Cartel de la película
'Una Arruga en el
Tiempo'



Cubierta del libro
'Una Arruga en el
Tiempo'

NOMBRE: _____



Actividad número cuatro



Interpretación del artista

Has terminado el libro. La siguiente arruga que tienes que planchar es qué aspecto tienen tus personajes favoritos. Elige dos personajes y una escena del libro. Usa descripciones de la historia para dibujarlos. Donde haya lagunas, usa tu imaginación para completar tus dibujos.

No tienes que ser un gran artista. Simplemente haz lo posible por mostrar lo mejor que puedas el personaje que ves cuando lees su descripción en del libro. Diviértete haciéndolo. Haz lo mismo para una escena del libro.

Identifica los elementos de tu dibujo que tomaste directamente de la novela. Por ejemplo, con un dibujo de Meg, podrías poner una flecha apuntando a su cara con el rótulo "gafas". Sabemos que se describen en el libro. Ahora imagina que estás rotulando a Camazotz. Podrías hacer un rótulo para el edificio de la Central Primordial de inteligencia.

El último paso es escribir un párrafo breve para cada dibujo rotulado. Explica por qué elegiste los personajes y la escena que escogiste.

ESCENARIO

Camazotz

Uriel

Ixchel

CENTRAL Central Intelligence

La casa de los Murry

CHARACTERS

Meg

IT

Charles Wallace

Aunt Beast

Calvin

La señora Qué

La Sra. Murry

La señora Quién

El Sr. Murry

La señora Cuál

El hombre de los ojos rojos

NOMBRE: _____



Actividad número cinco



El mismo tema, nueva historia

El tema principal de *Una Arruga en el Tiempo* es la lucha entre el bien y el mal. También contiene temas de amor, crecimiento personal, tiempo y comunicación.

Usa estos temas para idear una historia original. Tu historia no tiene que estar conectada con los personajes o los escenarios de este libro.

Tu historia debe incluir al menos tres personajes totalmente originales. Incluye un nuevo villano o antagonista. También debe haber al menos un nuevo escenario.

Cuando escribas tu historia, intente usar una estructura de tres actos. El primer acto incluirá la preparación de la escena y al menos un suceso emocionante. Debes presentar a tu personaje principal. Debemos conocer algo del personaje.

El segundo acto debe incluir acción en aumento y un conflicto menor. Debe llevar a otro gran suceso emocionante. La historia alcanzará su punto culminante cuando los héroes y los villanos entren en conflicto.

El acto final debe resolver el conflicto y concluir la historia.

Estos actos no tienen que rotularse ni tiene que hacerse referencia a ellos. Solo tenlos presentes mientras escribes tu historia. Tu producto final debe tener al menos tres páginas de largo escritas a doble espacio.

Recuerda, tu historia debe incluir:

- Al menos tres personajes originales.
- Un nuevo villano.
- Un escenario original
- Temas de *Una Arruga en el Tiempo*.
- Un conflicto emocionante.

NOMBRE: _____



Actividad número seis

Vacación a través del tiempo y el espacio



Después de leer acerca de algunos de los lugares mágicos en Una Arruga en el Tiempo, ¿te gustaría visitar uno? Quizás otras personas piensen lo mismo.

Imagina que estás trabajando para un nuevo complejo hotelero de vacaciones donde van todo tipo de personas para divertirse. Este hotel tiene una característica especial: Para llegar allí, tienes que viajar a través del espacio y el tiempo.

Tu trabajo en el hotel consiste en presentarlo a las personas de la Tierra y contarles acerca de todas las cosas maravillosas que tiene para ofrecer a los turistas. Para ello, tienes que hacer un folleto.

Coge una hoja de papel en blanco y dóblala de forma que quede dividida en tres secciones iguales. Al frente, escribe el nombre de tu hotel y dibuja alguna de las cosas maravillosas que se encuentran allí.

En la parte interior, incluye más dibujos y algunas descripciones más sobre lo que puede encontrar en tu hotel. La finalidad de este folleto es hacer que las personas quieran visitar y experimentar estas cosas, o sea que debes hacerlo tan agradable y atractivo como sea posible. Usa lenguaje descriptivo y palabras que animen a las personas a ir a visitarlo.

Puedes elegir cualquiera de los planetas que Meg y lo demás visitan en Una Arruga en el Tiempo: Uriel, Camazotz o Ixchel.

Recuerda describir:

- La comida que ofrece tu hotel.
- Las habitaciones y lo que hay en ellas.
- Cosas divertidas que se pueden hacer, como ir a la piscina o ir de excursión.
- El costo de una estadía de una semana en el hotel.
- Cualquier cosa única del planeta.