

TEXTO: DANIEL JAURI ilustraciones: Florencia romero



Facultad de Artes - UNLP Cátedra de Lenguaje Visual 3 https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/154449 https://lenguajevisual3.multisitio.sedici.unlp.edu.ar/ lenguajevisual3@gmail.com – IG @lenguajevisual3 Estudiantx/llustradorx: Florencia Romero. flor_romero98@hotmail.com - ig @flor_romero98 Docente: ayelen barbalarga 2024

Los derechos legales sobre los textos e ilustraciones están reservados y protegidos por las normas que rigen en esa materia del área legal de la UNLP. El presente libro forma parte de un Proyecto de Aprendizaje Servicio del año 2024. Este proyecto no tiene fines comerciales. Esta obra está bajo licencia Creative Commons. Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro con fines comerciales.



licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartirlgual 4.0 Internacional

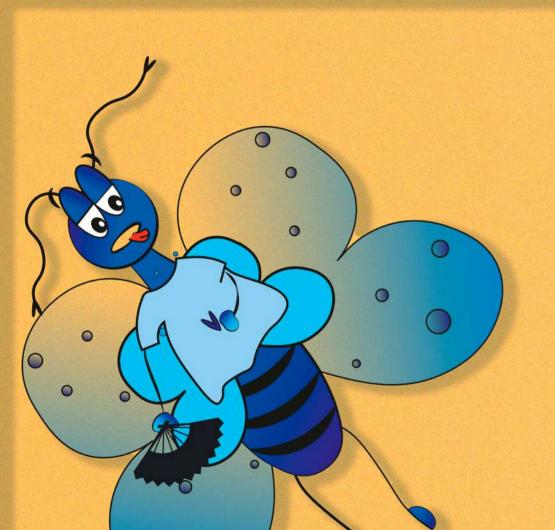


TEXTO: DANIEL JAURI

ilustraciones: Florencia Romero











ESTABA CANSADA PORQUE HABÍA VOLADO DESDE LEJOS. SE ESTABA RECUPERANDO Y OYÓ UN ZUMBIDO CADA VEZ MÁS FUERTE. ERA UNA ABEJA EN BUSCA DE NÉCTAR.







SOY MONN Y VOLÉ MUCHO. VENGO DESDE EL NORTE. SE SECÓ TODO. ES LA PRIMERA MATA DE PASTO QUE ENCUENTRO EN DÍAS. EMPEZAMOS A MIGRAR MUCHAS BUSCANDO AGUA. A LA NOCHE CUANDO NOS POSÁBAMOS EN EL SUELO A DESCANSAR NO SABÍAMOS CUÁNTAS ÍBAMOS A SEGUIR.

















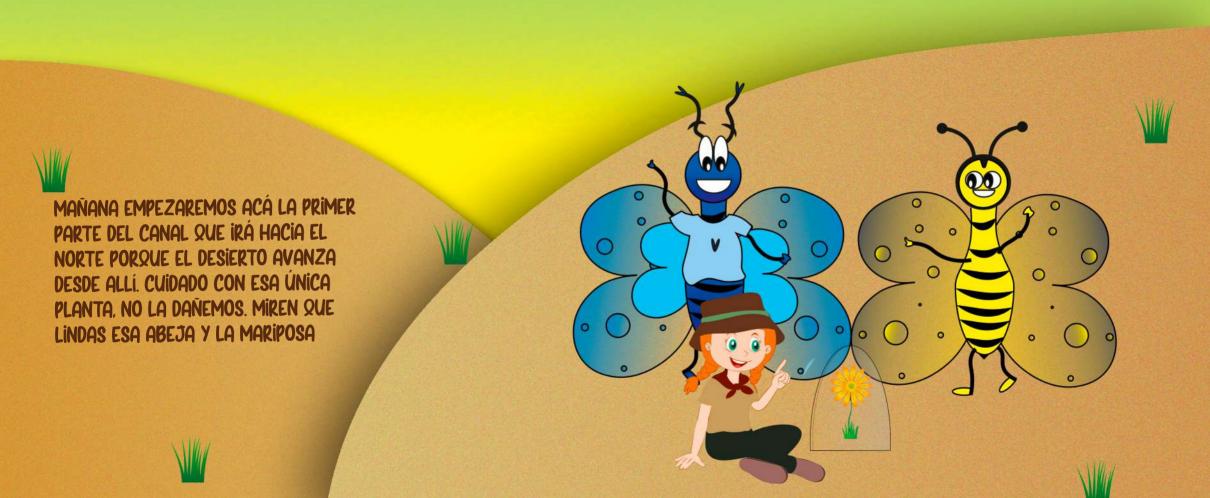


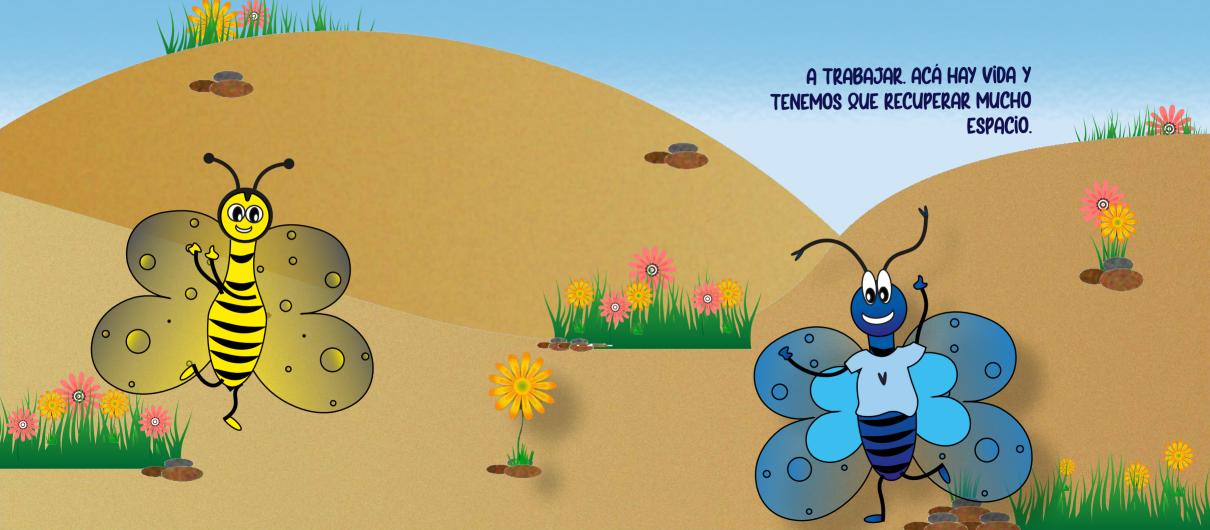
UN RUIDO EXTRAÑO INTERRUMPIÓ SU CONVERSACIÓN. UNA CAMIONETA SE DETUVO A UNOS METROS Y BAJARON UNAS PERSONAS. LAS DOS ESTABAN PENDIENTES DE QUE SUCEDIA.



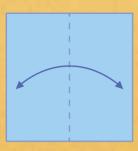






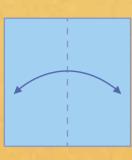


CREA TU PROPIA MARIPOSA



USTA DE MATERIALES:

- * PAPEL DE COLOR
- * GANAS DE DIVERTIRSE

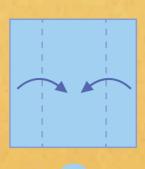




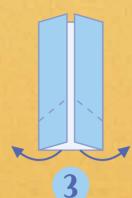
Doblar por la mitad para hacer pliegue y desdoblar



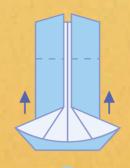
Doblar hacia atrás por la línea punteada



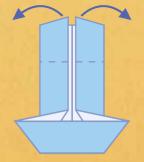
Doblar hacia el centro siguiendo la línea punteada



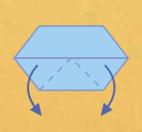
abrir las esquinas y doblar hacia adelante



aplanar



abrir y aplanar igual que en los pasos 3 y 4



Doblar siguiendo la línea punteada



Doblar siguiendo la línea punteada



Doblar siguiendo la línea punteada



Doblar siguiendo la línea punteada

