

Para llegar al mar



Escrito por
Isabel Arraiza

Ilustrado por
Jules Zuckerberg

Kindergarten

Lectoescritura 7

Para llegar al mar

Libro de lectura

This file is provided exclusively for use by students and teachers for whom the corresponding materials have been purchased or licensed from Amplify. Any other distribution or reproduction of these materials is forbidden without written permission from Amplify.

ISBN 979-8-88576-082-9

© 2022 Amplify Education, Inc. and its licensors
www.amplify.com

All Rights Reserved.

Core Knowledge Language Arts and CKLA are trademarks of the Core Knowledge Foundation.

Trademarks and trade names are shown in this book strictly for illustrative and educational purposes and are the property of their respective owners. References herein should not be regarded as affecting the validity of said trademarks and trade names.

Illustrations by Jules Zuckerberg

Contenido

Para llegar al mar

Lectoescritura 7

Libro de lectura

Luli y Mañi	2
Luli y Pili	8
Luli y Pedro	14
Luli y Blas	22
Luli y Plin.	30
Luli y Fleco	38
Luli y Clari.	44
El globo	52
La máquina loca	60
El bello mar	66





Luli y Mañi

La coneja Luli vive en Texas.

Le gusta saltar en su cerca.

Una mañana la visita Mañi.

Mañi es una garza pequeña.

¡A Mañi le gusta bailar!





—¿**Dónde** aprendiste a bailar?

—pregunta Luli.

Mañi dice que le enseñó un ave que vuela por el mar.

—¿Cómo es el mar?

—pregunta Luli.

Mañi dice que al mar le gusta bailar.

Las olas suben y bajan sin parar.



La coneja Luli no para de soñar.

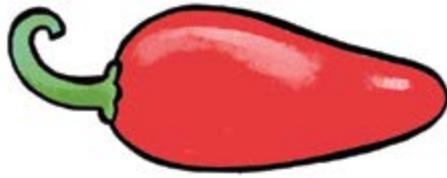
¡Necesita llegar al mar!

¿Qué hará la coneja Luli?

¡Buscará un amigo que la lleve al mar!







Luli y Pili

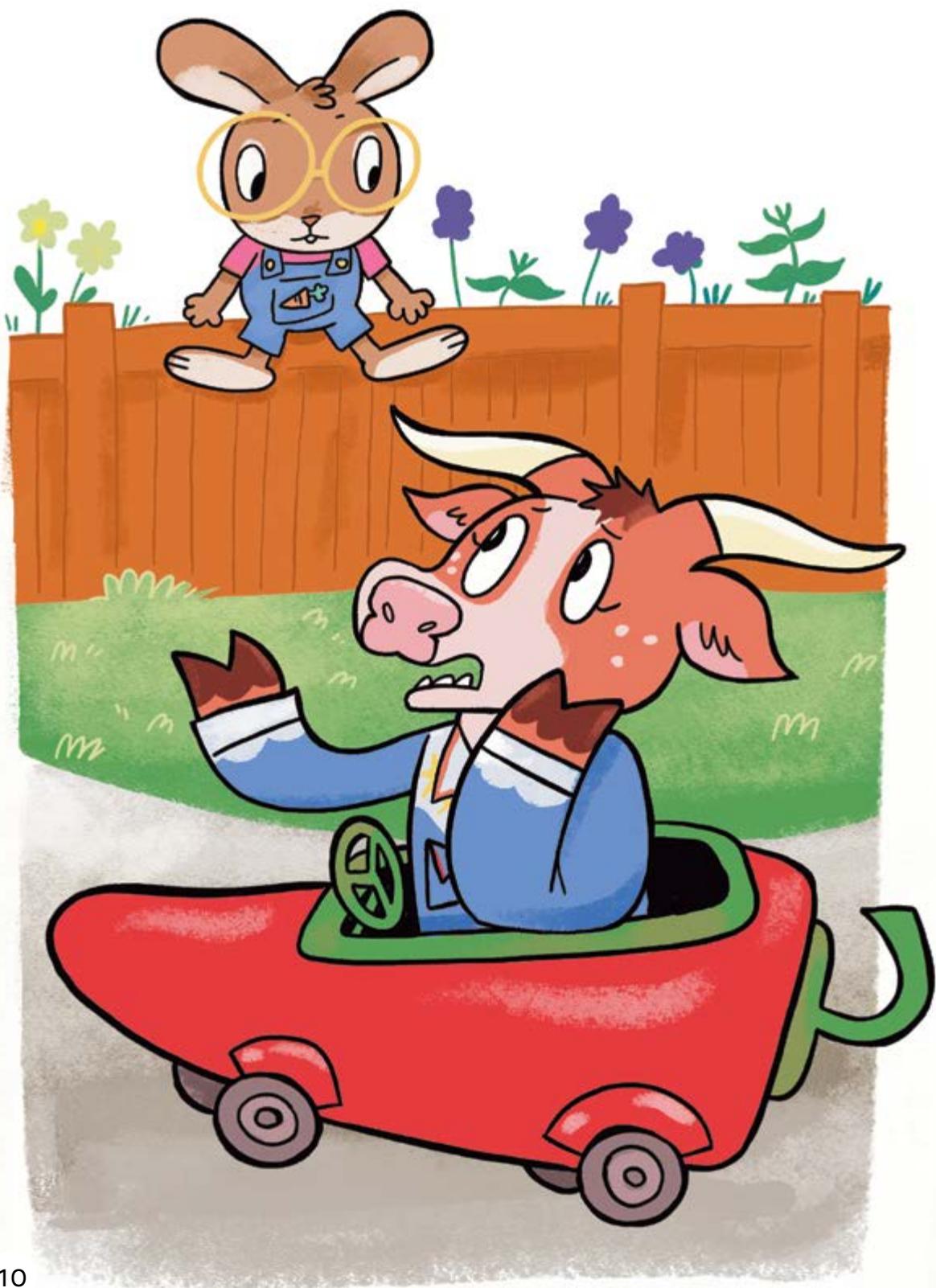
La coneja Luli salta en la cerca.

La vaca **Pili** se acerca.

Pili llega en un carro chistoso.

¡El carro parece un jalapeño!





—¿Me llevas al mar?

—**pregunta Luli.**

—No, el mar me asusta un poco —**dice Pili.**

La vaca Pili no **sabe** nadar.

Además, no le gusta la espuma del mar.

—El mar es **bonito** —**dice Luli.**

—A mí no me gusta mucho

—dice **Pili.**

Pili se va de prisa.

Sus dos orejas bailan con
la brisa.





Luli y Pedro

La coneja Luli salta en la cerca.

El mapache **Pedro** se acerca.

Pedro llega en una patineta.

Es una patineta voladora.







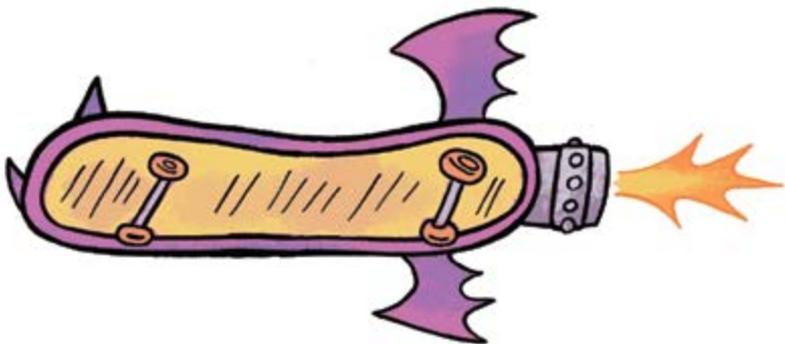


Pedro saluda a la coneja.

Luli ve su patineta.

—¡Tu patineta parece un dragón! —dice Luli.

—¡Sí! Me la regaló mi padre —dice Pedro.





—¿Me llevas al mar?

—pregunta Luli.

Pedro se pone a pensar.

Sabe que el mar queda lejos.

—No te podré llevar

—dice Pedro.









Pedro se despide de Luli.

—Mi madre me espera
—dice Pedro.

Luli se queda triste.

¡No podrá ir al mar!

Luli y Blas

La coneja Luli salta en la cerca.

Su amigo **B**las se acerca.

Blas es un armadillo amable.

Blas maneja un carro raro.

¡Parece un bote de vela!





La vela del carro es **blanca**.

La brisa hace temblar a la vela.

—¿Me llevas al mar?

—pregunta Luli.

—No me gusta hablar del mar

—dice Blas.

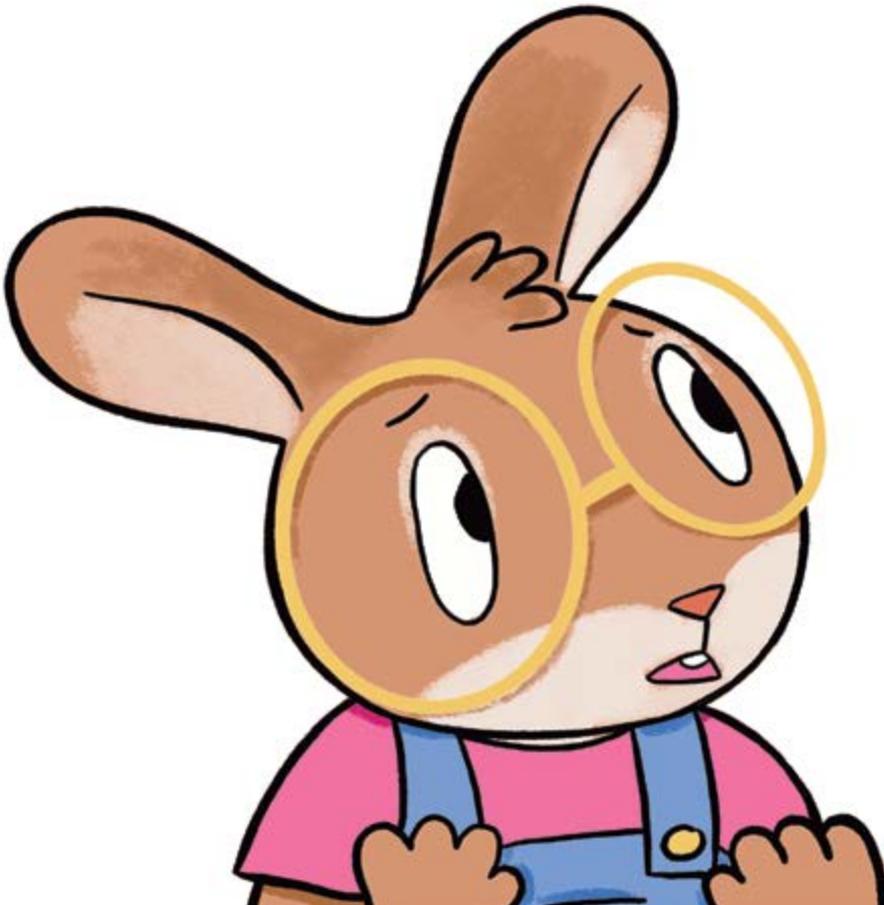
—¡Con tu vela podrás navegar!

—dice Luli.

Blas se pone a pensar.

—No sé navegar en el mar

—dice Blas.





Blas se despide de prisa.

Se va con su carro de vela.

Luli se queda triste.

¡No podrá ir al mar!





Luli y Plin

La coneja Luli salta en la cerca.

El venado **Plin** se acerca.

Plin llega volando con alas.

¡Son alas doradas de mariposa!









A **Plin** le gusta explorar.

La brisa sopla. Plin se
deja llevar.

—¡Llévame al mar!

—suplica Luli.

Plin se pone a pensar.



—Mis alas son delgadas
—dice **Plin**—. Juntos no
podemos volar.

Luli se pone triste.

¡No podrá ir al mar azul!







El venado **Plin** se despide.

Plin se va con sus alas a volar.

La coneja Luli se pone a pensar.

¡Necesita un plan para llegar al mar!

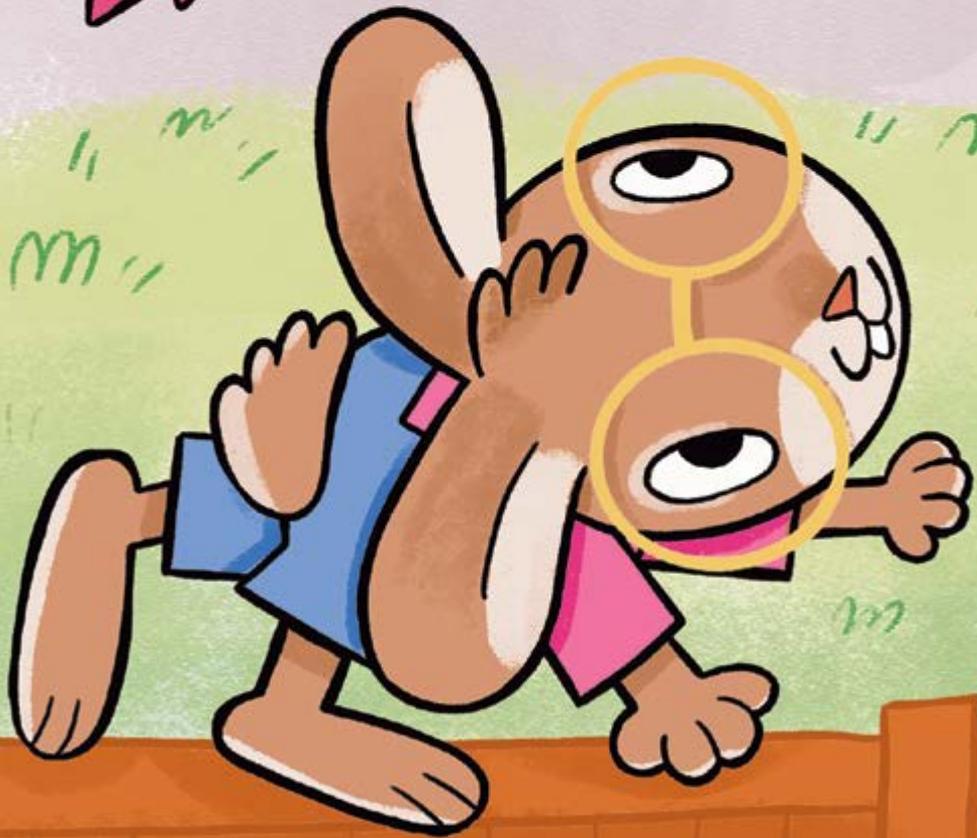
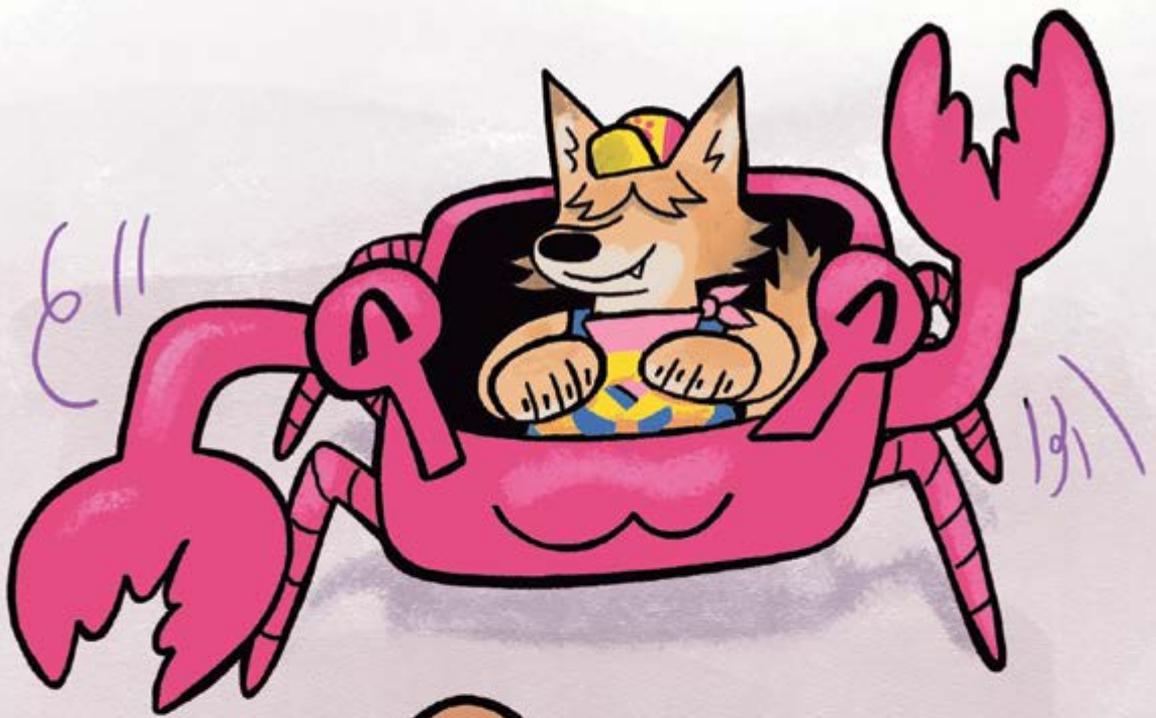
Luli y Fleco

La coneja Luli salta en la cerca.

El coyote **Fleco** se acerca.

Fleco llega en un carro raro.

¡Parece un robot con patas!





Fleco es un coyote flaco.

Fleco no es un coyote flojo.

Trabaja con su carro robot.

Recoge basura y la lleva
al basurero.

—¿Me llevas al mar?

—pregunta Luli.

Fleco se pone a pensar.

—¡Mi deber es trabajar!

—dice Fleco.

Fleco se despide y se va.





Luli y Clari

La coneja Luli salta en la cerca.

La lagartija **Clari** se acerca.

Clari llega en bicicleta.

¡Es una bicicleta con alas!







—¿Me llevas al mar?

—pregunta Luli.

Clari se pone a pensar.

Mira a Luli con una sonrisa.

—¡Claro que sí! —le contesta.



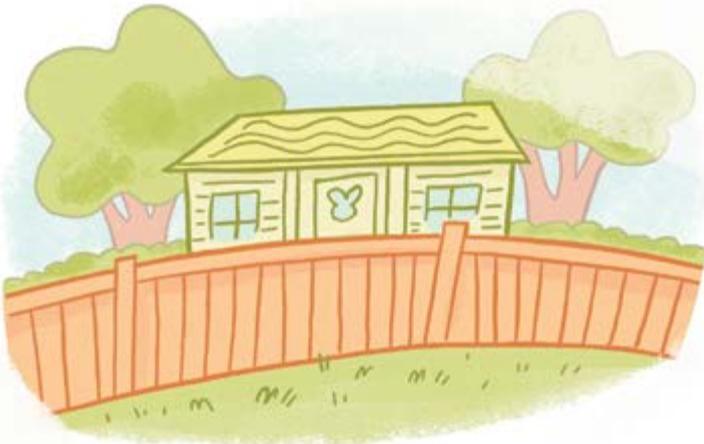
La coneja Luli sube a la
bicicleta.

—¡Nos vamos al mar!

—exclama Luli.

El clima está lindo para volar.

¡Luli y Clari van volando al mar!







De pronto, algo malo pasa.

¡La bicicleta se estrella!

—¿Qué hacemos?

—pregunta Luli.

—Busquemos otro modo
de ir al mar —contesta Clari.

El globo

—¿Cómo llegamos al mar?

—pregunta Luli.

—No lo sé —contesta Clari.

De pronto, ven algo arriba.

—¿Qué es eso? —pregunta la coneja Luli.

—¡Es un **globo**! —contesta la lagartija Clari.





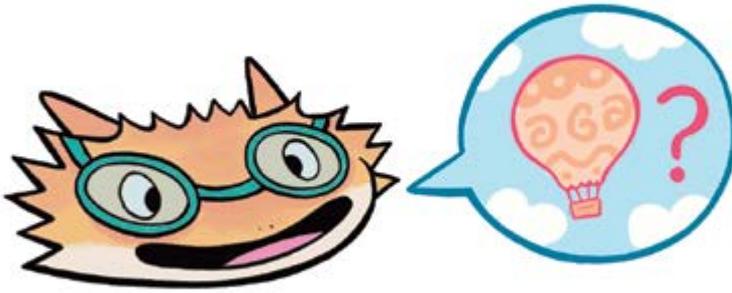
La coneja Luli se pone a pensar.

—¡Hagamos un **g**lobo!

—exclama Luli.

—¡Sí! —dice Clari.

—Así podremos llegar al mar.



—¿Con qué hacemos el **globo**?

—pregunta Clari.

—¡Busquemos cosas en el basurero! —contesta Luli.

Luli y Clari van al basurero.

Allí ven al coyote Fleco.

Fleco arregla su carro.







—¿Qué hacen aquí?

—pregunta Fleco.

—Buscamos cosas para hacer un **globo** —dice Luli.

—¡Queremos ir al mar!

—dice Clari.

Fleco se pone a pensar.

—¡Mejor hagamos una máquina loca! —dice Fleco.

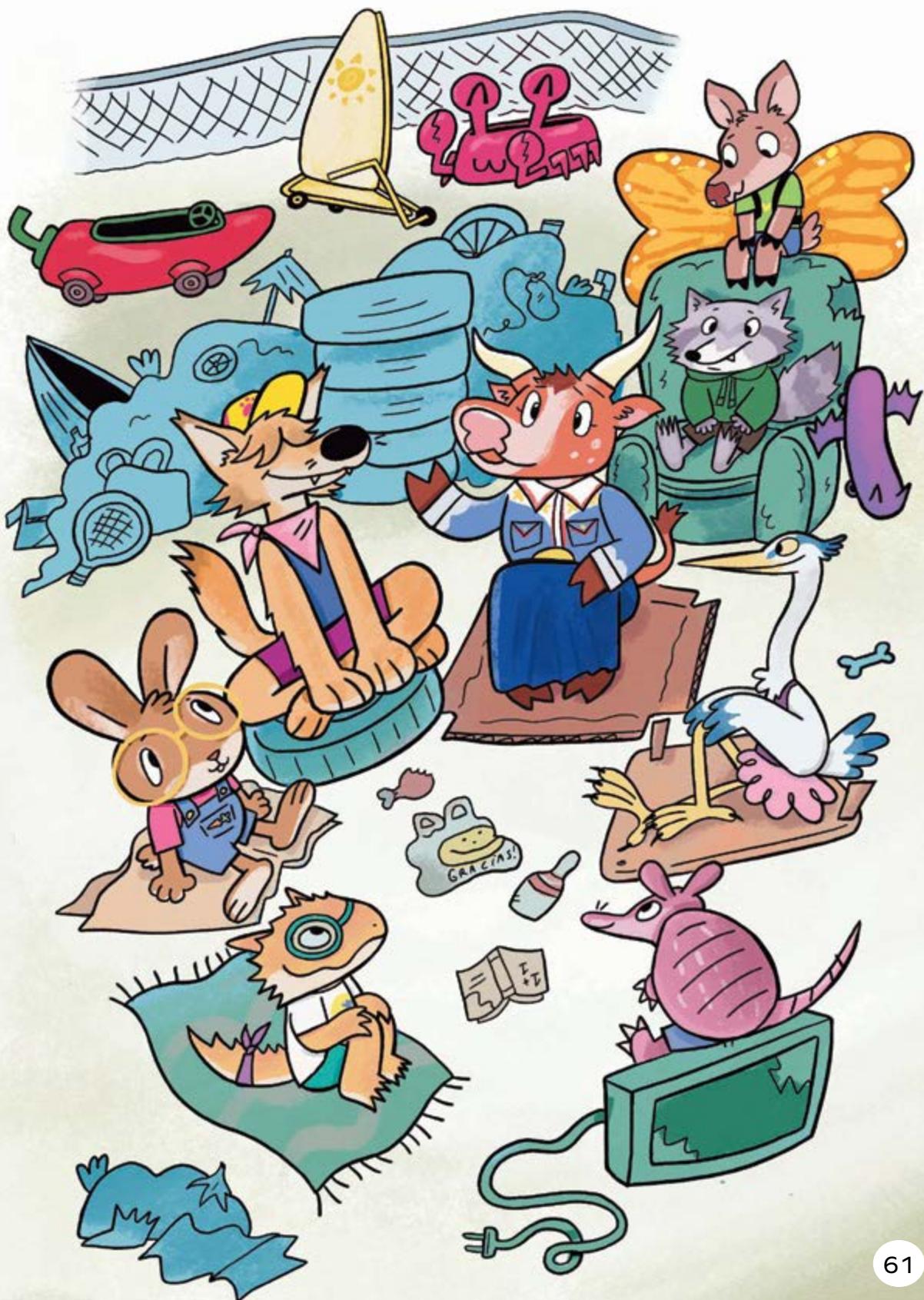
La máquina loca

Los demás amigos llegan al basurero.

—¿Qué hacen? —**p**regunta Pili la vaca.

—Una máquina para llegar al mar —dice Luli.

¡Todos se ponen a ayudar!





Clari **p**resta los pedales de su bicicleta.

Blas presta la vela de su carro.

Plin presta sus alas doradas.

Ped**r**o presta su patineta.

Fleco presta el motor de su carro.

Pegan unas partes y amarran otras.



¡La máquina loca está lista!

El coyote Fleco **prende**
el motor.

El motor ruge.

—¡**G**racias a todos!

—dice Luli—. ¡Llegaremos
hasta el mar!



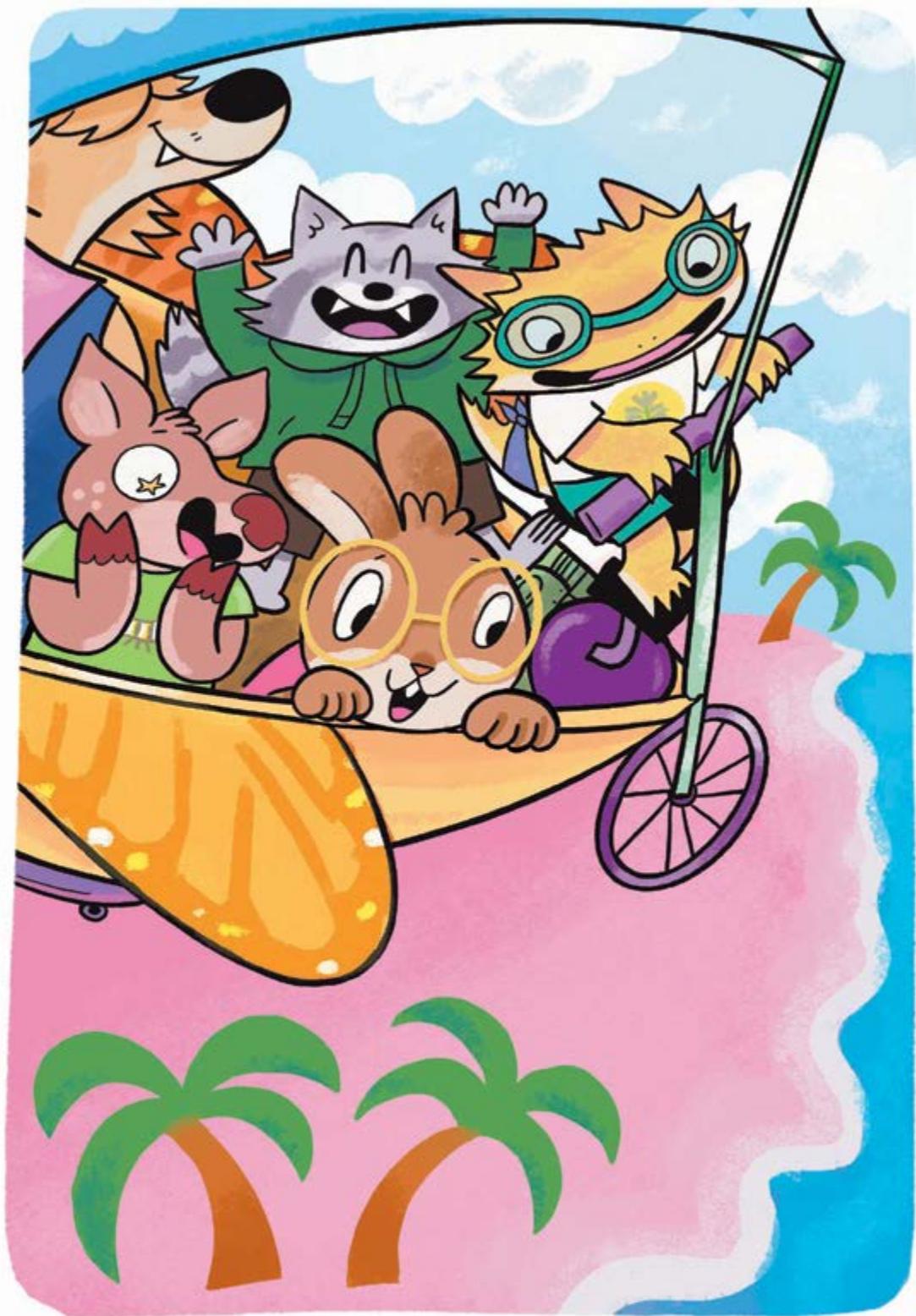
El bello mar

¡Todos llegan al mar!

La arena de la **pl**aya es muy bonita.

Las olas del mar parecen bailar.

Las palmeras se **dob**lan con la brisa.





Pili hace un castillo de arena.

Pedro corre por la orilla.

Blas navega en el mar.

Plin se estira en la arena.

Fleco recoge caracolas.





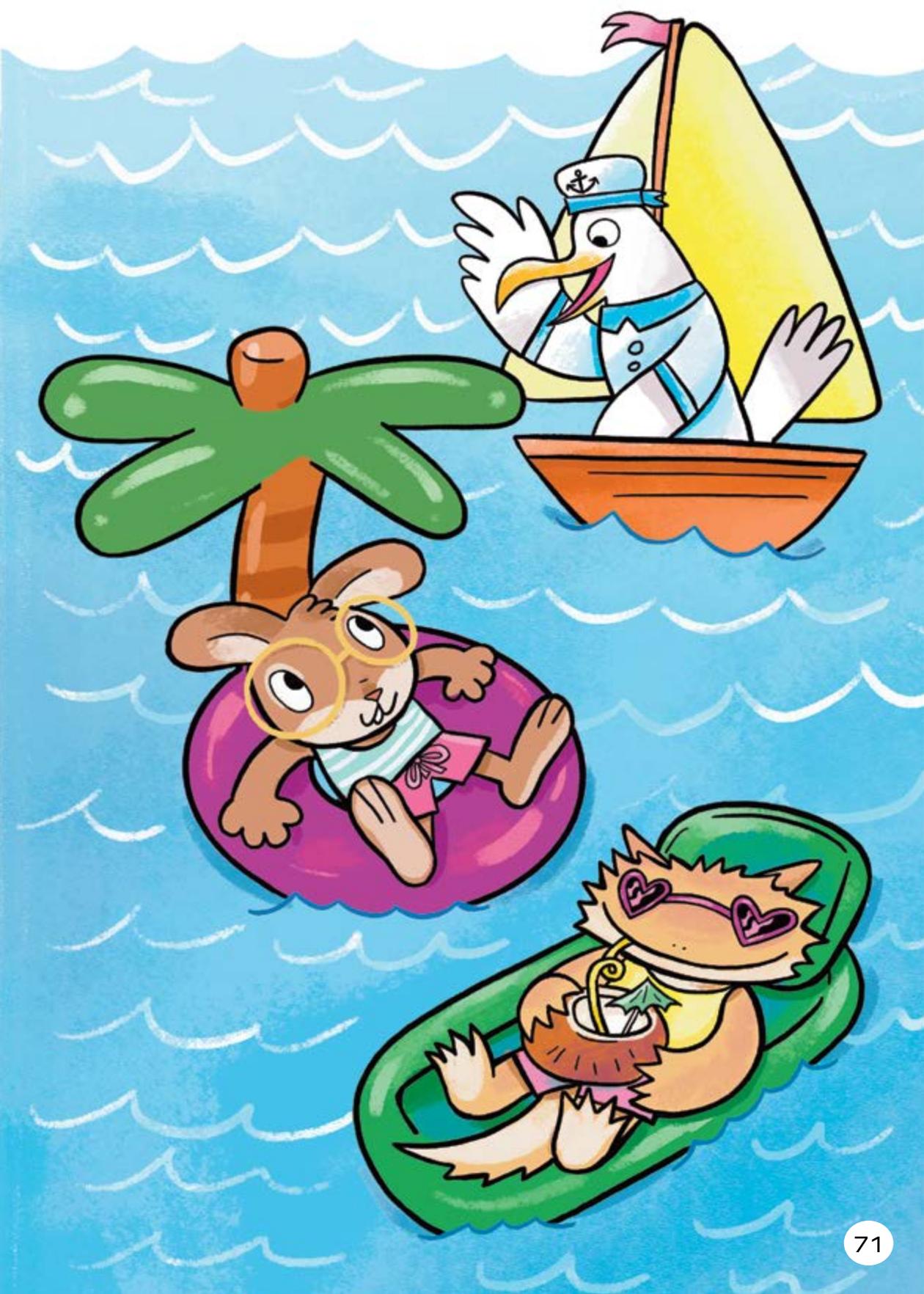
Luli y Clari **f**lotan en el mar.

Un ave blanca se acerca.

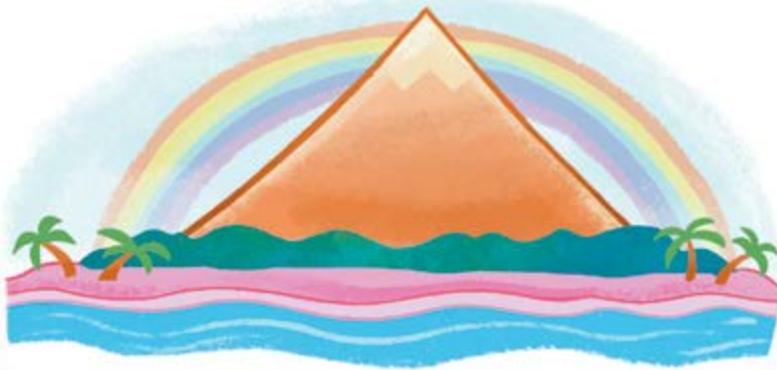
Le **h**abla a Luli de una
montaña.

Es una montaña alta, lejos
del mar.









La coneja Luli se pone a pensar.

Ya conoce el mar.

¿Qué hará la coneja Luli?

¡Llegar a la montaña lejos
del mar!



Descubre quién escribe la historia



Isabel Arraiza

Nací en Vega Baja, una ciudad costera de Puerto Rico. Vivía muy cerca de la playa, todavía mis padres viven ahí y los visito con frecuencia. Los recuerdos más lindos de mi infancia están cubiertos de arena, espuma y sal.

Quando supe que *Para llegar al mar* se desarrollaba en Río Grande Valley, Texas, busqué en un mapa la ubicación y también algunas fotos de los vecindarios. Lo primero que pensé fue que los residentes de ese lugar tenían la suerte de vivir cerca del mar. Yo viví nueve años cerca de Austin, y el mar quedaba muy lejos. Así empecé a jugar con la idea de un personaje que quería conocer la costa. Me identifico con los personajes que sueñan con llegar al mar. Yo siempre sueño con regresar.





Descubre quién ilustra la historia

Jules Zuckeberg

Crecí entre los bosques de Nueva York. Allí descubrí mi pasión por observar y dibujar animales. Eso precisamente fue lo que más me gustó de ilustrar *Para llegar al mar*: ¡diseñar y dibujar todos los maravillosos y singulares personajes de la historia! Me encantó conocerlos. Si tuviera que escoger mi personaje favorito tendría que ser Fleco, el coyote.



El mayor desafío que enfrenté al hacer las ilustraciones fue diseñar la máquina voladora que construyen los personajes para llegar a la playa. Hice muchos dibujos para descubrir cómo encajarían todas las piezas. ¡Estoy muy satisfecho con el resultado final!

Luli deseaba ir a la playa más que a cualquier otro lugar y descubrió una forma muy creativa para lograrlo. ¿Qué tipo de máquina increíble construirías para llegar a tu sitio favorito?



Core Knowledge Language Arts

Amplify

Senior Vice President and General Manager, K-8 Humanities

LaShon Ormond

Chief Product Officer

Alexandra Walsh

Chief Academic Officer

Susan Lambert

Content and Editorial

Elizabeth Wade, PhD, Vice President, Editorial

Genya Devoe, Executive Director

María Oralia Martínez, Associate Director

Patricia Erno, Associate Director

Baria Jennings, EdD, Senior Content Developer

Sean McBride, Content and Instructional Specialist

Christina Cox, Managing Editor

Product and Project Management

Amber Ely, Director, Product

Elisabeth Hartman, Associate Product Manager

Melissa Cherian, Executive Director, Strategic Projects

Catherine Alexander, Associate Director,
Project Management

Stephanie Koleda, Senior Project Manager

Leslie Johnson, Director, Commercial Operations

Zara Chaudhury, Project Manager

Patricia Beam Portney, Project Coordinator

Tamara Morris, Project Coordinator

Design and Production

Tory Novikova, Senior Director, Product Design

Erin O'Donnell, Senior Product Design Manager

Contributors

Content and Editorial

Laia Cortes, Bilingual Content Designer

Ana Mercedes Falcón, Copy Editor and Translator

Ana Killackey, Copy Editor and Translator

Jorge Limón, Copy Editor and Translator

Sofía Pereson, Copy Editor and Translator

Brycé Pesce, Bilingual Content Designer

Melissa Saldaña, Bilingual Content Designer

Lyna Ward, Bilingual Content Designer

Mabel Zardus, Senior Bilingual Content Designer

Product and Project Management

Reyna Hensley, Project Manager

Carolina Paz-Giraldo, Project Manager

Art, Design, and Production

Raghav Arumugam, Illustrator

Derick Brooks, Illustrator

Olioli Buika, Illustrator

Ami Cai, Illustrator

Alanna Conway, Illustrator

Stuart Dalgo, Production Designer

Lucas De Oliveira, Production Designer

Rodrigo García, Senior Visual Designer

Isabel Hetrick, Illustrator

Ana Hinojosa, Illustrator

Ian Horst, Production Design Manager

Jagriti Khirwar, Illustrator

Janelly Rodriguez, Illustrator

Francesca Mahaney, Illustrator

Amber Marquez, Image Researcher and Illustrator

Jocelyn Martinez,

Image Researcher and Illustrator

Emily Mendoza, Illustrator

Islenia Millien, Illustrator

Melisa Osorio Bonifaz, Art Director

Emma Pokorny, Illustrator

Dominique Ramsey, Illustrator

Meghana Reddy, Illustrator

Janelly Rodriguez, Illustrator

Jules Zuckerberg, Illustrator

Editorial Development and Production Services

Aparicio Publishing

Amplify Caminos

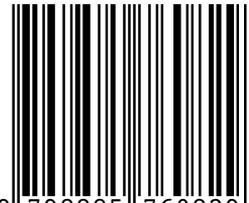


Amplify Caminos

Kindergarten | Lectoescritura 7

Libro de lectura | Para llegar al mar
ckla.amplify.com

ISBN 9798885760829



9 798885 760829