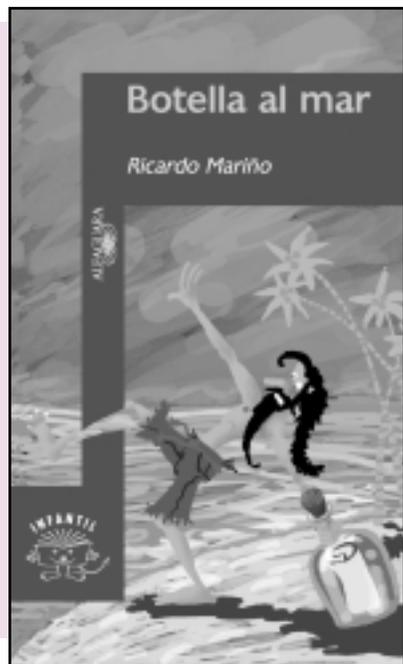


Botella al mar

Ricardo Mariño



1. El autor

Ricardo Mariño nació en Chivilcoy, provincia de Buenos Aires, en 1956. Ha desarrollado una vasta labor como periodista y ha escrito cuentos y novelas para niños y adolescentes. Entre sus títulos más conocidos se encuentran: *El mar preferido de los piratas*, *Historia de Flechazo y la nube*, *La expedición*, *La casa maldita*, *El héroe* y *El insoportable*.

2. Síntesis del libro

Personajes: pulpos mensajeros, diez mil hormigas y su héroe, el Hormigón Armando, un monstruo de barrio y muchos más.

Lugar: desde una casa gigante hasta una isla o el mismísimo mundo.

Análisis: el libro está integrado por once cuentos breves donde la constante es el humor. Los errores de interpretación de la realidad ("La casa abandonada"), las metáforas y las expresiones cotidianas, transforman el mundo conocido en un absurdo ("La vaca es muy animal").

La hipérbole tiene un lugar de privilegio tanto en los escenarios ("Mi casa"), en las aventuras ("La vuelta al mundo de Cinthia Scoch") como en el discurso ("Escuela para piratas").

El libro propone una galería de personajes cuyos nombres son el resultado de un juego fónico (Ignacio Horacio Facio), gráfico (Wilbur Burwill), o semántico (Margarita Mustia / La señora de Sabrida).

Los animales siempre están personificados y transitan situaciones reconocibles por su semejanza con el mundo de los humanos, mientras que éstos últimos aparecen paradójicamente deshumanizados.

Editorial: Alfaguara
Lugar y fecha de edición:
 Buenos Aires, abril de 1999
Ilustrador: Marcelo Elizalde
Cantidad de páginas: 64

Los relatos tienen un narrador omnisciente, aunque otros prefieren la primera persona (“El diario íntimo de Ignacio Horacio Facio”).

Mariño explota diversos recursos: el relato enmarcado, la estructura circular, el disparate, la referencia intertextual, para producir textos originales y muy divertidos, donde cada página nos reserva una sorpresa.

3. Temas transversales y conexiones curriculares

Temas transversales

■ Educación para el medio ambiente

En “Escape en barco”, el narrador reflexiona sobre la conducta de la gente que “..., en lugar de arrojar los desperdicios en lugares adecuados, los tira donde se les da la gana”. Proponer el diseño de afiches para fomentar el uso de los cestos de basura tanto en la escuela como en la calle. Pensar entre todos un eslogan para la campaña. Implementar cestos especiales para latas de gaseosa.

Conexiones curriculares

■ Con Ciencias Naturales

Investigar por equipos los animales que aparecen en el libro (hormigas, pulpos, vaca). A continuación, exponer la información para el curso y preparar láminas sobre el tema.

■ Con Ciencias Sociales

- Repasar los puntos cardinales.
- Ubicar en un planisferio todos los sitios que incluyó Cinthia Scoch en su viaje. ¿Con qué personaje histórico se puede relacionar su travesía? ¿Por qué?
- Marcar con color en el planisferio los sitios por los que viajó el bostezo de “La boca del león”.
- Ubicar el Continente Antártico. ¿Qué características posee esta región? ¿Cuáles son sus principales riquezas?
- ¿Dónde está Afganistán?

■ Con Literatura

- Averiguar qué libro del escritor Julio Verne inspiró el título de uno de los cuentos.
- Preguntar quién es el naufrago más famoso de la literatura. ¿Quién escribió su historia?

■ Con Plástica

- Producir mensajes utilizando diferentes materiales (tinta china, jugo de limón, talla sobre madera, letras de diarios y revistas, grabado), y colocarlos en botellas decoradas por los chicos.
- Adaptar alguno de los cuentos a la historieta.

■ Con Matemática

- Registrar en diferentes gráficos la información que resulte de la encuesta sobre preferencias en la lectura que se propone en Experiencias y conocimientos previos.

4. Contenidos

■ Conceptuales

- Características del cuento.
- Denotación y connotación.
- Uso de las comillas.

■ Procedimentales

- Interpretación de juegos con el lenguaje.
- Identificación de recursos humorísticos: personificación de animales, exageraciones, parodia, disparates, paradojas...
- Reconocimiento de intertextos.

■ Actitudinales

- Valoración de la literatura y del humor como fuentes de placer intelectual.
- Desarrollo de la propia capacidad creadora.

5. Propuestas de actividades

■ Antes de la lectura

- Experiencias y conocimientos previos:

- Organizar una encuesta con preguntas del tipo: ¿Qué clase de textos prefieren (cuentos, poesías, fábulas, cómics)? ¿Les gustan más los cuentos cortos o largos/ con animales o personajes humanos/ reales o fantásticos/ de humor, policiales o de terror? ¿Leen con sus padres en el hogar o sólo en la escuela? ¿Lectura silenciosa o en voz alta? ¿Cuántos libros leen por año? ¿Cuál es el último cuento que leyeron? ¿Quién es su autor favorito? ¿y el libro que más les gustó?

- Luego, relevar con ayuda de la maestra/o las respuestas en el pizarrón.

- Trabajo con los paratextos:

- Observar la tapa y describirla.

Responder: ¿Quién es el personaje que está en la isla? Contar la historia de su naufragio. Proponer un nombre para la isla. ¿Qué dice el mensaje que está en la botella? ¿Por qué parece pesar mucho? ¿Qué ocurrirá con el naufrago?

- Contratapa:

1. Completar:

Ricardo Mariño nació en en el año

Escribe y para adolescentes y

Publicó Cuentos, El mar de los, La casa, Historia de y la, entre otros.

Las ilustraciones fueron hechas por

Este libro es para chicos de años.

Pertenece a la Editorial, serie

2. Leer el comentario y luego, preguntar a los chicos:

- ¿Quiénes serán en el mar los encargados de llevar los mensajes de las botellas?

- ¿En qué consistirá la aventura del científico en la Antártida?

- ¿Quién será Hormigón Armando?

• Ubicar en el índice el título de los cuentos a los que se hace referencia en el comentario.

• Seleccionar alguna imagen al azar e hipotetizar sobre la historia que ilustra.

• Reconocer en cada ilustración aquello que les parezca fuera de lo común.

■ Comprensión de la lectura

- Responder:

1. ¿El monstruo de la casa abandonada convirtió al perro en sapo? Fundamentá tu respuesta.

2. ¿Por qué la mamá de Cinthia Scoch estaba preocupada?

3. ¿Qué consecuencias trajo para el Señor Spich el desperfecto en el robot?

4. ¿Por qué Spich piensa que está en la Antártida?

5. ¿En qué consiste el trabajo de un pulpo mensajero?

6. ¿Cuál es la catástrofe que amenaza a las hormigas? ¿Por qué Hormigón Armando es un héroe?

7. ¿Por qué Ignacio Horacio Facio le miente a Virginia Viñas? ¿Cómo se descubre todo?

8. ¿Cuántos días abarca la historia de "El diario íntimo de Ignacio Horacio Facio"?

- Reconocer tres exageraciones en "Mi casa".

• Buscar frases que sinteticen el contenido de cada ilustración.

- Identificar:

- ¿Qué cuentos tienen un narrador protagonista?

R: "La casa abandonada" / "Mi casa" / "La vaca es muy animal" / "El diario íntimo de Ignacio Horacio Facio".

- ¿Qué cuento incluye otra historia (relato enmarcado)?

R: "Escuela para piratas".

- ¿En qué historia la introducción se parece al desenlace?

R: "La boca del león".

- ¿Qué relato propone un problema con el tiempo?

R: "La vuelta al mundo de Cinthia Scoch".

- ¿Qué textos tienen una estructura diferente a otros cuentos?

R: "El diario íntimo de Ignacio Horacio Facio" y "La chica y el ladrón".

Luego, explicar entre todos cada respuesta.

■ Después de la lectura

- Preguntar a los chicos:
 - ¿Qué les pareció el libro? ¿Cuál fue el cuento que más les gustó? ¿Por qué? ¿Qué le preguntarían al escritor? ¿Por qué piensan que Mariño eligió ese título? Proponer otros títulos en el pizarrón. Votar por el más original.
 - ¿Qué harían si estuvieran solos en una isla? ¿Qué extrañarían de sus vidas actuales? ¿Qué harían para sobrevivir? ¿Qué les daría más miedo?
- Analizar el sentido de las comillas en estos casos:
 - a. La vaca también nos "da" el cuero.
 - b. ...sirvió jugo de limón –es decir, "Ultraenanzador-B"– y un chorrito de soda.
 - c. ...agarró el vaso y se bebió "el refresco" de un solo trago.
- Confeccionar la lista de los personajes que bostezan desde que el hombre se despertó. Luego, organizar un concurso de memoriosos para ver quién puede recordarlos.
- Explicar la diferencia que existe entre *pareció* y *pereció* con ayuda del diccionario. Luego, construir oraciones con estas palabras.
- ¿Qué harías si:
 - una vaca llamara a la puerta de tu casa...
 - te tomaras por equivocación un vaso de "ultraenanzador-B"...
 - vivieras en una casa enorme...
 - naufragaras...

6. Taller de escritura

- Explicar entre todos cómo el autor jugó con cada uno de estos nombres:
 - La señora de Sabrida
 - Cinthia Scoch
 - Wilbur Burwill
 - Margarita Mustia
 - Ignacio Horacio Facio
- Producir otros ejemplos a partir de los procedimientos empleados por Mariño. Luego, describir cada personaje.
- "La casa abandonada": releer las descripciones que se proponen sobre el fantasma. Luego, responder: ¿Cómo

lo imaginará el hijo de: el albañil, la modista, el verdulero, la peluquera y vos?

- Producir mensajes bilingües como el de Cinthia Scoch.
- Imaginar que los personajes de Berto, Bertoldo, Bertoldino y su hermano viven en una casa muy chiquita. ¿Cómo serán sus vidas ahora?
- En "Botella al mar": escribir los mensajes que arrojaron Willbur Burwill y Margarita Mustia.
- A partir de estas frases, contar una historia exagerada como si fueras un pirata:
 - Leve ascenso de la temperatura con nubosidad en aumento.
 - Chaparrones aislados y lloviznas por la tarde.
- Suponer que son naufragos y escriben una carta pidiendo ayuda. Firmar con seudónimo. Luego, colocar los sobres en una caja, a modo de buzón, para que cada chico retire una carta y la conteste. Finalmente, se realiza la lectura del material. Este trabajo puede estar precedido por una ensoñación guiada y música muy suave para imaginar la situación.
- Inventar un himno para la "Semana nacional de la miel" y el correspondiente programa de festejos.
- Pulpos mensajeros y ...
Proponer una lista de animales. Luego, pensar qué tarea puede hacer cada uno de ellos. Elegir un caso y describir los requisitos y particularidades de dicha ocupación.
- Escribir una historia para "El diario de Ignacio Horacio Facio" que se desarrolle a lo largo de varios días.

