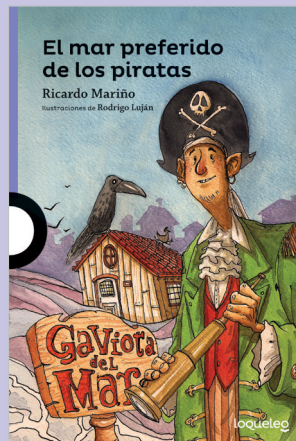


El mar preferido de los piratas

Ricardo Mariño



ILUSTRACIONES:

Rodrigo Luján

CANTIDAD DE PÁGINAS: 64

FORMATO: 20 x 13,5 cm

SERIE: Morada

Guía de lectura

El autor

Biografía:

<http://www.loqueleo.com/ar/autores/ricardo-marino>



Síntesis del libro

Personajes: el Viejo es el protagonista de la historia. A medida que avanza el relato, aparecen sus ayudantes, los vecinos: el zapatero Taconi; la señora Pepa B. de Sabrida; el albañil Irañaka; el buen alumno Sanguinetti y el mal alumno Zanganotti. Otros personajes que se suman son Carlos Mapa, el bañero; una bellísima sirena; el Cuervo de todos los Deseos; el Capitán y toda su tripulación, y el Primer Alucinado, entre otros.

Lugar: la acción se desarrolla en un pueblito que adoptará el nombre de Gaviota del Mar.

Argumento: un viejo había soñado de niño con ser pirata o marinero. Un buen día decide tener un mar frente a su casa. Su plan es acarrear todas las jornadas un poco de agua desde el océano e ir volcándola frente a la casita. De este modo, obtiene un pequeño mar y con la ayuda de sus vecinos va creciendo hasta que el pueblo pasa a llamarse Gaviota del Mar. A partir de ese momento, arriban a sus costas pájaros que conceden deseos, piratas, sirenas y algunos disparatados personajes.

Análisis: esta novela se estructura en cinco capítulos y un epílogo.

La narración, en pasado, es lineal y está a cargo de un narrador omnisciente. La historia parte de un sueño que solo se puede concretar con la solidaridad de quienes ayudan al protagonista, un viejo perseverante y astuto, que se transforma en el héroe del pueblo.

De allí en más, la ficción va creciendo como un mar, según la metáfora que utiliza el propio Mariño en el epílogo: “Escribir se parece a crear un mar. Uno escribe palabra a palabra, renglón a renglón. Es decir, acarrea baldes con agua, trabajosamente, hasta convertir el primer charquito en algo más grande”.

La historia va desarrollándose en un marco de fantasía absoluta, donde no faltan las míticas sirenas que siguen enamorando a los humanos; pájaros que se burlan de los hombres que creen que los deseos se pueden satisfacer mágicamente y piratas malos que pagan sus tropelías narrándoles historias a los niños. Por lo dicho, la novela participa de un interesante cruce de géneros: la aventura, la fantasía y, como ocurre en toda la obra de Mariño, el humor. En este sentido, el disparate alcanza sus momentos más notables en el capítulo 4, durante la gran maratón.

También está presente cierta mirada crítica a través de la parodia, como sucede en el episodio del Primer Alucinado, un conquistador dispuesto a todo con tal de satisfacer su ilimitada avaricia. Por último, el autor mantiene sus clásicos juegos de palabras, especialmente en los nombres de algunos personajes (Pepa B. de Sabrida), y las comparaciones hiperbólicas que rozan el absurdo en la mayoría de los casos (“El

Viejo, que era tan delgado y alto como un poste, y tan astuto como una manada de zorros superdotados, y tan inteligente como un sabio japonés alimentado con guiso de chips...”).

Una vez más, Ricardo Mariño ofrece un relato entretenido, por momentos poético, bien contado y con muchas posibilidades para reflexionar con los chicos.

Contenidos conceptuales

- La novela y la secuencia narrativa.
- Géneros literarios: el humor, la aventura, la fantasía.
- Recursos literarios: la comparación, los juegos de palabras, la hipérbole.
- Identificación de la novela a partir de la división en capítulos y la mayor cantidad de personajes.
- Deducción de las relaciones temporales y de causa-efecto a partir de pistas lectoras prominentes.
- Vinculación de ciertos tipos de narración literaria con personajes específicos, escenarios y conflictos.
- Reconocimiento e interpretación de juegos del lenguaje (vinculados con el humor o el absurdo).
- Valoración de la escritura como actividad placentera que estimula la fantasía, el humor y la invención de otros mundos.
- Reflexión sobre el valor de la cooperación y la perseverancia para la concreción de un proyecto.

Propuestas de actividades

Antes de la lectura

- Preguntarles a los chicos: ¿con qué tipo de historia asocian cada conjunto?

Piratas
Búsqueda de un tesoro
Viajes por los mares

Animales con poderes
Hechos mágicos
Sirenas

Personajes disparatados
Situaciones graciosas
Juegos de palabras

Fantasía

Humor

Aventura

- Subrayar la respuesta correcta.

- Una novela cuenta una historia (inventada / verdadera).
- Una novela es una narración (corta / larga).
- Tiene (pocos / muchos) personajes.
- Quien escribe novelas recibe el nombre de (autor / narrador).

- Observar la tapa y describirla: ¿qué ven en el primer plano? ¿Qué sentido tiene el cartel? ¿Cuáles son los atributos que caracterizan al pirata? ¿Qué nos diría este personaje? ¿Qué elementos reconocen en un segundo plano? ¿Y en el fondo de la imagen? ¿Hay alguna cosa de esta tapa que les llame especialmente la atención? ¿Por qué?

- ¿Qué palabras del título están presentes en la imagen? ¿Por qué creen que ese mar es el preferido de los piratas? Formular hipótesis.

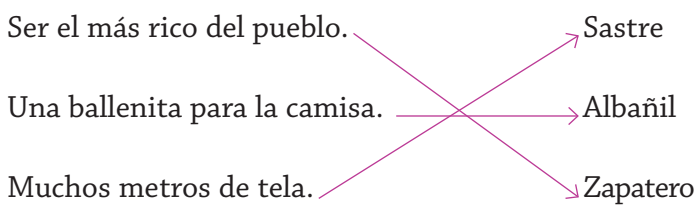
- Contratapa: ¿quién es el protagonista de la historia? ¿Cuál es su sueño? ¿Cómo lo logra? ¿Por qué el pueblo cambia de nombre?

Comprensión de la lectura

- Una vez finalizada la lectura, explicar qué relación existe entre el epígrafe y el contenido de la novela.
- Revisar el capítulo 1 para ordenar la secuencia respetando su cronología.

- Irañaka construyó un Faro de ladrillos. (6)
- Una sirena apareció al tercer día de la llegada del bañero. (4)
- Después de la primera lluvia grande, no se veía dónde terminaba el mar. (2)
- Un día llegó al pueblo Carlos Mapa. (3)
- El Viejo comenzó a buscar agua para su mar y cinco vecinos le ofrecieron ayuda. (1)
- Después de semanas sin lluvias, se organizó una expedición para saber los límites del mar. (5)

- Determinar qué deseo pidió cada personaje. Unir con flechas.



Luego, explicar qué significado les dio el Cuervo a las palabras “tela”, “rico” y “ballenita”. ¿Qué consecuencias tuvo esto para el sastre, el albañil y el zapatero? Por último, ¿qué reflexión les merece la experiencia de estos tres personajes?

- Responder:
 - ¿Qué personajes ayudan al Viejo a cumplir su sueño?
 - ¿Cuántas veces aparece la sirena en la historia? Identificar los episodios.
 - ¿Cuántos corredores se mencionan en el capítulo 4? ¿Qué característica tienen los competidores según el lugar que ocupan en la maratón?
 - ¿Por qué los vecinos de Gaviota del Mar piensan que el Viejo es un traidor? ¿Cómo logra el Viejo vencer al Primer Alucinado?
 - ¿Cuándo Gaviota del Mar se transforma en el puerto preferido de los navegantes más famosos?

Después de la lectura

- Una vez finalizada la novela, el/ la docente anota en dos afiches las siguientes preguntas:

1. Si se encontraran con el Cuervo de todos los Deseos, ¿qué le pedirían?
2. El Viejo tenía un sueño y con la ayuda de sus vecinos lo hizo realidad. ¿Cuál es el sueño de ustedes? ¿A quién le pedirían ayuda?

Responder en papelitos. A medida que lean las respuestas, pegarlas en los afiches.

- De a dos, repartirse los capítulos para identificar comparaciones. Luego, hacer una puesta en común para leer las respuestas. ¿Cuáles son las más exageradas? ¿Y cuáles las más graciosas?
- Releer el epílogo. ¿Qué quiere decir el autor cuando afirma que escribir se parece a crear un mar?
- Revisar la lista que aparece al final del volumen con los títulos de los libros escritos por Ricardo Mariño. Determinar cuáles conocen, averiguar el contenido de los que no hayan leído y elegir uno para seguir explorando la producción del autor.

} Taller de producción

- Copiar la poesía de la página 14 y proponer una comparación para cada uno de los elementos que allí se mencionan (el viento, la arena, los caracoles, la gaviota, el crepúsculo y la ola).
- Narrar la historia de amor de Carlos Mapa con la sirena. Pueden utilizar como introducción del relato, el primer párrafo de la página 16.
- Imaginar nombres graciosos que se relacionen con el oficio o la personalidad de sus dueños. Pueden partir de los ejemplos que aparecen en el libro: Taconi (el zapatero), Zanganotti (el mal alumno).
- Elegir alguna de las historias del Capitán (páginas 28, 29, 32) y contarla.

Articulaciones interdisciplinarias

■ Educación para la convivencia

- ¿Qué castigo le impusieron el Viejo y el Intendente a los piratas que habían robado las casas de Gaviota del Mar? ¿Qué opinan acerca de este tipo de castigos? ¿Está bien que las personas reparen el mal cometido haciendo algo beneficioso para la comunidad? ¿Por qué? ¿Qué pasó finalmente con el pirata? ¿Creen que aprendió la lección?

■ Educación para la salud

- Carlos Mapa iza tres banderas en la playa: una celeste, una amarilla y negra y una roja. ¿Qué significa cada una de ellas? ¿Qué otras precauciones debemos tomar cuando vamos a la playa de vacaciones? Hacer, entre todos, un listado.

Con Literatura

- Investigar quiénes son estos personajes: Simbad el Marino, Ulises, los corsarios Negro, Rojo y Verde, Moby Dick, la tripulación del *Nautilus*, Popeye, Jacques Cousteau, y el capitán Grande. ¿Cuáles de estos personajes pertenecen a la Literatura y cuáles no? Justificar.

Con Ciencias Sociales

- Revisar el capítulo 5 donde aparece el Primer Alucinado. ¿Qué particularidades tiene este personaje? ¿Cuál es su objetivo? ¿Con qué hechos y personajes de la Historia lo relacionarían? ¿Por qué? Para finalizar, ¿qué les parece que piensa el autor acerca de los conquistadores?

REDACCIÓN: MARÍA CRISTINA PRUZZO