



loqueleo
SANTILLANA

PROYECTO DE LECTURA

4.º, 5.º, 6.º y 7.º grado / 1.º año

LEER ES UN BUEN PLAN

¿Por qué trabajar con un proyecto de lectura?

La lectura en la escuela y la construcción de un plan lector

Julieta Pinasco

¿Por qué leer en la escuela?

Quizás esté de más la pregunta, porque para muchos chicos el único lugar para asomarse a la literatura es la escuela. Entonces, sería ociosa la pregunta, y, sin embargo, nos la hacemos. Leer literatura es una experiencia estética y cognitiva de la que ningún ser humano debería ser privado, y mucho menos los niños. En nuestra vida de todos los días, los que leemos lo hacemos atravesados por una pasión gozosa. Leemos porque no podríamos no hacerlo, porque la literatura nos hace entender el mundo y sentirnos menos solos. Leemos porque, en definitiva, los humanos somos seres de relato.

La pregunta del millón, entonces, es cómo leemos en la escuela. Fuera de los andariveles pedagógicos, la lectura no plantea cuestiones metodológicas: cada lector construye sus caminos y herramientas, se deja estar en un autor, un género, un personaje, una temática. Prueba, acepta, consume compulsivamente, rechaza, y, así, va haciéndose lector.

Pero la escuela, por definición, trabaja de otra forma. La estructura una relación de enseñanza-aprendizaje de la que, en el curso del proceso, hay que rendir cuentas. Y la comprensión lectora y la producción escrita se evalúan en términos de competencias, conseguidas o no.

Un plan lector

La escuela intenta hacer como si la lectura, dentro de sus paredes, fuera una práctica libre y placentera y ojalá lo lograra en el 100% de los intentos, pero lo que, en realidad, debemos hacer es acercar a los chicos herramientas que les sirvan para transformarse en lectores, instrumentos que, partiendo de un libro determinado, les permitan leer otros y otros y otros en una espiral que no debería tener fin.

Y eso es un plan lector: pensar qué queremos que nuestros chicos lean y qué herramientas podemos ofrecerles para que, a partir de ese libro concreto, puedan buscar otros más. Lo concreto es que la lectura como práctica no nace tan solo de poner los libros al alcance de la mano: los chicos se hacen lectores porque hay adultos capaces de contagiarles su propio entusiasmo por la lectura y brindarles la ayuda que necesitan para comprender.

Un plan lector debería, entonces, contemplar momentos de lectura libre con instancias en las que la experiencia se comparta, momentos de lectura guiada en los que el texto sea trabajado con herramientas que puedan ser sistematizadas para lecturas subsiguientes. En estas instancias es necesario concebir el libro como un fin en sí mismo y no como un instrumento para enseñar contenidos. Se trata de elegir primero el libro y luego evaluar qué herramientas son necesarias para poder leerlo y “escribirlo”. Un plan lector debería contemplar también momentos de lectura individual y grupal, silenciosa y en voz alta, momentos en los que un chico elija qué leerles a los demás y los demás elijan qué leerle a él. Podemos armar clubes de lectores, bibliotecas de aula, préstamos de libros personales.

El rol de los docentes y la importancia de los proyectos institucionales de lectura

Toda escuela posee un proyecto institucional que el plan lector debe tener en cuenta. Este PI anticipa la línea ideológica y pedagógica de la escuela en función de la cual se elegirán cuántos y cuáles libros serán leídos y cómo se construirá la progresión lectora de la institución desde los primeros años hasta la finalización del ciclo escolar, de manera tal que todos los géneros literarios (narrativa, teatro, poesía) puedan ser abordados desde la más temprana edad.

Leer debe ser como asomarse a un curso de agua: hay piedras que conforman el fondo y que, de alguna manera, permanecen, mientras que el agua –con la vida que lleva– va mutando. Cuanto más aprendemos a ver, más cosas logramos distinguir.

La propuesta de loqueleo

Loqueleo tiene la propuesta más rica en Literatura Infantil y Juvenil del país: tanto en variedad genérica y temática como en calidad autoral. Los recorridos a seguir por su catálogo son innumerables y dependen de la propuesta de lectura institucional: temáticos, genéricos, autorales, de personajes, cerrados por año o prolongados a lo largo de ciclos.



4.º grado } Piratas y aventureros

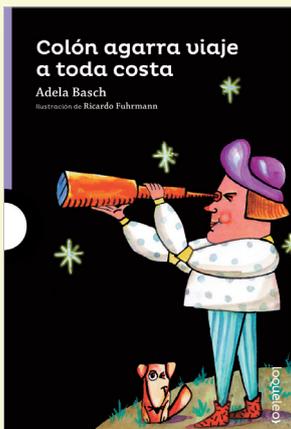
Los piratas y los aventureros siempre despertaron las fantasías de todos los lectores. Tal vez, porque no nos atrevemos a realizar una travesía “peligrosa” en la vida real o porque nos gusta aprender cómo otros superan los desafíos que impone lo desconocido. Este recorrido introduce en el mundo de la aventura en el mar y propone un trabajo con los personajes para producir una bitácora final.

Objetivos

Que los niños y las niñas:

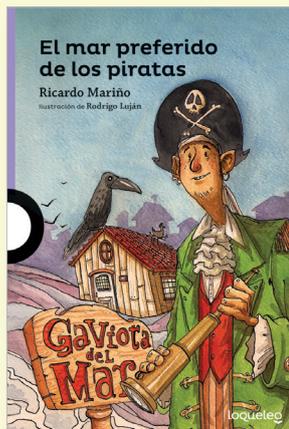
- Lean los libros del recorrido identificando las características principales del relato de aventuras y los lazos entre una y otra historia.
- Comparen los rasgos que definen a cada uno de los personajes –piratas y descubridores– a los efectos de hallar puntos en común y crear un nuevo tipo que combine ambos.
- Inventen grupalmente la historia de una travesía realizada por los personajes creados por cada uno de los alumnos y produzcan una bitácora en papel o digital.

Libros del proyecto



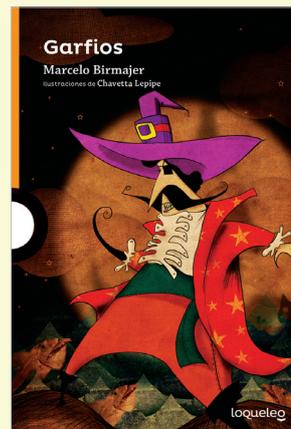
Adela Basch
Colón agarra viaje a toda costa

Ilustraciones: Ricardo Fuhrmann
96 páginas
Género: Teatro
Temas: Historia, Humor.
Una obra de teatro que pone en escena con humor las peripecias de Cristóbal Colón para conseguir el apoyo de los reyes y realizar su viaje a través del océano.



Ricardo Mariño
El mar preferido de los piratas

Ilustraciones: Rodrigo Luján
64 páginas
Género: Novela
Subgénero: Relato de piratas
Temas: Humor, Viajes.
Un señor muy viejo sueña con vivir cerca del mar. Para ello acarrea baldes de agua hasta su pozo hasta que, en la acumulación de agua, se forman olas y tormentas. Aparece una sirena, un guardavidas, piratas y hasta un barco de descubridores que lo toman como rehén.



Marcelo Birmajer
Garfios

Ilustraciones: Juan Chavetta Lepipé
96 páginas
Género: Cuento
Subgénero: Relatos de piratas
Temas: Fantasía, Viajes.
Doce cuentos que narran desopilantes historias de piratas: monstruos que dibujan mapas, garfios filosóficos, islas paradisíacas, parches como marcas de identidad, bitácoras de viaje, amores imposibles, crueles corazones de oro, pactos revocados, espejitos de colores y escuelas de piratas.

Recorrido de lectura: “Piratas y aventureros”

Proyecto integrador: una bitácora de piratadores y descubridoras



¿Piratas o aventureros? ¿Quizá piratas aventureros? ¿Tal vez aventureros piratas? Sin lugar a dudas los piratas supieron vivir en medio de la aventura y los que se aventuraron a América algo de piratas tuvieron. En este proyecto analizaremos los nexos entre los descubridores y los piratas a los que une el mar, aunque, históricamente, los separen los siglos.

Paso a paso

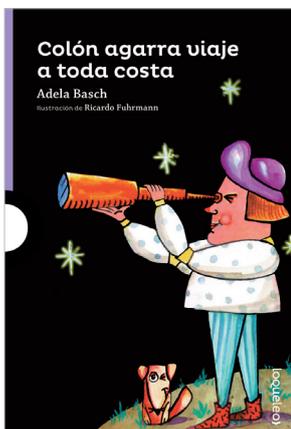
- 1 Establecer relaciones entre los libros leídos:
 - a) En *Garfios* hay un cuento que podría decirse que habla de la llegada de los españoles al Caribe. Señalar con los alumnos cuál es. En grupos pequeños pedir que establezcan qué semejanzas hay entre el descubrimiento de América y esta historia. Conversar acerca del intercambio final.
 - b) En *El mar preferido de los piratas*, solicitar que indiquen los vínculos entre la historia del descubrimiento y la de Fernando Fernán Fernández, el Primer Alucinado.
 - c) En *Colón agarra viaje a toda costa*, ¿qué relación tenía el protagonista con los reyes: accedían a sus pedidos, resistían, etc.? ¿Y cómo era la de los piratas con el poder de los monarcas?
- 2 Reflexionar sobre los personajes. Plantear que, en grupos reducidos, hagan un cuadro de doble entrada de tres columnas. Pedirles que coloquen en la primera columna todos los elementos que les permitan comparar a Colón y el Primer Alucinado, que irán en la segunda columna, con los piratas de los libros trabajados, que irán en la tercera. Puede sugerírseles que cotejen, por ejemplo, si robaron o no, cómo se comportaban con su tripulación, si quisieron hacer esclavos, si eran soñadores, si tenían deseo de aventura, si se emocionaban ante el peligro, etc. Compartir las conclusiones y completar los cuadros con nueva información.
- 3 Relacionar con otros textos. Entrar a <http://bit.ly/1ZQG7rc> y escuchar el texto “La palabra”, del poeta chileno Pablo Neruda. Bajar el texto de Internet y releer el fragmento dedicado a los conquistadores. Preguntar a los alumnos si lo que dice el poeta podría o no aplicarse a los piratas, en qué partes y por qué.
- 4 Crear un personaje. A partir de lo trabajado, indicar a cada chico que invente un personaje que tenga parte de pirata y parte de descubridor. Solicitarles que resuelvan qué aspectos de uno u otro tendrán preponderancia y decidan si será un piratador o un descubridora. Proponerles que elijan un nombre, escriban una biografía, piensen cuál será su habilidad o fuerza principal, cómo será su cara, su familia, sus amores, etc. Planificar una clase en la que los chicos construyan un muñeco de su personaje con material reciclable:

cajas, tapitas, alambres y todo lo que se les ocurra para presentarlo al resto del grupo.

- 5 Inventar una historia para los personajes creados. Proponer que imaginen que cada uno de esos muñecos forma parte de la tripulación de un barco y que deberán, todos juntos, emprender un viaje para descubrir algo: un continente desconocido, algo en el fondo del mar, un tesoro oculto. Entre todos, decidir el itinerario, los peligros a los que se enfrentarán, si reinará la armonía entre todos los personajes o la intriga y la venganza. Indicarles que diseñen el mapa del viaje y resuelvan si tendrán éxito o no.

- 6 Plantear la escritura en grupo de la bitácora de esa travesía. Se puede usar un cuaderno para ir pegando fotos, recuerdos, hacer dibujos, mapas, etc., o elegir un formato digital como se indica aparte.





Antes de la lectura

- Indicar a los chicos que escriban el significado de la palabra “aventura”. ¿Por qué creen que se relaciona con “ventura” que significa “felicidad”, “suerte”, “riesgo”? Señalar que escriban en el centro de su hoja la palabra “aventura” y armen un campo semántico, es decir, todas las palabras que puedan asociar a esta idea por más disparatadas que parezcan. Compartir los campos y charlar acerca de qué se espera encontrar en un libro cuando se dice que es una “historia de aventuras”.
- Leer, en la página 13, los fragmentos que aparecen con otro tipo de letra. Contestar entre todos para qué los escribió la autora; quiénes dicen lo que está en letra normal. ¿Cómo se llama este tipo de texto? ¿Qué lo distingue de un relato? ¿Para qué se escriben estas obras: para ser leídas o representadas?
- Leer el listado de personajes del comienzo del libro. Conversar acerca de cuáles son históricos y cuáles no. Preguntarles si conocen la historia de Colón y los reyes de Castilla y Aragón. Compartirla. Mirar y comentar las ilustraciones. Solicitarles a los alumnos que indiquen qué parte de esa historia se pondrá en escena en esta obra y cómo se dieron cuenta.

Después de la lectura

- A lo largo del texto, Colón experimenta un “irresistible deseo de aventuras”. Revisar los fragmentos en los que el protagonista habla de ello. En grupos definir en qué consiste la aventura para el personaje. Pedirles que busquen una figura de Colón, la peguen en el centro de una hoja y con flechas relacionen los conceptos que definen su deseo.
- En la obra hay varias versiones de cómo se creía que era el mundo. Ubicarlas. Investigar las diferentes formas de imaginar el planeta que hubo a lo largo del tiempo. Si no supieran cómo es la Tierra, preguntarles cómo les gustaría que fuese. Proponer que la dibujen y expliquen los detalles a sus compañeros.
- Revisar el libro para hallar lo que opinan el hombre y la mujer necios sobre lo que dice Colón. Debatir acerca de la necesidad de informarse antes de opinar sobre algún tema. Plantear la realización de carteles para pegar en la escuela cuyo lema sea “Opinar es una responsabilidad”.
- En las páginas 27 y 45, entre otras, hay una serie de juegos con las palabras. Ubicarlos y pedirles a los chicos que los expliquen, que creen otros y los compartan.

¿Qué tendrán en común los piratas y los aventureros?



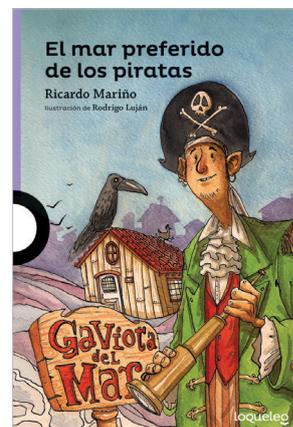
Propuestas de producción

- En la obra muchos textos son canciones que los personajes cantan. En grupos elegir una para musicalizarla con instrumentos de percusión.
- En la página 22, la mujer necia describe los monstruos que hay más allá. Sugerir la creación de una nueva combinación para dibujarla o elegir alguna de las que figuran en el libro. Con todos los dibujos organizar una galería de monstruos del más allá.
- Esta obra termina con Pedro gritando “¡Tierra! ¡Tierra! ¡Tierra!”. Pero, ¿qué sucedió cuando bajaron de las carabelas? Planificar la escritura de la escena entre los habitantes originarios de América y los recién llegados, y su representación.
- Preguntarles a los alumnos cómo se imaginan que eran las carabelas. Proponerles que construyan tres con materiales desechables. En un papel afiche indicarles que dibujen el mapa del recorrido del navegante y tracen su trayecto interponiendo –con palabras o imágenes– todo lo que los necios y reyes objetaban de este viaje, más lo que se les ocurra.
- En la página 49, los consejeros imaginan “máquinas absurdas”. Comentar entre todos a qué se refieren. Pedir que escriban definiciones semejantes para diferentes adelantos tecnológicos como, por ejemplo, la computadora o el celular, entre otros.

Estaciones del recorrido 4.º grado

Antes de la lectura

- Leer el título del libro. Proponer a los alumnos que elijan como “mar preferido de los piratas” uno de los mares que figuran en un planisferio; y que fundamenten si lo seleccionan por el nombre, la temperatura o transparencia de sus aguas, el resguardo que ofrece, o sus maravillas naturales. Leer la contratapa para comprobar si el que eligieron es el preferido por los piratas. A partir de esta comprobación, plantear una sencilla reflexión acerca de qué es lo que hace que este libro sea “ficción literaria”.
- Observar las ilustraciones. Preguntarles qué personajes reconocen y cuáles están asociados al mar. Entre todos inventar una historia que los reúna: para ello, indicar que se coloquen en ronda y cada uno narre un fragmento de ese relato que deberá incluir alguno de estos personajes y suceder en ese mar, teniendo en cuenta lo que contó el compañero anterior.
- Leer el epílogo del libro y comentar con qué compara el autor la escritura de una novela. Pedirles que subrayen el fragmento en que el autor afirma que la literatura es como una especie de mentira que el lector cree verdad. Conversar sobre esta temática y relacionarla con la actividad que se hizo sobre el título del libro.

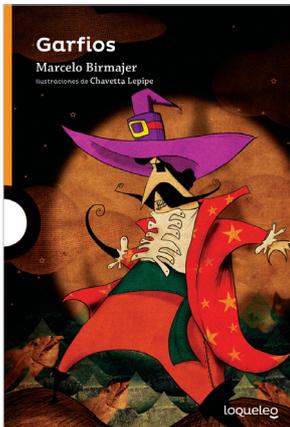


Después de la lectura

- Una hipérbole es una figura retórica que consiste en una exageración. *El mar preferido de los piratas* es un encadenamiento de hipérbolas. En grupos, proponerles que marquen en el texto todo lo que les parezca una exageración. Conversar por qué la hipérbole, en este caso, crea un efecto humorístico. En parejas sugerir que inventen situaciones graciosas en las que haya alguna exageración absurda, que las escriban, ilustren y las compartan.
- La intertextualidad es la capacidad que tiene un texto de relacionarse con otros que lo anteceden. A veces se construye a partir de un título; otras, a través de una mención; en algunos casos de la versión de un relato conocido por el lector. Investigar junto con los chicos los siguientes asuntos: El título del primer capítulo recuerda una conocida novela de Ernest Hemingway. ¿Cuál es? El segundo capítulo alude a un largo poema de Edgar Allan Poe, “El cuervo”, en el que el pájaro parece acentuar el sufrimiento de un joven enamorado. ¿Se comporta así el cuervo de Mariño? ¿Por qué? En el capítulo 4 los gigantes y los seres diminutos recuerdan la novela de Jonathan Swift sobre los viajes, ¿de quién? ¿De qué escritor es “La sirenita” y cuál es la historia de Ulises y las sirenas? En la página 54 aparecen nombrados una serie de personajes relacionados literaria o realmente con el mar. Plantear que realicen una búsqueda de información sobre alguno de ellos y expongan frente a sus compañeros lo que averiguaron.

Propuestas de producción

- En las páginas 28, 29 y 32 el capitán presenta una breve síntesis de las historias que narra a los chicos de Gaviota del Mar. Sugerir que, en parejas, elijan una de manera que todas queden repartidas en el grado. Planificar una actividad que consista en la escritura de ese relato, su ilustración y la edición de un libro con las historias del vigía oficial del faro de Gaviota del Mar.
- En la página 9 se describe al viejo a través de dos comparaciones. Ubicarlas y explicarlas. Sugerir la elección de otro de los personajes para describirlo a través de comparaciones. Proponer la producción de un retrato cuyo epígrafe sea la descripción. Exponer en una cartelera la galería.
- La sirena y el guardavidas se quedan conversando cuando el viejo regresa. Comentar acerca de qué creen que hablaron, si se habrán casado y cómo fueron sus hijos. En grupos reducidos, proponer la producción de una fotonovela que narre “La fabulosa historia de amor de la sirena y Carlos Mapa”.



Antes de la lectura

- Proponer a los alumnos que, en una hoja, dibujen un pirata. Indicar que escriban debajo una breve historia para contar a sus compañeros. Conversar acerca de las semejanzas entre los dibujos hechos y las historias narradas. Tomar nota en el pizarrón y en las carpetas de cómo son los piratas.
- Leer esta lista de nombres de piratas del libro y comentar qué les sugiere a los chicos cada uno de ellos: Matt, el rojo; capitán Tiburcio; Smorgadof; capitán Muerto; Nuch, el Sanguinario; Patt, el Animal; Guillermina, la Liebre Asesina; Ruco; capitán Akre; Rot, el avinagrado y Biele, el pirata calmo. Averiguar quién fue Sandokan. Preguntarles cuáles piratas conocen porque los han visto en dibujos animados o películas.
- Pedirles a los alumnos que elijan uno de los cuentos y lean el primero y el último párrafo y seis oraciones al azar. Indicarles que les cuenten a los compañeros de qué creen que tratará el relato seleccionado.
- Conversar acerca de por qué solemos asociar a los piratas con la libertad y, pese a que roban y matan para sobrevivir, nos terminan cayendo tan simpáticos.

Después de la lectura

- El relato “Ruco, corazón de oro” se articula sobre el significado con que usamos esa frase. ¿Qué significa tener “un corazón de oro”? ¿Y en este cuento? Elegir entre todas otras expresiones que usamos connotativamente: andar con pie de plomo, salirse de las casillas, etc. Escribir en el pizarrón los dos significados de cada frase. Pedirles que, en grupos de tres, usen una para escribir un breve relato en el que la empleen denotativamente.
- Proponer que, en grupos de cuatro integrantes, dibujen en un papel afiche el plano de la Escuela de Piratas y decidan cómo serán los sectores en los que se dictarán las materias de la carreras de Asesinato, Robo y Elegancia. Solicitarles que escriban los materiales necesarios para cada una de ellas y que diseñen un cuarto espacio: ¿Qué carrera agregarían para que la escuela no fracase? ¿Qué enseñarían, con qué materiales, profesores, materias, etc.? Organizar un momento para la exposición de cada proyecto frente al curso.

Propuestas de producción

- Sugerir que imaginen que son piratas y ven una publicidad para viajar a la Isla de los Piratas. ¿Cómo sería ese aviso? Plantear su realización sobre papel con imágenes propias o ajenas y textos, o en video usando un programa sencillo de edición como el Movie Maker.
- Antes de que la bala le destrozara el ojo, el patriarca de los piratas tenía una gran duda. Releer la página 30 y localizarla. Proponer la escritura de una respuesta y pedirles que argumenten para sostener su opinión. Organizar una cartelera en la que se colocará el cuento –sin “La solución”–, las respuestas del curso y espacios en blanco para que los demás chicos de la escuela respondan.
- El capitán Tiburcio tiene un cuaderno en el que está escrito el futuro. Plantear la situación hipotética en la que alguien en la escuela les da un cuaderno usado. ¿Qué les gustaría encontrar redactado en ese cuaderno? Proponer la redacción de un cuento en el que tienen ese cuaderno sobre sus bancos y deben resolver si lo tiran a la basura o no.

5.º Grado } **Monstruos y pesadillas**



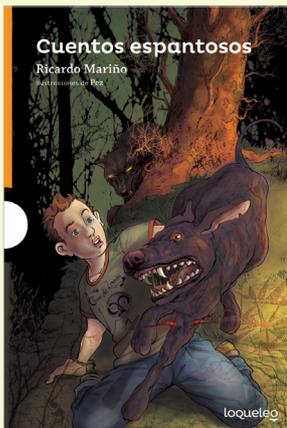
¿Quién no ha tenido un sueño espantoso en el que un monstruo, formado a partir de sus terrores cotidianos, está a punto de atraparlo y devorarlo? ¿Quién no ha despertado sudoroso y con taquicardia, sin poder dilucidar si era una pesadilla o acababa de pasar de verdad? Este recorrido se atreve a relatos que dan escalofríos pero a la vez alivian la tensión y propone un trabajo para producir un juego en el que, como en la vida, avanzamos y retrocedemos para alcanzar el despertar.

Objetivos

Que los niños y las niñas:

- Lean los libros seleccionados reconociendo los elementos, ambientes y personajes característicos del género de terror, y el efecto aliviador del humor.
- Evalúen y clasifiquen los personajes y situaciones de cada libro en función de su grado de “peligrosidad” e “inquietud” para un durmiente.
- Inventen grupalmente un juego de casilleros y dados con situaciones y personajes de los libros leídos.

Libros del proyecto



Ricardo Mariño
Cuentos espantosos

Ilustraciones: Pez

80 páginas

Género: Cuento

Temas: Terror.

Una noche de lluvia, un electricista recibe un llamado desde la mansión embrujada del barrio y decide acudir en auxilio. La visita a los abuelos se convierte en un viaje de terror cuando el nieto encuentra a los ancianos convertidos en perros salvajes. Un niño descubre que hay un calco de su familia al final de un sendero prohibido. De estos y otros temas pesadillescos tratan los nueve cuentos de este libro.



Graciela Montes
La batalla de los monstruos y las hadas

Ilustraciones: María Rojas

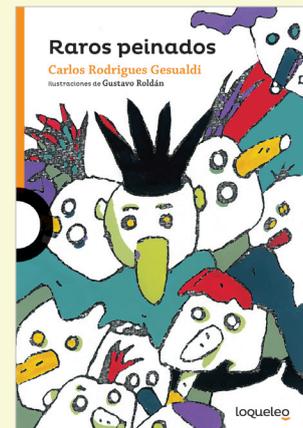
96 páginas

Género: Novela

Subgénero: Relato realista y humorístico

Temas: Amistad, Valores.

Esta es la primera novela de Nepomuceno Mus, un perro escritor que narra las diferencias entre las nenas y los varones.



Carlos Rodrigues Gesualdi
Raros peinados

Ilustraciones: Gustavo Roldán

144 páginas

Género: Novela

Subgénero: Relato maravilloso

Temas: Familia, Fantasía.

La de Val es una familia de brujos poco convencionales. Viven como todo el mundo, pero poseen dones especiales. Si besan a alguien que no sea brujo toda la familia pierde sus poderes. Val y Zac se enamoran y el riesgo es una pesadilla.

Recorrido de lectura: “Monstruos y pesadillas”

Proyecto integrador: el juego de las pesadillas y los sueños bellos



¿Pesadillas o sueños placenteros? ¿Monstruos terroríficos y horripilantes o hadas bondadosas y brujas adolescentes y enamoradas? Como fuera, entregarse al sueño puede parecer un camino sobre una cornisa; y despertarse, una necesidad imperiosa. En este proyecto evaluaremos cuán perturbadoras o placenteras pueden ser las situaciones que nos toca atravesar desde que cerramos los ojos hasta que, al día siguiente, los volvemos a abrir.

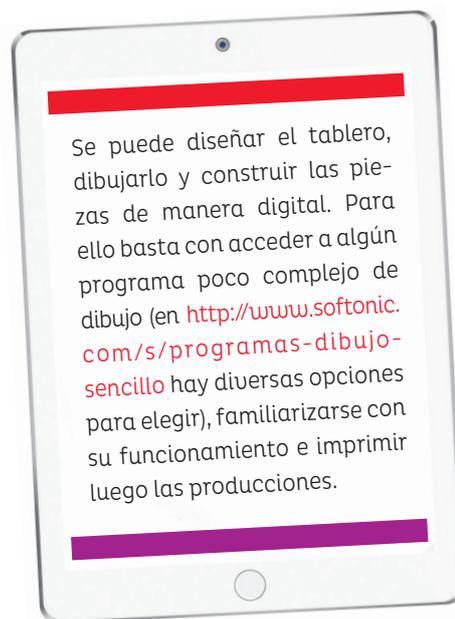


Paso a paso

- 1 Buscar información sobre el Juego de la Oca:
 - a) Proponer a los alumnos que entren a internet y averigüen la historia del juego y su funcionamiento.
 - b) Indicar que identifiquen cuántas casillas tiene el juego original y cómo está organizado.
 - c) Solicitar que busquen distintas versiones del juego y señalen las diferencias con el original.
 - d) En algún rincón del aula, exponer los diferentes tableros que encuentren. Incluso, de poder conseguir algún juego real o virtual, preparar una sesión que les permita familiarizarse con la actividad.
- 2 Organizar el curso en tres grupos, uno por cada libro del recorrido, e indicar, paso a paso, las actividades que realizarán, pasando a la siguiente a medida que las cumplan:
 - a) Tomar una hoja en blanco y dividirla en dos columnas iguales o hacer una tabla en una computadora.
 - b) Revisar el libro asignado en busca de situaciones “negativas”, como, por ejemplo, que el electricista aguarde su pago en la casa embrujada, que Val dude de si enamorarse o no, o que Colofón Definitivo ataque por la espalda; y situaciones “positivas”, como, por ejemplo, que Val levante a un personaje y lo haga volar, que el hada Mariana sobreviva al tuco que goatea sobre su narciso o que Taragüi sea beneficiado por su dios. Clasificarlas en las dos columnas según corresponda.
 - c) Entre todos seleccionar las veintiún situaciones más interesantes para aportar al juego.
- 3 Plantear que organicen la serie de casilleros de manera tal que se mezclen sueños bellos y pesadillas.
- 4 Proponer las actividades de diseño del tablero, las piezas y la caja.
 - De manera manual sobre un papel borrador o usando un programa para dibujar, sugerir el diseño del tablero: ¿cómo será el recorrido, qué dibujos harán en los bordes, cómo ilustrarán las situaciones elegidas en los casilleros, etc.?
 - Proponer el diseño de las piezas: ¿serán personajes de los libros o simplemente niños durmiendo?

- Indicar que armen la caja: ¿cómo se llamará el juego, qué imagen o dibujo figurará en la tapa, dónde pegarán las instrucciones?

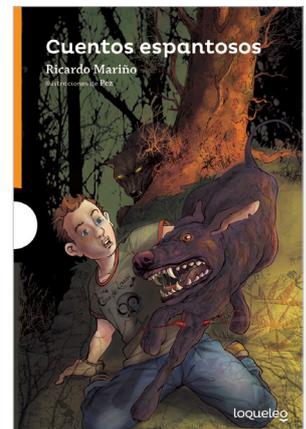
- 5 Plantear que escriban las instrucciones. Entre todos, redactar el texto que enseñe a jugar su juego; para ello, indicar que piensen atentamente los pasos sin saltarse ninguno y decidan si emplearán el modo imperativo o los infinitivos para redactarlo. Pedirles que corrijan el texto y verifiquen su funcionamiento.
- 6 Organizar una jornada de juego en grupo y con otros chicos.



Estaciones del recorrido 5.º grado

Antes de la lectura

- Leer el título del libro. Preguntarles a los alumnos con qué dos significados pueden asociar el adjetivo “espantoso”. Solicitarles que identifiquen en la contratapa las palabras que podrían relacionar con alguno de los dos sentidos. Comentar con cuál vincularían el título del libro y por qué.
- Para definir qué temas suelen aparecer en los cuentos de terror entrar a <http://bit.ly/1IOYuPM>. Conversar acerca de las razones por las que los seres humanos leemos cuentos que nos hacen sentir miedo. Comentar si les gustan los cuentos o películas de terror y por qué.
- Mirar las ilustraciones del volumen y reflexionar acerca de qué personajes les resultan terroríficos. Compartir historias que conozcan y que los tengan como protagonistas.
- Organizar a los alumnos en pequeños grupos para que elijan uno de los títulos del índice. Durante dos minutos pedirles que transcriban del cuento las palabras que más le llamen la atención a cada integrante. Reunir el vocabulario rescatado y sugerir la escritura de un pequeño relato que responda al título y que contenga esas palabras. Compartir entre todos.



Después de la lectura

- Indicar que, con un compañero, seleccionen los cuentos en los que predomina el terror e indiquen cuál es el ambiente en el que se desarrolla la acción y qué elementos y personajes propios de los relatos de terror aparecen. Proponer que armen una infografía con fotos o dibujos que dé cuenta de sus conclusiones.
- Buscar definiciones de “parodia” en internet y discutir entre todos su significado. Comentar cuáles de los relatos restantes parodian temas tales como las noches de tormenta, las pesadillas, el doble, los niños abandonados por sus padres, los accidentes catastróficos. Solicitar que cada uno justifique la respuesta con ejemplos textuales. Debatir acerca de qué función cumple el humor en estos relatos de terror.
- La antítesis (oposición entre elementos contrarios) y la hipérbole (exageración) son las figuras que predominan y le dan sentido a “La pésima suerte de Güiratá”. Entre todos buscar ejemplos en el texto que fundamenten esta afirmación. Proponer que rastreen en qué otro cuento aparece alguna de estas figuras retóricas.

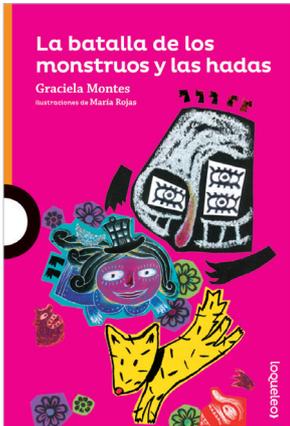
Propuestas de producción

- Entrar a <http://bit.ly/23rewSb> y ver este video de humor negro. Pedirles a los chicos que elijan alguno de los personajes que aparecen para escribir una parodia de un relato de terror que permita acotar el efecto del miedo a través del humor.
- La señora Sosa de Sabrida compró la colección completa de “Sensaciones Horribles”. Además de las descriptas, sugerirles que imaginen qué otras “sensaciones” traía la compra. En grupos, indicar el armado de una caja de cosas horribles, para lo cual deberán diseñar qué pondrían adentro, fabricar aquello que pueda asustar a sus compañeros con diversos materiales y filmar un aviso publicitario con un teléfono celular. Organizar una clase para la presentación del video y la caja frente al resto del aula.
- Leer los cuentos tradicionales “Hansel y Gretel” y “Pulgarcito”. Comentar en cuál de los relatos de este libro encuentran un tema semejante y por qué. Proponerles a los chicos que asuman el papel de los diferentes personajes e imaginen que estos niños tienen la posibilidad de expresar sus experiencias con esos padres y brujas en la red social Twitter. Indicar la escritura de mensajes de 140 caracteres. Para intercambiarlos se puede abrir un Twitter de uso interno o diagramar pantallas sobre papel.

¿Habrá quien se atreva a dormir con la luz apagada después de leer?



Estaciones del recorrido 5.º grado



Antes de la lectura

- Plantear a los alumnos que escriban dos descripciones para compartir: una de un hada y otra de un monstruo. Conversar acerca de si podría pensarse que son dos personajes opuestos y por qué.
- Proponerles que, en grupos pequeños, hagan un dibujo de la batalla entre las hadas y los monstruos y relaten al resto del grado cómo sería ese enfrentamiento: por qué pelean, dónde, cuándo, con qué armas, cuál sería el resultado, etcétera.
- Leer la contratapa y comentar entre quiénes es la batalla. De ser necesario, pedirles que reformulen la hipótesis anterior.
- Leer el índice. Indicar que señalen las palabras relacionadas con “guerra”. Conversar acerca del modo en que suponen que “El Cuarto de los Dos Reinos” se transforma en “La Cueva de los Dos Reinos”.
- Leer las coplas del monstruo y del hada. Comentar quién suponen que ganó la guerra. De ser necesario volver a solicitarles que reformulen la hipótesis. Después de leer el libro, releerlas y proponer que reflexionen acerca de qué elementos no tuvieron en cuenta y por qué.

Después de la lectura

- En grupos pequeños, solicitarles que identifiquen en el libro los fragmentos en los que el narrador deja de lado la historia de las hadas y los monstruos y habla de sí mismo y del acto de contar y de leer. Entre todos redactar en forma de lista las instrucciones de Nepo para escribir novelas.
- Pedirles a los alumnos que mencionen los distintos momentos de esta “guerra” desde su inicio hasta su finalización y que, en grupos, escriban noticias para cada uno de ellos.
- A lo largo de la novela, el narrador define a los varones y a las chicas. En grupos mixtos, solicitarles que transcriban esas características en un cuadro de dos columnas y que lo completen con sus propias apreciaciones sobre los rasgos de ambos géneros. Compartir entre todos pidiéndoles que argumenten los motivos de sus opiniones.
- Indicar a los alumnos que escriban los nombres de los chicos y de las chicas en una hoja y marquen con diferentes colores quiénes se oponen, quiénes están enamorados, y quiénes han sido enemigos antes de la batalla y ahora se unieron.

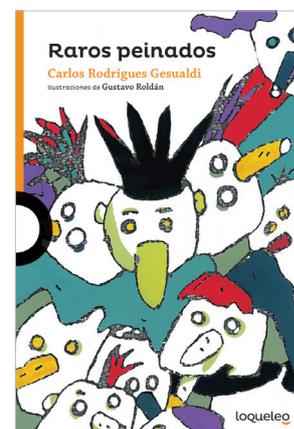
Propuestas de producción

- Elegir una cartelera de la escuela. Pedirles a los chicos que la dividan en tres. Solicitarles que de un lado armen una pared como la de Cecilia Mus antes de la batalla y del otro, una como la de Felipe, y que construyan en el medio la pared tal como se la imaginan en plena guerra.
- En las páginas 29 y 30 Cecilia y Violeta discuten acerca del color verde. Entre todos explicar la opinión de Violeta. Proponer que busquen otras opciones a las que se les pueda aplicar este argumento y que se relacionen no solo con los colores.
- Entre todos inventar una historia de amor entre Mariana y Colofón Definitivo. Organizar a los chicos para transformarla en una historieta: dibujantes, pintores, escritores de diálogos, encuadernadores, etcétera.
- Entrar a Vimeo y mirar el video “¿Con qué sueñan los perros?”. Pedirles a los chicos que elijan alguno de los perros amigos de Nepomuceno e indiquen con qué se imaginan que sueñan. Con algún programa de edición de video como Movie Maker u otro, editar una breve película que se llame “¿Con qué sueñan Nepomuceno y sus amigos?”.

Estaciones del recorrido 5.º grado

Antes de la lectura

- Pedirles a los alumnos que miren la tapa y la ilustración de la página 119 y describan los peinados que ven. ¿Son raros? ¿Quiénes podrían usar ese tipo de peinados? ¿Por qué?
- Entre todos hacer un mapa semántico de las palabras que asocian con “bruja” y “brujo” por más disparatadas que parezcan. La única condición es unir con una línea una palabra con su asociada. Una vez finalizado el mapa, proponerles que señalen si son palabras de terror, de alegría, de maldad, etcétera.
- Leer la contratapa. Preguntarles por qué creen que estos brujos son “poco convencionales” y qué dato del texto que leyeron les revela su “anticonvencionalismo”. Conversar acerca de qué suponen que le sucederá a Val cuando se enamore.
- Indicar que, en parejas, lean las tres primeras y las tres últimas oraciones de cada capítulo y escriban un breve argumento de lo que sucederá en esta novela. Compartir y sugerirles que comparen los diferentes argumentos y extraigan conclusiones que les permitan expandir o modificar la anticipación que escribieron.



Después de la lectura

- Solicitar que subrayen en el libro las actitudes que las personas manifiestan ante los brujos de la Cofradía. En grupos pequeños plantear que reflexionen acerca de los miedos a lo que es y a quienes son diferentes. Entrar a <http://bit.ly/1KCOMAd>, ver el video “Diversidad” y debatir cuál es la propuesta. Preguntarles qué se les ocurre que podrían hacer los miembros de la Cofradía y los otros habitantes de la ciudad y del mundo para convivir sin temores.
- Buscar en el relato información acerca del encuentro y la Burée. Proponer que investiguen en Internet acerca de los ritos de iniciación. Conversar si este encuentro y el baile lo son y por qué. Indicarles que elijan alguno de los ritos de iniciación que hoy se llevan a cabo en el mundo, tales como el bar y bat mitzvá, el primer ayuno de Ramadán, la fiesta de quince, entre otros; y que averigüen cómo funciona para realizar una exposición oral frente al resto del curso ayudados por un Power Point.
- En la década de 1960 los hippies buscaron vivir en comunidad produciendo sus propios alimentos, oponiéndose a la sociedad de consumo y practicando el arte y la libertad. Proponer un intercambio de información sobre este movimiento juvenil para responder qué semejanzas encuentran entre los hippies y los miembros de la Cofradía.

Propuestas de producción

- Sugerir que imaginen el álbum de fotos de la familia de Val revisando el texto para relevar todas las situaciones que podrían ser “fotografiables”: la familia haciendo música, la organización de la fiesta, etc. Organizar el grupo para dibujar y escanear las “fotos”. Buscar un programa que les permita subir las fotos a un álbum como, por ejemplo, <http://jalbum.net/es>.
- Repartir las parejas de Zac y Val, Mell y Laz, y Ahl y Pam para que los chicos escriban un diario íntimo de alguno de los dos miembros de la pareja en el que se cuente cómo progresó esa relación, qué dificultades tuvieron para conjugar sus dones y si fueron o no felices. Compartir la lectura.
- ¿Qué sucedería si los dones se desbocan y no pueden controlarse? Proponer la redacción de un relato absurdo en el que los miembros de la Cofradía no puedan dominar sus dones y todo termine de manera catastrófica.

6.º Grado **Viajeros del tiempo**



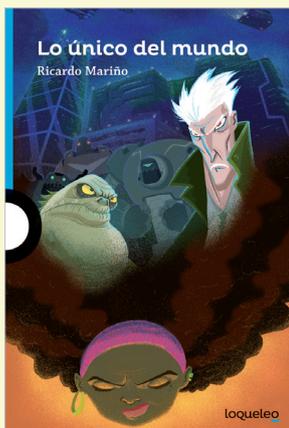
El tiempo es una dimensión que concibe el hombre para organizar los hechos de la existencia. Desplazarse a través de él para conocer lo que otros han vivido y nos fascina o para aventurarnos en lo que imaginamos que podrá suceder, ha sido uno de los sueños de la humanidad, incumplido hasta ahora en la realidad y siempre posible a través del universo ficcional de los relatos.

Objetivos

Que los niños y las niñas:

- Lean relatos en los que se postule un tiempo pasado o futuro y el viaje como posibilidad de trasladarse a otros momentos y lugares.
- Comprendan la literatura como forma de viajar en el tiempo por contacto con otras culturas desaparecidas.
- Imaginen la historia de nuestro país desde el pasado y hacia el futuro para hacer viajar a un personaje en busca de una situación que debe resolver.

Libros del proyecto



Ricardo Mariño
Lo único del mundo

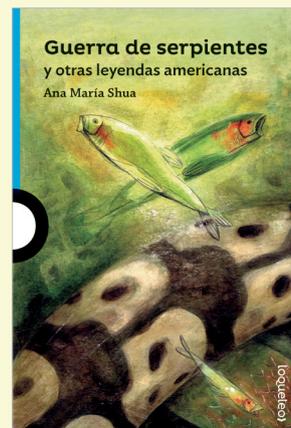
Ilustraciones: Mariano Epelbaum
168 páginas
Género: Novela
Subgénero: Ciencia Ficción
Temas: Amistad, Comunicación, Fantasía.

En la Buenos Aires del futuro, donde solo los robots trabajan, un joven de catorce años ingresa a un instituto de menores porque su padre ha decidido congelarse durante veinte años. Desesperado, Gunta intentará huir.



Lucía Laragione
El mar en la piedra

Ilustraciones: Sandra Lavandeira
112 páginas
Género: Novela
Subgénero: Ciencia ficción
Temas: Fantasía, Historia, Valores.
Omayra, una niña negra que vive en América, sale a trabajar para ayudar a su padre que no consigue trabajo. En el interior de una palta descubre una piedra que la trasladará a un tiempo en que existía la esclavitud, pero también hombres valerosos que peleaban por la libertad e igualdad de los seres humanos.



Ana María Shua
Guerra de serpientes y otras leyendas americanas

Ilustraciones: Diego Moscato
184 páginas
Género: Relato
Subgénero: Mitos y leyendas
Temas: Amor, Animales, Historia.
Desde los yámanas de Ushuaia hasta los inuits de Alaska, los pueblos de América intentaron explicar cómo se originaron el mundo, los hombres, la naturaleza y las cosas necesarias para subsistir. El volumen reúne catorce relatos míticos y legendarios que recorren el continente de sur a norte.

Recorrido de lectura: “Viajeros del tiempo”

Proyecto integrador: fotonovela o corto de un viaje en el tiempo



Del inicio del mundo al futuro de la sociedad, los tres libros de este recorrido plantean un viaje a través del tiempo en el espacio americano. Este proyecto integrador propone la producción de un corto o una fotonovela en los que, arrancando desde los primeros tiempos de la Argentina y pasando por algún momento histórico fundacional –como, por ejemplo, la Revolución de Mayo o la recuperación de la democracia en el siglo pasado–, se arrije a un futuro que puede ser feliz o apocalíptico.

Paso a paso

1 Organizar a los chicos en tres grupos, uno por cada libro leído:

a) El que trabaje con *Guerra de serpientes* deberá escribir un mito nuevo que narre cómo se creó el territorio de nuestro país y cómo los dioses moldearon al primero de los argentinos. Para ello, podrán tomar elementos del libro leído y combinarlos para originar su propio relato.

b) El que trabaje con *El mar en la piedra* deberá elegir entre la Revolución de Mayo de 1810 o el regreso de la democracia en 1983 e investigar sobre los acontecimientos históricos que se vivieron en ese momento y que servirán como marco de un viaje al pasado.

c) El que trabaje con *Lo único del mundo* deberá imaginar cómo será nuestro país en cincuenta o cien años: cómo habrán avanzado la ciencia y la tecnología, quién nos gobernará y cómo, de qué forma estará organizada la sociedad, etc.

2 Entre todos crearán un personaje (pueden ser varios) y elegirán en qué año lo situarán, de manera tal que pueda viajar hacia atrás y hacia adelante sin dificultades. Tendrán que decidir, además, cuál es la razón por la que este protagonista se desplaza en el tiempo, es decir, qué necesita conocer y para qué.

3 Deberán escribir un guión en el que este personaje viaje al momento de la creación de la Argentina, es decir, aquel descrito en el mito propuesto por el primer grupo. Deberán tener en cuenta lo que fue a buscar, si lo halla y con qué dificultad se enfrentará y, también, decidir si la resuelve o no y cómo.

4 Los siguientes dos momentos del guión estarán relacionados con el trabajo realizado por el segundo y el tercer grupo. El personaje de esta historia seguirá viaje hacia 1810/1983, según lo que hayan elegido, para luego llegar al futuro. La estructura narrativa deberá seguir el mismo

modelo para ambos momentos, teniendo que definir qué fue a buscar el personaje, si lo encuentra o no, qué dificultades encontrará en el camino y su resolución.

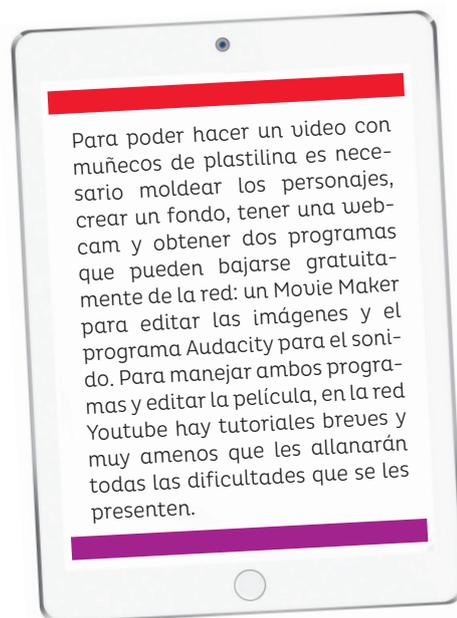
5 En los tres momentos tendrán que diseñar una forma de desplazarse en el tiempo o pensar en un elemento mágico que lo permita y que se mantenga a lo largo de toda la historia.

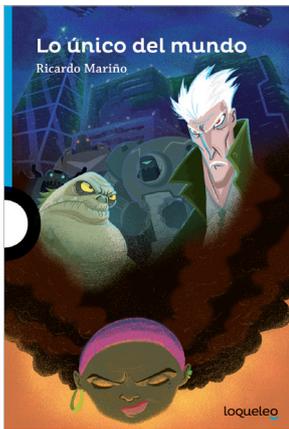
6 Una vez escrito el guión, las opciones de plasmarlo que se les propondrán serán:

a) Una fotonovela con imágenes recortadas o de producción propia.

b) Un video protagonizado por ellos y grabado en forma casera con un celular.

c) Un video con muñecos de plastilina, grabado y editado con programas sencillos de manejar.





Antes de la lectura

- Solicitarles a los alumnos que lean el título del libro y su contratapa. Debatir qué suponen que será para el protagonista "lo único del mundo" por lo que la vida vale la pena. Conversar qué es para cada uno de ellos lo único del mundo y por qué.
- Pedirles que observen las ilustraciones y mencionen los elementos que podrían identificar como pertenecientes a una sociedad del futuro. Conversar acerca de los relatos futuristas con las siguientes preguntas como guía: ¿Les interesan? ¿Por qué? ¿Qué películas, series o cuentos acerca del futuro recuerdan? ¿Qué temas abordan: la superpoblación, los problemas climáticos, la guerra bacteriológica, la relación del hombre con las máquinas, etc.? ¿Creen que son solo problemáticas futuras o también actuales?
- Indicar que lean el apartado 1 del capítulo "Uno", el 1 del "Cuatro", el 4 del "Seis" y el 8 del "Doce" y que escriban una síntesis breve del argumento que suponen que tendrá esta novela. Compartir y conversar acerca de las diferencias entre las diversas hipótesis de lectura, concentrándose en sus posibles causas. Reflexionar acerca de cómo creen que tener una hipótesis ayuda en la lectura posterior de un relato.

Después de la lectura

- En la novela aparecen diversos modelos de familia: la de Gunta, la de Azúcar, la de Nadine, la de Psíquica. Proponerles que, en grupos, identifiquen los fragmentos textuales en los que se habla de esos vínculos y que realicen un gráfico que permita exponer cuántos miembros tiene cada unidad familiar, qué tipo de relación establecen todos los miembros entre sí y cada uno con los otros (amor, indiferencia, contención, abandono, etc.). Organizar un momento de la clase para exponer las conclusiones ante el resto del curso y conversar acerca del tipo de relaciones familiares que cuestiona y que propone como positivas este relato.
- Planificar una búsqueda de información acerca de la ciencia ficción: cómo se originó, qué vínculos tiene con los medios audiovisuales, cuáles son sus principales temas y sus autores destacados, qué relación tienen estas temáticas con el presente. Con la información encontrada pedirles que, en grupos, armen una red conceptual en la que se jerarquizarán con diferentes colores los conceptos anotados. A partir de la red proponer que justifiquen con ejemplos textuales si este es o no un relato de ciencia ficción.
- Preguntar qué modelo de sociedad propone esta novela para la Buenos Aires del futuro. Para ello sugerirles que ubiquen en el texto todas las características que se nombran: organización política, sistema económico, clases sociales, posibilidad de progreso, discriminación, etc. Explicar qué es una distopía y una utopía y debatir entre todos si esta Buenos Aires es utópica o distópica, argumentando con ejemplos para sostener las opiniones.

¿Qué nos deparará el futuro como sociedad?



Propuestas de producción

- Indicar a los chicos que elijan alguno de los siguientes temas propuestos en la novela: el mito de la juventud eterna; la corrección genética de la especie humana; la tecnología, las redes sociales y el anonimato. Organizar un debate con dos grupos: uno defenderá una tesis y el otro, la contraria. Estipular tiempos para la exposición, el intercambio de argumentos, las preguntas y las conclusiones.
- Buck y Psíquica se casan. ¿Son felices? ¿Son desgraciados? Proponer a los alumnos la escritura del guion de una escena que representarán frente al resto de sus compañeros. Sugerirles que decidan el tono (cómico, trágico, romántico, etc.) y que tengan en cuenta las características propias de los dos personajes en la obra que leyeron. También se puede filmar la representación con un teléfono para subirlo a un blog o página de la escuela.
- Preguntar al curso cómo sería un robot perfecto para cada uno de ellos. ¿Qué funcionalidades que les solucionarían sus problemas tendría que presentar la máquina? Proponer que lo diseñen sobre una hoja y coloquen todas las explicaciones en recuadros de colores. Armar una cartelera de sus máquinas perfectas para un futuro sin inconvenientes.

Estaciones del recorrido 6.º grado

Antes de la lectura

- Compartir entre todos los conocimientos que tengan acerca de la esclavitud o investigar acerca del tema. ¿En qué período histórico fue un modo predominante de dominación? ¿Qué naciones fueron esclavistas y qué pueblos fueron, generalmente, sometidos a esclavitud? ¿Se sostiene la esclavitud en nuestros días? ¿De qué forma?
- Indicar a los alumnos que lean el título del libro y conversar acerca de cómo un mar puede estar en una piedra. Preguntarles qué cualidades especiales suponen que tendrá esa piedra. Señalar la lectura de la contratapa para agregar la información obtenida a la conversación y comentar acerca de cómo suponen que Omayra habrá respondido la pregunta que se hace.
- Proponer la lectura del glosario de la página 107, y preguntar qué datos agregarían a la historia de la piedra, el mar y Omayra y qué importancia les parece que podrán tener en esta historia las palabras glosadas.
- Sugerir que lean el primer párrafo de cada capítulo y que respondan las siguientes preguntas: ¿Qué otros personajes pudieron reconocer además de Omayra? ¿Qué suponen que le pasó a la niña? Leer el párrafo final del libro. ¿De qué forma creen que terminó la historia de Omayra?

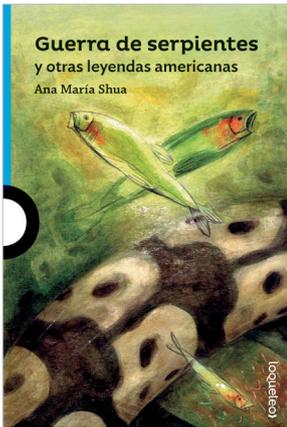


Después de la lectura

- Omayra viaja un año para atrás en el tiempo a una revolución que proclamó la libertad, la igualdad y la fraternidad. Indicar la realización de una investigación sobre los principios de la Revolución Francesa, y sobre el filósofo Jean-Jacques Rousseau. Pedirles a los chicos que subrayen en la novela todos los fragmentos en los que el texto se relacione con este ideario. Debatir entre todos si las ideas de la Revolución Francesa triunfaron o han sido derrotadas en la sociedad actual. Preguntarles de qué manera contestaría Omayra su pregunta sobre la justicia en el mundo y cómo lo harían ellos.
- Uno de los derechos inalienables de las personas es el derecho a su identidad. Pedirles que indiquen en qué situación de la novela Omayra ve cercenada su identidad y por qué. Conversar entre todos sobre qué es la identidad y qué elementos la constituirían: el nombre, la familia de origen, los gustos personales, las creencias y opiniones que uno tiene, el lugar donde nació, las costumbres entre las que fue criado, la lengua materna, etc. Solicitarles la escritura de un texto que describa qué elementos constituyen su identidad. Exponer los textos en una cartelera acompañados de un autorretrato pintado con la técnica que prefieran.

Propuestas de producción

- En la página 103 se lee que la única posibilidad de alcanzar la justicia es no resignarse ante la injusticia. Preparar una exposición de fotos con esa temática. Plantear a los chicos la búsqueda de imágenes en diarios o revistas, o que saquen fotos de situaciones en las que una comunidad o un individuo haya alcanzado la justicia a partir de la no resignación de sus derechos. Proponerles que escriban los epígrafes de cada imagen y que decidan, entre todos, de qué forma (temática, cronológica, etc.) organizarán la muestra.
- En la novela hay personajes que se destacan por su heroísmo colectivo, es decir, no luchan solo por ellos mismos sino también por los que los acompañan: Shako, Sabalú y el capitán Misson. En grupos, proponer que elijan a alguno de ellos, listen sus pruebas y desafíos en una hoja y produzcan una historieta que narre su historia.
- En parejas sugerirles que imaginen que son Omayra y que escriben un diario íntimo de su viaje. Pueden hacerlo en forma digital bajando algún programa de diario íntimo que les permita incluir el relato de su aventura, imágenes, canciones y videos.



Antes de la lectura

- Los mitos y las leyendas nos permiten, como lectores, remontarnos al origen de los tiempos, a ese momento en que la naturaleza y el hombre mismo estaban por hacerse. Comentar el porqué de esta afirmación. Invitar a compartir relatos míticos o legendarios que conozcan para sostener o refutar.
- Proponerles a los alumnos que lean el prólogo y escriban una definición de mito y otra de leyenda. Establecer entre todos qué tienen en común y cuáles son sus diferencias.
- Indicarles que hojeen el libro y lean los textos en cursiva que aparecen detrás de cada relato. Conversar acerca de las siguientes cuestiones: ¿Cómo está organizado el volumen? ¿De qué origen son todos los relatos? ¿Con qué criterio se publicaron los mitos y leyendas: cercanía geográfica, orientación según los puntos cardinales, grados de civilización, temática?

Después de la lectura

- En función de lo investigado en el segundo punto de “Antes de la lectura”, proponer una clasificación de los relatos según sean mitos o leyendas y la justificación de su pertenencia.
- Repasar lo conversado en el tercer punto de “Antes de la lectura” y, en grupo, pedirles que sugieran otro criterio de publicación para los mitos y leyendas del libro, justificando las ventajas del criterio elegido frente a sus compañeros.
- Indicarles que agrupen los mitos o leyendas en los que se narra la creación de un alimento y anoten qué elemento se emplea para formarlo, el procedimiento y sus errores o aciertos. Solicitar que repasen los textos en cursiva y expliquen la relación entre el relato de creación y las características de la cultura que lo justificarían. Pedirles que busquen en la red una definición de “cultura” y conversen acerca de las razones por las que este tipo de relatos se denominan culturales.
- A partir de la lectura del libro, debatir sobre la relación de los pueblos originarios con la naturaleza. Sugerirles a los chicos que busquen en qué relatos el mundo natural resulta amigable y en cuáles amenazante. Preguntarles qué fenómenos naturales aparecen y cómo son explicados a través de estas historias. Indicarles que comparen la actitud de estos pueblos con las del hombre contemporáneo. Proponer una reflexión acerca de cuáles son los riesgos de explotar la naturaleza y ponerla al servicio exclusivo del hombre.

Propuestas de producción

- El escritor cubano Alejo Carpentier escribió un cuento, “Los advertidos”, en el que todos los protagonistas de los mitos sobre el diluvio universal que habían sido advertidos por los diferentes dioses, se dan cita. Plantear una recopilación de mitos por parte de los alumnos –del libro de este recorrido y de otros– sobre el descubrimiento del fuego. Indicar que hagan una breve síntesis de cada uno de ellos y escriban un relato que los reúna, para lo cual deberán decidir por qué se encontrarían, cuál sería la complicación y cómo la resolverían.
- Proponer a los alumnos el diseño de un sistema de símbolos gráficos que permita clasificar los textos según su origen (por ejemplo el dibujo de algo que distinga a cada cultura), su pertenencia a una de las tres divisiones continentales, su tema (por ejemplo, un animal o elemento si la temática lo involucra), y su pertenencia genérica (esto es, utilizar un símbolo para mitos y otro para las leyendas). Una vez establecidos los signos, sugerir que hagan un listado de los títulos y al lado de cada uno los marquen con los símbolos inventados que correspondan. Comentar los cruces y elaborar una conclusión de las temáticas y características de los textos leídos.

7.º Grado /
1.º año

Detectives y misterios

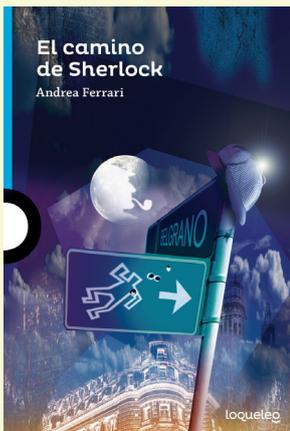
Crímenes en barrios de Buenos Aires o en pueblos pequeños del interior. Detectives que aprenden a serlo mediante el razonamiento deductivo. Misterios imposibles de resolver a través de la lógica porque siembran más dudas que certezas. Y, para cerrar las lecturas, una revista que permita reunirlos.

Objetivos

Que los niños y las niñas:

- Lean relatos policiales reconociendo tanto las constantes del género como sus desviaciones.
- Lean relatos fantásticos a partir del reconocimiento de hechos que son anormales para nuestro mundo de referencia y de la imposibilidad de asignarlos al mismo.
- Escriban una revista digital amarillista de los casos policiales y los misterios trabajados en los tres libros del recorrido.

Libros del proyecto



Andrea Ferrari
El camino de Sherlock

Ilustraciones: Carlus Rodríguez

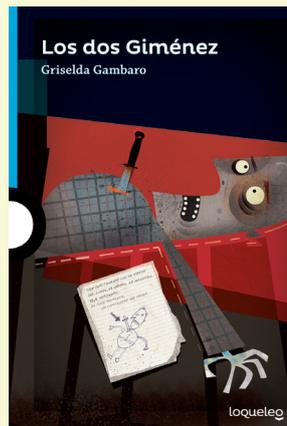
192 páginas

Género: Novela

Subgénero: Relato policial

Temas: Policial.

El adolescente Francisco Méndez tiene una situación que enfrentar: ganar un concurso de preguntas para que su curso tenga su viaje de egresados. Y lo hace con uno de sus temas favoritos, Sherlock Holmes. A la par, se ve inmerso en el caso de tres asesinatos de mujeres en su barrio que pondrán a prueba su inteligencia y su capacidad de deducir.



Griselda Gambaro
Los dos Giménez

Ilustraciones: Roberto Cubillas

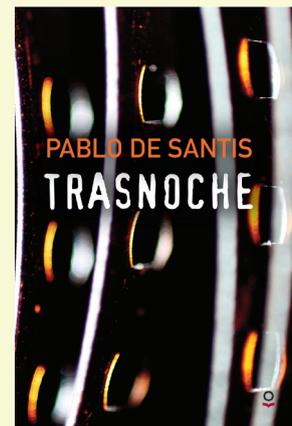
128 páginas

Género: Novela

Subgénero: Relato policial

Temas: Humor, Policial.

El cadáver de don Diego Iñiguez, prestamista y usurero, aparece en medio de la calma de Pico Dormido. La policía no tiene ninguna experiencia en la resolución de crímenes porque este es el primer asesinato del pueblo. Sin saber cómo, el ayudante Giménez inicia una pesquisa absurda que lo conducirá hacia el autor y lo cruzará con el amor de su vida.



Pablo De Santis
Trasnoche

216 páginas

Género: Cuento

Subgénero: Relatos fantásticos

Temas: Aventuras, Ciencia Ficción.

Un violinista que recibe la mano de un músico muerto. Un hombrecito dibujado en un pizarrón que atemoriza a un joven, un mago que se replica a sí mismo. Un libro en cuyas páginas se cifra la muerte. Dieciséis relatos sobre hechos cotidianos en los que irrumpe lo extraño y deja a los personajes y al lector en un estado de zozobra e incompreensión.

Recorrido de lectura: “Detectives y misterios”

Proyecto integrador: una revista digital amarillista



Casos policiales. Detectives que buscan hallar la verdad y entregar a los asesinos a la Justicia. Tenebrosas historias. Misterios incomprensibles. La propuesta de este recorrido es ahondar en los géneros policial y fantástico y producir una revista digital amarillista que narre las historias trabajadas en cada uno de los libros.



Paso a paso

1 Proponer a los alumnos que averigüen con la ayuda de Internet qué es la prensa amarilla y cuáles son sus características principales.

2 Hojear entre todos una revista semanal para determinar qué géneros discursivos aparecen en este tipo de publicaciones: entrevistas, crónicas, notas de opinión, publicidades, etc. Solicitar que presten atención a las secciones fijas y a los elementos que se relacionan directamente con la publicación como, por ejemplo, el staff, la fecha y número de la edición, entre otros.

3 Debatir entre todos qué secciones tendrá su revista y quiénes se ocuparán de escribir, fotografiar, editar, diagramar, etc. Para ello es necesario tener en cuenta no solo los gustos y preferencias, sino también las habilidades propias de cada uno.

4 Para armar el contenido de la revista se utilizarán los relatos de este recorrido. Plantear que, en grupo, decidan cuáles transformarán en crónica, a qué personajes entrevistarán, de qué harán las publicidades, sobre qué temas escribirán notas de opinión.

5 Resolver la cantidad de páginas y notas que tendrá la revista así como la extensión que tendrán los diversos textos, el tipo y tamaño de fuente, color de los títulos y todos los aspectos gráficos necesarios para ahorrar tiempo en el momento de la diagramación.

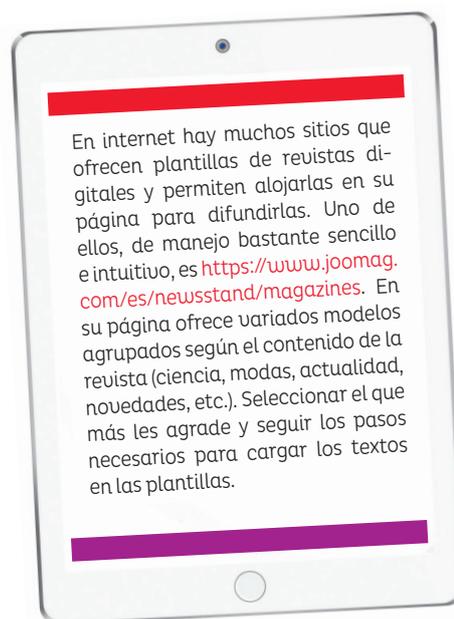
6 Indicar la escritura de los textos. Entregarlos a quienes se ocupen de editarlos para que los corrijan, sugieran cambios y los dejen a punto.

7 Una vez listos los textos, el equipo de gráfica se ocupa-

rá de buscar las imágenes, sacar fotos o solicitar las ilustraciones necesarias.

8 Finalmente los diagramadores colocarán en página los textos para la publicación final, que podrán hacer pegando los textos en las hojas de la revista o usando una página que ofrece plantillas prediseñadas para subir a la web.

9 Entre todos votarán un nombre para la revista y decidirán qué nota irá en tapa. Por ejemplo, “Un asesino en serie acosa a las mujeres de Belgrano. Terror en el conocido barrio porteño”.



Estaciones del recorrido 7.º grado / 1.º año

Antes de la lectura

- Pedirles a los alumnos que observen la tapa. Preguntarles: ¿Qué suponen que son los agujeros en la chapa que presenta el dibujo del hombre muerto? ¿Saben quién es Sherlock? ¿Han visto alguna de las películas o series que lo tienen como protagonista? ¿A quién identifica la gorra que cuelga del cartel? Ver uno de los episodios de la serie homónima de la BBC y establecer los rasgos distintivos del protagonista.
- Proponerles que busquen las ilustraciones dentro del libro y las lean como si fueran pistas de un caso policial. Indicar que, con un compañero, escriban una breve síntesis de una historia que reúna esas pistas. Compartirla. Conversar acerca de la diferencia entre los hechos (historia) y el relato que da cuenta de ellos.
- Organizar grupos de tres integrantes. Uno lee los capítulos 2, 10 y 18; otro, el 4, el 12 y el 21 y el tercero, el 3, el 7 y el 15. Compartir la información y proponer que escriban una síntesis de la historia del relato que leerán. Revisarla una vez leída la novela y reflexionar sobre los detalles que pudieron haber pasado por alto.



Después de la lectura

- Repartir libros de lengua, enciclopedias o acceder a internet para establecer las características del relato policial clásico: enigma criminal, pistas, método deductivo, relato retrospectivo, tipo de narrador y su grado de conocimiento de los hechos, inmunidad del detective, primacía de la investigación. Pedirles que organicen la información obtenida en un cuadro sinóptico que diseñarán sobre un papel afiche o en una computadora. En grupos, plantearles que reconozcan las marcas genéricas en la novela. Reflexionar sobre los elementos narrativos que se apartan del género en este caso. Compartir las conclusiones y conversar acerca de si *El camino de Sherlock* es o no un relato policial clásico.
- Más allá de su inteligencia y su capacidad para resolver enigmas, Francisco es un adolescente de catorce años. Proponer que busquen en el texto las situaciones que “delatan” su edad: la relación con su madre, los problemas vinculares con sus pares, las dificultades para establecer una relación con la chica que le gusta, etc. Debatir acerca de cómo influye en Francisco –detective– su ser adolescente. De ser posible invitar a la escuela a algún especialista para charlar acerca de la pubertad y la adolescencia. ¿Qué clase de adolescentes son ustedes? Sugerir la escritura de un texto que les permita reflexionar sobre su propia edad y sus características.

Propuestas de producción

- Proponer la producción de una serie de biografías de Francisco. Para ello, entre todos, rastrearán en la novela los hechos que deberían figurar en el relato de la vida de este personaje. Armar grupos que se repartirán los autores de los diversos textos: el propio Francisco, la madre, el padre, su amigo Arturo, Violeta, etc. Cada uno deberá tener en cuenta qué enunciador le ha tocado para decidir la perspectiva desde la cual narrará esa vida.
- Francisco toma frases de los relatos de Conan Doyle como normas para manejarse. Indicar que lean alguno de los relatos que retoma de este autor y que elijan una frase que los impacte. Entrar a <http://poster-designer.softonic.com>, seleccionar alguno de los programas ofrecidos y diseñar un póster con la frase elegida.
- En la página 143 y siguientes, Francisco cuenta la historia de Sidis y su colección de boletos levantados del piso. Las ciudades suelen ofrecer muchas cosas para los caminantes atentos. Durante un lapso establecido de antemano, indicarles a los alumnos que busquen y levanten de la calle cosas que puedan resultarles interesantes: naipes, llaves, fotos, etc. Deberán consignar en cada caso el momento y el lugar en que fue recogido. Vencido el plazo, planificar una clase en que se ponga todo sobre una mesa y se lo use para la escritura de un relato o varios que los contengan.

¿Caso resuelto o misterio imposible de explicar?





Antes de la lectura

- Proponer que miren la tapa, lean la contratapa y conversen entre todos: ¿Quién es la víctima? ¿Cómo murió? ¿Quiénes son los sospechosos? ¿Y los investigadores? ¿Quién suponen que será el culpable? ¿Por qué habrá dos Giménez?
- En la contratapa se afirma que se trata de un policial “distinto, con el humor y la picaresca de Griselda Gambaro”. Preguntar de qué forma piensan que puede conjugarse el género policial con el humor. Sugerir la escritura de un breve argumento en el que lo que anticiparon incluya elementos humorísticos.
- Leer los primeros dos renglones de las páginas impares de la novela. Indicar que, con un compañero, amplíen o corrijan la síntesis argumental que habían escrito, de manera tal de poder contestar a la pregunta sobre el título que se formuló anteriormente. Indicar que incorporen a esta alguna mención a la historia de Paulina.

Después de la lectura

- La literatura realista procura reproducir un universo en el que los sucesos narrados podrían ser posibles en nuestro mundo de referencia. Conversar acerca de cómo está descrito Pico Dormido. Listar entre todos los datos que contribuyen a imaginarlo como marco de un suceso posible. Pedirles a los chicos que enumeren las acciones principales de esta historia y evalúen si el relato es o no realista y por qué.
- Planificar una clase que permita localizar qué elementos del relato policial pueden encontrarse en la novela. Para ello deberán identificar el enigma criminal, los sospechosos, las pistas, el relato retrospectivo, etc. En el relato policial clásico funciona cierta clase de justicia: el criminal recibe un castigo al ser descubierta su culpabilidad. Preguntar cómo creen que funciona esa premisa en esta historia.
- En la novela aparecen una serie de situaciones cuya intencionalidad es humorística como, por ejemplo, que para llevar a Paulina otra vez a la escena del crimen tengan que desprenderle uno por uno los dedos de la silla. Solicitar que ubiquen los otros motivos humorísticos y determinen si se rigen por el absurdo, la exageración, los juegos de palabras, etc. Conversar acerca de si el humor le quita “gravedad” al asunto policial o le agrega otra posibilidad de interpretación.

Propuestas de producción

- ¿Pueblo chico, infierno grande? En un pueblo de pocos habitantes, todos hablan de todos. Sugerir que imaginen qué hubiera sucedido al enterarse del robo cometido por Paulina, la mujer del ex ayudante de policía Giménez. Plantear la escritura de un texto teatral en el que un grupo de vecinos “despellejan” a la mujer y representarlo frente al resto del curso.
- En la página 33 Giménez dice necesitar un culpable para detener. Proponer que, en grupos, hagan una galería de personajes sospechosos, que dibujen sus retratos y redacten sus prontuarios. Indicar que preparen un cartel de prófugo de la justicia para organizar una exposición de los delincuentes de Pico Dormido.
- El ayudante Giménez renunció a la comisaría para trabajar en el Registro Civil de Pico Dormido. Proponer la escritura del texto de la carta que envió al comisario Epiconsait en la que le explica uno por uno los motivos de su hartazgo.