

Una [estupenda] historia de dragones y princesas [...más o menos]

6
Grado

Libro:	<i>Una [estupenda] historia de dragones y princesas [...más o menos]</i>
Periodo:	_____ Fecha: _____ a _____ Total horas: 8
Aporte al proyecto:	Durante la lectura de este relato los estudiantes escribirán para su <i>Antología literaria</i> una carta a uno de los personajes y un comentario crítico. Desarrollarán, además, capacidades para leer de modo crítico un texto narrativo, analizarlo y sugerir cambios.
Integración de áreas:	
Ciencias Sociales: Describo algunas culturas y épocas.	
Competencias Ciudadanas: Respeto la libre expresión individual.	
Lenguaje: La parodia y el lenguaje del cliché (los lugares comunes).	



Taller 1: Hipótesis y conocimientos previos

Actividad 1. Las pistas del libro

Advierta a sus estudiantes que este es un libro especial (ya lo verificarán más adelante), lo que les exigirá estar muy atentos. Para empezar, invítelos a leer el título. Pregúnteles: “¿Por qué estarán entre corchetes las expresiones *estupenda* y *más o menos*?, ¿existe alguna contradicción?, ¿qué pasaría si se le quitaran esas expresiones al título?”. Deles pistas: cuando algo va entre paréntesis —en este caso entre corchetes— es porque queremos aclarar, dejar algo en duda o señalar algún hecho en privado. Ejemplo: “Juan es bellísima persona (bueno, eso decían sus amigos)”. Para cerrar esta actividad, pregúnteles por qué el autor dejaría esas palabras entre corchetes. Señáleles que el autor es el español Jordi Sierra i Fabra. Indíqueles leer su biografía al final del libro o en el sitio web <http://www.sierraifabra.com>.

Actividad 2. El tema

- Invítelos a observar con cuidado la ilustración de la cubierta y pregúnteles quiénes aparecen y qué sugiere la imagen. Luego pídale que volteen el libro y lea usted en voz alta el texto de la contracubierta. Mencione que algunos sinónimos de *increpar* son: *reprender*, *amonestar*, *corregir*. Pídale enumerar personajes que creen que aparecerán en la obra (caballero, dragón, princesa). Luego pídale explicar la oración según la cual el escritor (o sea Jordi Sierra i Fabra) es “increpado por su Sentido Común”, ¿cómo así?
- Finalmente pregúnteles: “¿De qué puede tratar un libro con ese título?”.

Actividad 3. Contextualización

El tema de las princesas y los dragones proviene de narraciones medievales que dieron origen luego a los cuentos de hadas. Enumere títulos de este género y pregunte a los niños si los reconocen y recuerdan de qué tratan. Por ejemplo: *Blancanieves*, *Cenicienta*, *La bella durmiente*. Trace el siguiente esquema en el tablero e invite a sus estudiantes a completarlo.

Las princesas....	
¿Cómo eran antes?	¿Cómo son ahora?



Pídale que lean en casa de la página 9 a la 31.

Taller 2: Identificar una parodia textual (páginas 9 a 31)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Le sugerimos comenzar la clase preguntando a los estudiantes qué les llamó la atención de las páginas que leyeron. Escriba en el tablero las preguntas, dudas, comentarios y críticas que hayan surgido y pida que quienes crean poder hacerlo contesten o aclaren. Corrija cuando haya lugar.
- Nuevamente en el tablero, escriba estos dos textos:

Le daré la vuelta a un clásico de dragones y princesas (p. 11).

La parodia es una forma particular de humor. Es hacer una imitación burlesca, divertida, de algo serio.

- Acláreles que en este libro Jordi Sierra i Fabra hará una parodia de los cuentos clásicos de hadas. Pregúnteles por qué creen que alguien querría hacer eso.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Narrador y lugares comunes



- Es importante que explique ahora dos conceptos literarios necesarios para comprender el texto.

Narrador	Clichés o lugares comunes
El libro tiene dos narradores: el Autor y la Conciencia Crítica de este, que se encarga de cuestionar todo aquello que le parece previsible o ridículo.	Son frases desgastadas por el uso y el abuso: “estrellada noche”, “luna llena” (p. 24), “Ezael recogió el pañuelo de seda. Mileya ya no estaba al alcance de sus ojos” (p. 31).

- Invítelos a decir qué opinan de la Conciencia Crítica o Sentido Común, y a identificar otros clichés presentes en esta sección del libro.
- Pídales identificar en qué se diferencian Brunilda y Mileya de las tradicionales princesas de los cuentos de hadas. También adviértales que Ezael es una parodia de los caballeros medievales y se parece mucho a don Quijote (ambos están locos, creen en la justicia y van a halagar a sus amadas).

Actividad 3. Los dragones

Pregunte: “¿Los dragones en verdad existieron?”. Escuche opiniones y luego señale que son criaturas inventadas probablemente en el Lejano Oriente (China y Japón) y que con el paso de los años adquirieron una dimensión mítica y misteriosa. Señale que los paleontólogos no han encontrado huellas de ningún dragón prehistórico, pero en cambio sí de unos reptiles lejanamente similares, los dinosaurios.

Otras actividades posibles



Uno de los mejores humoristas y creador de parodias colombiano fue Jaime Garzón (1960-1999). Invítelos a consultar quién fue. Recomiéndeles este sitio web: <http://www.conexioncolombia.com/jaime-garzon.html>

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

Pida a sus estudiantes indicar cuál de estos tres es el argumento planteado en el libro.

Dos princesas, Brunilda y Mileya, se detestan mutuamente porque la segunda no se puede casar sin que lo haga la primera.

En el Viejo Reino un dragón rapta a la princesa. El rey promete la mano de su hija y la mitad del reino a quien la rescate.

Un campesino pobre, ingenuo, sin nada que perder, se ofrece para rescatar a una princesa y así volverse famoso.



Pídales que lean en casa de la página 32 a la 56.

Taller 4: Una caricatura para divertirnos (páginas 57 a 82)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

Pida a sus estudiantes que resuelvan el siguiente cuestionario:

- Enumere tres adjetivos que describan a la bruja Glodomira.
- ¿Para qué eran los dos polvos que le dio la bruja Glodomira a Ezael?
- ¿Por qué se menciona en esa sección a Astérix, Harry Potter y Jim Morrison?
- ¿Qué pista nos da Narca sobre la relación entre la princesa Brunilda y el dragón?
- ¿Qué frases cliché pronuncia Narca cuando dialoga con Ezael?
- Según el contexto, identifique el significado de las siguientes palabras:

calzas	marmita	oquedad	escanció	desarbolaron	carcaj
(p. 61)	(p. 61)	(p. 62)	(p. 72)	(p. 74)	(p. 76)

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Antihéroe, personificación y *happy end*

- Explique en clase los siguientes tres conceptos, necesarios para comprender hechos sucedidos en esta parte del libro.

Antihéroe	Personificación	Happy end
Es un personaje bueno en algún sentido, pero sin las cualidades propias del héroe: no es astuto, nunca está donde debe estar, no es fuerte, no siempre triunfa, sus actitudes y motivos son cuestionables, etc.	Es una forma (figura) del lenguaje figurado o connotativo, que consiste en dar a animales y cosas características propias de los seres humanos.	El final feliz es una fórmula inventada en la literatura, el cine y la televisión para cerrar la obra de manera que no haya nada trágico, ambiguo o que pueda poner triste al público o a los lectores.

- Ahora pídeles responder las siguientes preguntas y realizar la actividad.

- ¿Qué escenas nos demuestran que Ezael es un antihéroe?
- ¿Por qué la siguiente es una personificación: “Valiente y Lucero lo miraban con absoluta desconfianza” (p. 57)?
- Redacte un final probable para el libro. Debe tratarse de un *happy end*.

Actividad 3. Aporte al proyecto



Van a realizar, por grupos, una caricatura humorística con tres personajes: Ezael, Narca y Valiente. Lleve a clase imágenes que puedan servir de modelos. Cada grupo seleccionará las que prefiera y escribirá las viñetas. Indíqueles titular su caricatura. Pídeles guardar el resultado en sus portafolios, pues será incluida en la *Antología personal*.

EVALUACIÓN LECTORA. Reflexión sobre el contenido

Pida a sus estudiantes describir a Narca y opinar sobre sus actitudes.



Pídeles que lean en casa de la página 83 a la 100y que para la próxima clase lleven tres preguntas sobre esta parte para hacer un concurso.

Taller 5: Carta a uno de los personajes del libro (páginas 73 a 96)

Actividad 1. Juego de la oca

Organice un juego de la oca (puede ser con 20 casillas y 8 preguntas pintadas en el piso o en el tablero. En internet podrá encontrar la descripción del juego y sus reglas). Pida tres o cuatro estudiantes voluntarios, que crean poder responder bien las preguntas que todos elaboraron en sus casas. Luego recoja las preguntas en una bolsa negra y, con otros estudiantes, seleccione las que se pondrán en la oca. Ganará quien primero llegue a la meta.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. La parodia

- a. Uno de los aspectos más interesantes de este relato es la capacidad de sostener una narración aparentemente previsible (personajes, trama y conflicto son todos clichés) y enriquecerla aprovechando los recursos de la parodia. Escriba en el tablero el siguiente texto.

Secreto de un buen narrador: *Romper las expectativas del lector*

- b. Invítelos a debatir sobre el tema. Pregúnteles en qué escena percibieron que el autor “ganó puntos”, pues introdujo una escena inesperada que atrapó a los lectores.
- c. Advierta que el modo de hablar de los personajes es también una parodia.

Del dragón	De Brunilda
“Cariño, creo que vienen a rescatarte”	“¡Maldita sea!”

Actividad 3. Aporte al proyecto



Con destino a su *Antología literaria* van a escribir una carta como si fueran uno de los personajes. Recuérdeles que Ezael le propone a la princesa Brunilda que escriba una carta dirigida a su padre, el rey. “¿Qué diría esa carta?”. Invite a los estudiantes a escribirla y luego pídale que la lean ante sus compañeros. Indíqueles no olvidar que utilicen el español antiguo (“vuestra majestad”, “devotamente soy vuestra hija”, etc.) Destaque la silueta de una carta.



Otras actividades posibles

Puede crear un enlace en la página web del colegio para que los niños publiquen las cartas que Brunilda le pudo haber escrito a su padre.

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

Indique a sus estudiantes hacer esta inferencia: cuando Ezael dice “Es la historia más increíble que jamás he escuchado”, ¿a qué se refiere?



Pídeles que lean en casa de la página 100 a la 120.

Taller 6: El comentario crítico (páginas 100 a120)

115) Actividad 1. Recuperación de la lectura

Organice a los estudiantes en círculo. Pídales su opinión sobre:

- La escena en la que Ezael le quita el cuerno al dragón.
- El pánico que se genera cuando se le riega el polvo del ave Fénix.
- El retorno triunfante de todos a casa.
- Los matrimonios de Zurg y Brunilda y de Ezael y Mileya.
- La discusión en el Epílogo entre el Narrador y su Conciencia Crítica.

Actividad 2. Conexión con Competencias Ciudadanas

Invítelos a diferenciar entre espíritu crítico y agresividad sin argumentación. Una cosa es decir “este libro tiene problemas porque...” y otra “este libro es maluco”. Pregúnteles por qué es importante ser críticos y dar argumentos. Pídales citar ejemplos.

Actividad 3. Aporte al proyecto



- Ahora van a escribir un comentario crítico sobre el libro. Acláreles que este es un tipo de texto a la vez descriptivo y argumentativo cuya intención es informar y opinar sobre una obra que pueda ser de interés para el público lector. Recuérdeles guardar el subproducto en el portafolio.
- Algunas recomendaciones para escribir un comentario crítico son: 1) Escribir un título llamativo. 2) Redactar oraciones cortas que cautiven el interés de los lectores. 3) Utilizar adjetivos calificativos como *bueno*, *regular*, *innovador*, *creativo*, *extraordinario*. 4) Primero describir de qué se trata y luego dar la evaluación en la que se recomienda o no, dando argumentos, la lectura del libro. 5) Nunca adelantarle el final del libro al lector.
- La silueta —o estructura textual— de un comentario crítico incluye las siguientes seis partes.

1	Título del comentario
2	Nombre del comentarista
3	Datos del libro reseñado (título, autor, editorial)
4	Resumen del libro (descripción de sus principales ideas o hechos)
5	Opinión personal crítica y argumentada
6	Calificación que se le pondría al libro (puede ser en números o estrellas: cinco es “Excelente”; uno[a], “flojo”)

Otras actividades posibles



En compañía de sus estudiantes inaugure una cartelera en un pasillo del colegio donde aparezcan algunos de los comentarios del libro de Jordi Sierra i Fabra.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de información

Pídales determinar qué escena anuncia el desenlace (resolución del conflicto) del relato.

Cuando Ezael le propone a Brunilda escribir una carta para el rey.

Cuando se ven nuevamente Ezael y Mileya.

Cuando la Conciencia Crítica dice: “Esto parece una película de Disney”.

Cuando Ezael resuelve quitarle el cuerno al dragón.

Taller 7: Después de leer. Lectura crítica

Actividad 1. Comprensión global

Pídales argumentar los siguientes juicios.

Juicio	Porque...
a. Ezael es un antihéroe...	
b. El momento en el cual Ezael le va a quitar el cuerno al dragón es dramático...	
c. Brunilda es una princesa rara...	
d. El libro de Jordi Sierra i Fabra es una parodia de los cuentos de hadas y la literatura de caballería...	
e. La Conciencia Crítica es interesante...	

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido

a. Pídales completar el cuadro.

	En las historias de hadas clásicas	En el libro de Jordi Sierra i Fabra
Rey		
Princesa		
Caballero		
Bruja		
Monstruo		

b. Propóngales hacer un mapa del Viejo Reino, que incluya:

- Los principales sitios mencionados
- Los hechos relevantes que sucedieron allí

Entre los lugares que deben aparecer están: Sabayir (el pueblo de Ezael), Gargántula (la capital), el palacio de Atenor, el lago Bladuj, el bosque Umbrío, las montañas de la Luna (granja de Zurg) y la Garganta de Ozcor.

Actividad 3. Reflexión personal

a. Solicíteles escribir cuatro adjetivos para calificar el libro *Una [estupenda] historia de dragones y princesas [...más o menos]*.

b. Pídales titular en español actual (y, si quieren, usando modismos) cada uno de los capítulos del libro, y ponerle estrellas, según les haya gustado más o menos. Cinco estrellas es “Excelente”; una, “No me gustó mucho”.

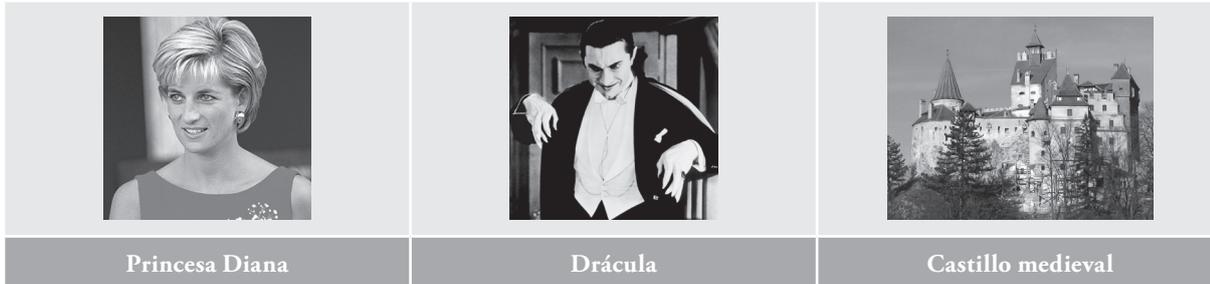
Título original	Título nuevo	Estrellas
De cómo se ve el arranque y principio de la famosa leyenda del dragón y la princesa, tantas veces loada en crónicas y tratados del Viejo Reino	El reino donde la princesa estaba tragada de un dragón	*****

Taller 8: Después de leer. Producción textual escrita

Actividad 1. Cuento corto



a. Pídeles escribir un cuento breve (de máximo cien palabras) con los siguientes personajes y ambientado en el siguiente lugar.



Princesa Diana

Drácula

Castillo medieval

b. Para escribir el cuento deben seguir las siguientes pautas:

- Hacer un esquema de planeación que incluya: personajes (protagonista, antagonista y secundarios), conflicto y resolución del conflicto (nudo y probable desenlace). Debe incluir, además, los datos del lugar y la época en la que se desarrolla la historia.
- Escribir un primer borrador (versión 1) siguiendo la planeación anterior.
- Leer la versión ante el grupo para oír opiniones y sugerencias (incluidas las del docente).



Revisar en sus casas tres aspectos: estructura global, gramática oracional y ortografía.

- Escribir una versión 2 corregida, lista para publicar y circular entre los lectores, organizada así:

Título	
Inicio <i>(Presentación de los personajes y el conflicto)</i>	
Nudo <i>(Agudización del conflicto)</i>	
Desenlace <i>(Resolución del conflicto)</i>	
Nombre del autor del cuento	

Actividad 2. Conjuro



Pídeles inventar —como si fueran la bruja Glodomira— un divertido conjuro para que el dragón no se coma a Ezael. Si lo requieren, pueden completar la actividad en su casa. Muéstreles este conjuro escrito por Irene Vasco para que tengan una guía.

Poderoso sortilegio para desaparecer

Si quieres ser invisible, / no creas que es imposible: / Sobre tres telas de la misma araña / se colocan siete pestañas / se agita un enorme pañuelo / y se dice con voz de trueno: / TRUEQUE PEREQUE / MÍRETE FLO-RETE... (Conjuros y sortilegios, Carlos Valencia Editores, 1994).

Socialización

La idea es que puedan compartir los dos textos —el cuento breve y el conjuro— en el salón de clase, en una sesión más informal (una especie de centro literario) en la que cada uno lleve algo: dulces, hamburguesas, pizzas, etc.