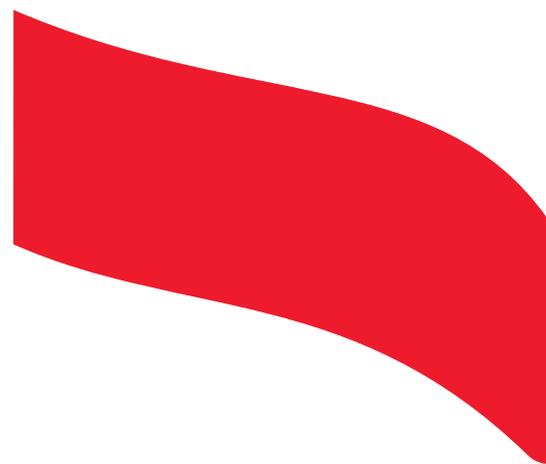
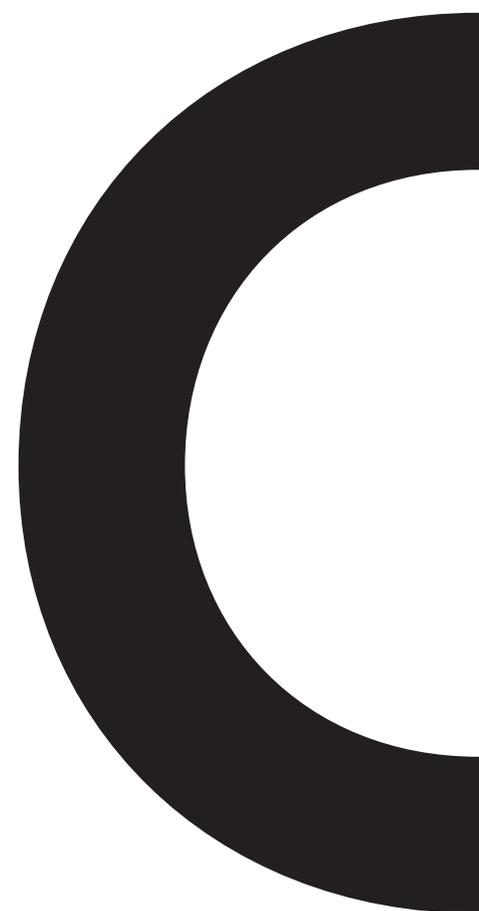


GUÍA DE LECTURA

El síndrome y otros cuentos

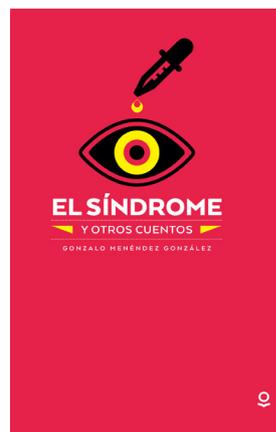
Gonzalo Menéndez

loqueleo



El síndrome y otros cuentos

Gonzalo Menéndez



PRESENTACIÓN DE LA OBRA

El autor

Gonzalo Menéndez nació el 2 de mayo de 1960, en la Ciudad de Panamá. Es Licenciado en Geoquímica de la Universidad Central de Venezuela. En 2011, cursó el Diplomado en Creación Literaria de la UTP.

Su pasión por las letras se inició a temprana edad y se ha manifestado de maneras diversas. Además de escritor, es compilador autorizado de textos del colectivo *Más que ContART* y ha participado como jurado en diversos concursos literarios como el Premio de Novela Corta Sagitario 2014 y el Concurso Nacional de Poesía Infantil y Juvenil "Carlos Changmarín" 2014.

Por su obra ha recibido diversos reconocimientos como el Premio Signos de Minicuento "Rafael De León-Jones" (2010) con *El síndrome y otros cuentos*, el Premio Nacional de Cuentos José María Sánchez (2012) con *Mirada de mar* y el Premio Centroamericano de Literatura Rogelio Sinán (2013) con el libro *La tos, la Tiza y Tusó*. Algunos de sus cuentos han sido publicados en la revista *Maga* de la Universidad Tecnológica de Panamá y en el suplemento cultural Día D del diario *Panamá América*.

La obra

El síndrome y otros cuentos es un libro de cuentos que recrea distintos momentos históricos de Panamá, por lo que sus relatos están entrelazados con referentes históricos y culturales del país. Personajes muy diversos pueblan estas historias. Pícaros, alucinados, dementes, timadores y derrotados, que son redimidos por el respeto de terceros, conviven con personajes históricos y legendarios y con objetos animados que cumplen funciones insospechadas. Todos ellos conforman un microcosmos en el que se representan diversas dimensiones de un pasado reciente cuya estela aún se deja percibir en el presente.

¿Por qué leerla?

Este libro de cuentos recoge la memoria de lo cotidiano en Panamá y representa los cambios que ha vivido el país en distintos momentos. Cada relato conforma un tejido de hechos históricos, de tradiciones y de referentes culturales en los que se entrecruzan realidad, ficción y ensoñación. Cuentos realistas y fantásticos conviven en una obra que manifiesta las peculiaridades de un mundo determinado por la convivencia con lo diverso.

Las voces de cada personaje constituyen un testimonio del paso del tiempo y a la vez dejan al descubierto ciertas maneras de ser y de percibir la vida. No se trata de personajes sobresalientes por sus cualidades positivas, sino más bien por sus debilidades, lo que nos habla de historias profundamente humanas.

En muchos de los relatos el autor deja entrever una crítica a situaciones de injusticia, o que resultan altamente cuestionables, siendo promovidas desde los grupos de poder, incluyendo al Estado. Al mismo tiempo, hace alusiones veladas a los abusos que sufren los más vulnerables. Es un libro que, a manera de caleidoscopio, ofrece distintas posibilidades para asomarse a la realidad desde la ficción.

Aportación del libro al desarrollo de las competencias

Competencia comunicativa, lingüística y audiovisual

Reflexionar sobre el uso de la palabra con fines estéticos y recreativos.

Competencia en autonomía, iniciativa personal y emprendimiento

Comprender la importancia de conocer la historia reciente de la nación a la que se pertenece como herramienta para la construcción de la identidad propia.

Competencia social y ciudadana

Valorar el conocimiento y la difusión de la historia del país como elemento de construcción de la conciencia de nación.

Educación en valores

Este libro de cuentos contribuye a promover el valor de la preservación de la memoria y del conocimiento de la historia como vía para comprender la realidad y para reconocerse como miembro de una comunidad.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Leer y comprender

Recordar es vivir

Recuperar los recuerdos de cómo eran las ciudades y de cómo era la vida en el pasado reciente permite a las generaciones más jóvenes conocer y comprender que las personas y los entornos se modifican mutuamente. Proponga a sus alumnos que busquen fotografías, ya sean de álbumes familiares o de libros, en las que se puedan ver lugares de la ciudad o del país que ya no existen o que han sufrido modificaciones de tal magnitud que ya no resultan fácilmente identificables. Escoja con ellos los lugares que resulten más interesantes. Pídales que indaguen con sus familiares algunas anécdotas o informaciones interesantes sobre dichos lugares. Con ese material pueden escribir entre todos un libro de crónicas imaginarias.

Banda sonora

La música es uno de los elementos que logra conectar, a través de los vínculos afectivos, a unas generaciones con otras. Busque con sus alumnos piezas de música popular de la generación de sus padres y abuelos. Indague junto con ellos las letras de las canciones, el nombre de cada ritmo, su origen y los nombres de los cantantes u orquestas más representativos. De ser posible, haga una recopilación digital de esas piezas, que sirva como banda sonora de este libro.

Dicen los que cuentan, cuentan los que saben · Actividad 1

En el libro hay varios personajes que pueden ser vistos como legendarios. El paisa Ásterix, el chino loco, Nakata, parecen personajes tomados de la tradición oral, de esa que recoge y preserva los relatos de hechos que de alguna manera han dejado una impronta en la comunidad donde tuvieron lugar. Luego de leer los cuentos de estos personajes, invite a sus alumnos a investigar sobre las leyendas de Panamá, tanto las que han sido publicadas en libros como las que se siguen transmitiendo oralmente. Haga con los alumnos una selección de las leyendas que les resulten más interesantes. Pueden elaborar con ellas un libro artesanal o publicarlas en la red como producto de un trabajo colectivo.

Frecuencia modulada · Actividad 2

Pida a sus alumnos que investiguen cómo se elabora un guion para radio y cuáles son los tipos de programa más comunes. Organice varios grupos de trabajo

y asigne a cada uno un tipo de programa. Puede haber de humor, de sucesos, de divulgación cultural o científica, noticieros y hasta radionovelas. Cada grupo deberá escoger un cuento del libro y tomar de allí elementos para hacer su programa. Determine un día para presentar la sesión de radio. Entre todos, pueden organizar el espacio y elaborar algunos elementos de utilería para simular una cabina de radio. Esta actividad es útil para promover la creatividad en sus alumnos.

El elemento mágico · Actividad 3

Pida a sus alumnos que lleven a la clase un objeto pequeño, preferiblemente que no sea de uso cotidiano, y que los dejen sobre el escritorio. Luego cada uno deberá escoger un objeto distinto al que trajo. A continuación, lea el cuento Palo 'e huesito e invite a sus alumnos a comentar sus opiniones sobre él. Pídales luego que observen por unos minutos el objeto que escogieron al principio de la actividad y que piensen en un poder especial para hacer el bien que dicho objeto podría aportar a quien lo use. Cada uno deberá escribirlo en su cuaderno y compartirlo con el resto de la clase para intercambiar opiniones. Pida luego a sus alumnos que escriban una breve historia sobre un personaje que ha encontrado y utilizado ese objeto mágico.

Valorar

La historia de la gente común, contenida en relatos, leyendas, recuerdos y manifestaciones de cultura popular, es parte de la memoria de un pueblo. Como piezas de un rompecabezas, cada experiencia y cada punto vista contribuyen a ofrecer una visión más completa sobre la realidad.

Invite a sus alumnos a reflexionar sobre la importancia de conocer la historia oficial y también las vivencias de la gente común, las maneras como los acontecimientos externos han generado un impacto en sus vidas. Comente con ellos la importancia de estar atentos a esos elementos para tener una visión amplia de la realidad.

Crear

En los cuentos *Barbericido* y *Los secretos de Júpiter* los protagonistas, luego de lecturas y varias experiencias vividas durante el día, terminan teniendo sueños en los que se entretajan sus pensamientos con todo lo que han percibido a través de los sentidos. De ese modo crean una suerte de historias en las que ficción y realidad se entrecruzan y resulta difícil distinguir una de otra. Investigue con sus alumnos qué es un cuento fantástico y qué recomendaciones se pueden seguir para crear uno. Lea uno de los dos relatos mencionados anteriormente y luego invite a sus alumnos a crear una historia colectiva utilizando el sueño como elemento de tránsito entre lo real y lo ficticio.

NOMBRE: CURSO:

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

2. Anatomía de la locura

- En el siguiente cuadro describe cómo era Juan Kim, el chino que cambiaba frutas por botellas.

Características físicas ¿Cómo es físicamente?	
Características psicológicas ¿Cómo piensa?	
Características conductuales ¿Qué hace? ¿Cómo se comporta?	
Otras características observadas	

NOMBRE: CURSO:

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

3. Para conocerte mejor

- En el relato *Las muecas de Arístides* se menciona a Darwin Efron, un famoso especialista en lenguaje corporal. Este tipo de lenguaje, que a veces pasa inadvertido, puede revelar los estados emocionales de los seres humanos. Conocer su funcionamiento permite una mejor y mayor comprensión de las personas con las que nos relacionamos. Investiga y describe en este cuadro los gestos que corresponden a cada una de las emociones señaladas.

EMOCIÓN	GESTO
Desagrado	
Temor	
Sorpresa	
Desconfianza	
Enfado	

NOMBRE: CURSO:

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

5. A favor de los vulnerables

- ¿Qué se puede valorar de las acciones del protagonista para defender a Moacyr?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- ¿Cómo crees que se pueden prevenir acciones como las que cometieron los jóvenes contra el viejo y deteriorado futbolista?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOMBRE: CURSO:

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

6. Una ventana al pasado

- ¿Para qué crees que te puede servir conocer la historia de tu país?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Además de los libros, ¿qué otras fuentes ofrecen información para tener una visión global de cada momento histórico?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOMBRE: CURSO:

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

Test de comprensión lectora

En cada una de las siguientes preguntas, elige la respuesta que consideres adecuada, según lo que has comprendido en los cuentos.

1. ¿Qué le hizo apostar Ásterix a Salustiano?

- a Su caballo
- b Su dinero
- c Sus tierras

2. ¿Qué tipo de programa estaba oyendo Guillermo en el cuento *Barbericidio*?

- a El noticiero
- b Un programa humorístico
- c Un micro de radio

3. ¿Qué deporte practicaba Moacyr?

- a Fútbol
- b Boxeo
- c Básquetbol

4. ¿Qué objeto hizo que Erwin se convirtiera en un tirano?

- a Un reloj
- b Un fute
- c Un amuleto

5. ¿Para qué el chino loco llevaba su carreta llena de frutas?

- a Para venderlas
- b Para regalarlas a los niños
- c Para cambiarlas por botellas

NOMBRE: CURSO:

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

6. ¿Qué provocó la muerte de Cipriano Moreno?

- a Una pelea con machetes
- b Una bala perdida
- c El accidente del Expreso del Oeste

7. ¿Dónde nació Juan Luis Pelaez?

- a Alicante
- b Haití
- c Miami

8. ¿Cuántos hijos tuvo Janisse?

- a Dos
- b Tres
- c Uno

9. ¿En qué cuento es mencionado Indalecio?

- a “Historia de una historia”
- b “Los secretos de Júpiter”
- c “Asterix, el grande”

10. ¿Cuál fue la primera ocupación de Arístides Marchena?

- a Ganadero
- b Político
- c Vendedor

Solucionario

EL SÍNDROME Y OTROS CUENTOS

Gonzalo Menéndez

Test de comprensión lectora

1 a; 2 c; 3 a; 4 c; 5 b; 6 a; 7 c; 8 c; 9 a; 10 b.