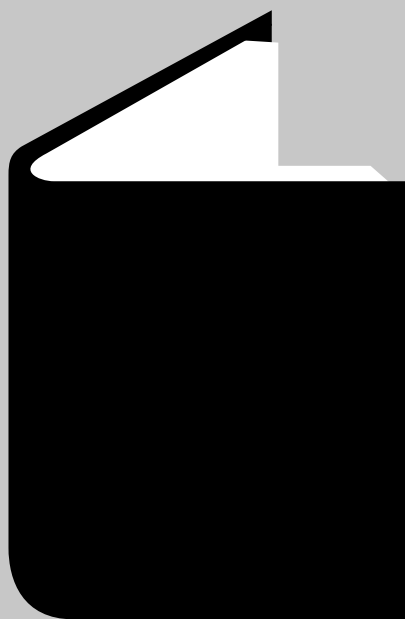
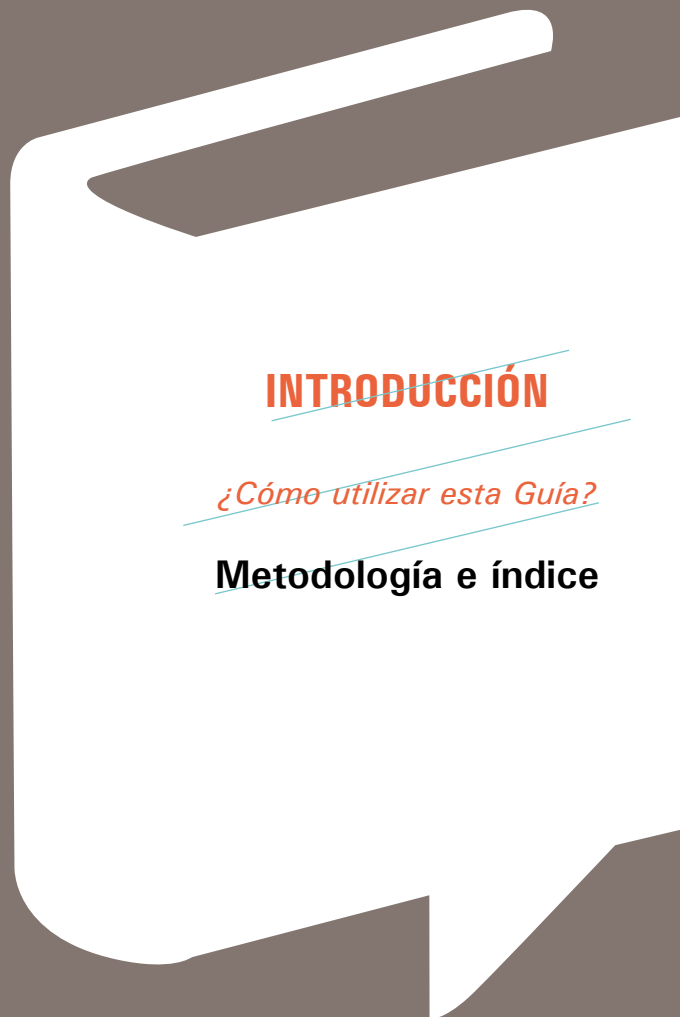




RUTAS DE LECTURA

Guía para trabajar
la comunicación en el aula





RUTAS DE LECTURA

“Rutas de Lectura” es una metodología de aprendizaje que parte de los libros, las historias y la literatura oral para encarar el proceso de comprensión e interpretación de temas básicos.

Como propuesta para el aula tiene varias características de gran interés:

- A través de la **ficción** conecta con la experiencia vital y personal del alumnado.
- Utiliza **el álbum ilustrado** para promover la lectura activa y compartida del grupo, permitiendo la participación simultánea de lectores de diversos niveles.
- Motiva a los participantes **para realizar actividades de interpretación y creación** empleando diferentes soportes, formatos y códigos.
- La **lectura de buenos álbumes ilustrados** completa la educación artística y ficcional del lector.

VIAJAR POR LAS HISTORIAS

Las Rutas son una propuesta de selección de títulos donde la lectura sucesiva de los mismos nos conduce hacia a un objetivo. Profundizan tanto en los contenidos como en las vivencias con las que están relacionados.

Se ajustan especialmente bien al Plan Lector de los centros educativos, no como ejercicios cerrados que refuerzan la acción del libro de texto, sino como punto de encuentro entre la vida cotidiana del alumnado y los aprendizajes previstos en el currículo. Este se compone de contenidos conceptuales que los adultos hemos seleccionado como imprescindibles, pero que l@s niñ@s puede que no lo perciban de la misma forma. Su maduración y aprendizaje se basan en la imitación de nuestra conducta y, sobre todo, en la búsqueda de soluciones ante los problemas que la realidad les plantea. **La ficción actúa como un modelo a escala en el que se pone a prueba nuestra capacidad para enfrentarnos a necesidades y reflexiones reales**, ya que nos identificamos con los personajes y encaramos sus conflictos como propios (tema específico de una de nuestras rutas: La comunicación a través del personaje).




UNA GUÍA PARA EL VIAJE

Viajar y aprender son dos aventuras que tienen mucho en común. Por eso hemos tomado prestados de la primera algunos trucos y nombres, renovando nuestra mirada sobre la segunda. **Creamos así un espacio más dinámico dentro del escolar, donde tienen cabida otros formatos de aprendizaje**, aquellos que mantendremos toda la vida. Nadie lee libros de texto fuera del entorno educativo, pero a todos nos resulta imprescindible acceder a la formación, la información y la identidad cultural a través de múltiples soportes de comunicación.

El objetivo de nuestra primera Guía de Rutas de Lectura es trabajar, por tanto, el tema de la Comunicación y, dentro del mismo, dar al profesorado y a los Centros escolares un material ya probado en las aulas y con garantía de permanencia frente al sistema imperante de moda y caducidad. La Guía pretende mostrar cómo se utilizan los álbumes ilustrados para centrar la motivación y la secuencia comprensiva del proceso de enseñanza - aprendizaje. A partir de ellos, se proponen experiencias lectoras en otros formatos y con distintos grados de autonomía. **En resumen, estamos dibujando un mapa para seguir un camino.**

Hay ocho territorios para explorar en nuestra Guía de viaje, ocho rutas. Aunque todos están relacionados, algunos son más sencillos que otros, o incluyen títulos más apropiados para una edad o nivel. Éstos irán acompañados de marcas para orientar al profesorado, lo que no significa que puedan ser utilizados en otros cursos o que no se acompañen de propuestas.

Marcas utilizadas en cada título para indicar la edad o nivel escolar más apropiado:

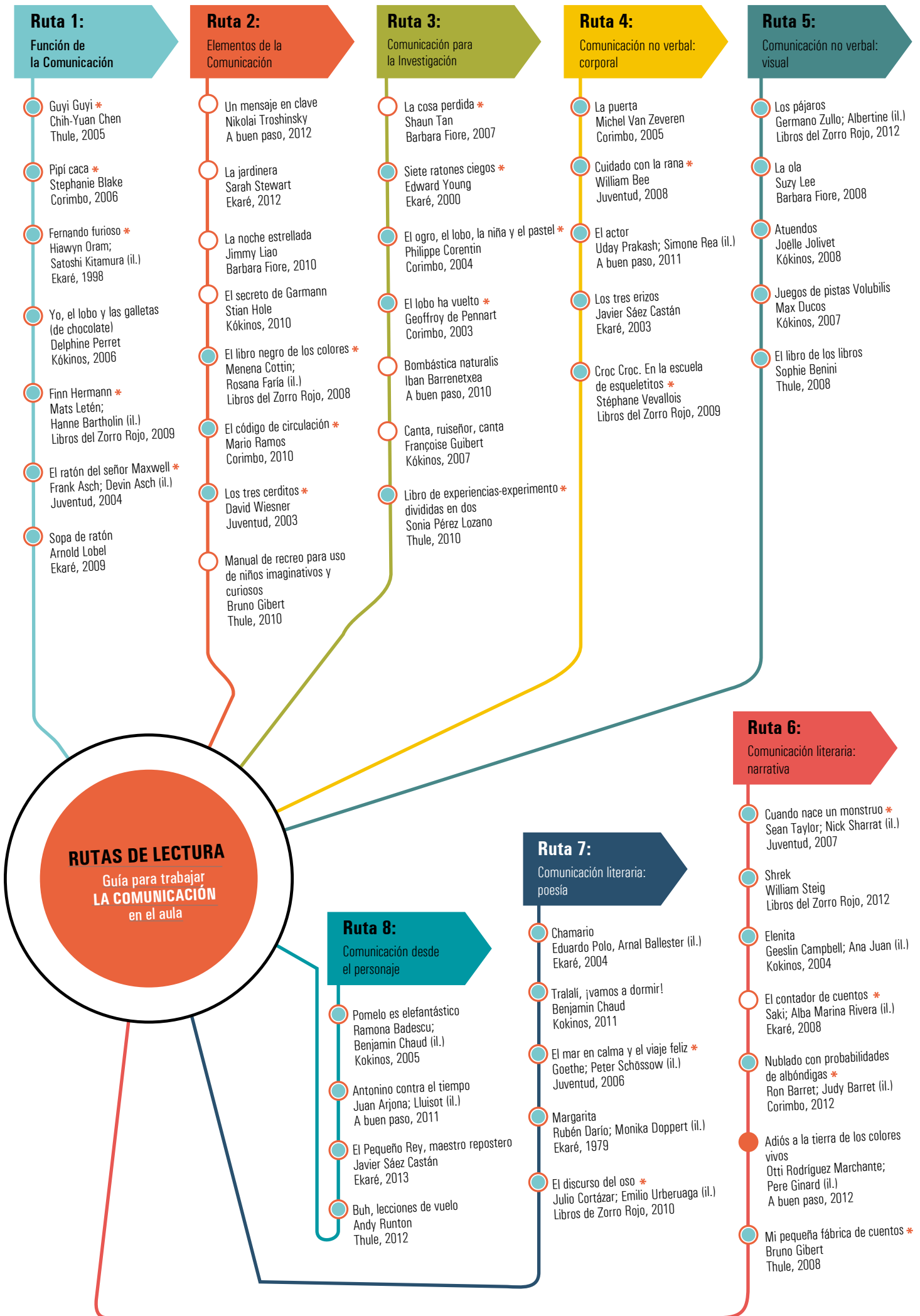
-  A partir de PRIMER CICLO de PRIMARIA
-  A partir de SEGUNDO CICLO de PRIMARIA
-  A partir de TERCER CICLO de PRIMARIA

"Mapa de la Comunicación":

El siguiente mapa es un índice interactivo.

Al hacer clic en cada **Ruta** o en cada uno de los títulos recomendados en cada itinerario se puede acceder al documento correspondiente en formato Adobe PDF.

(*) Con esta marca señalizamos los títulos también publicados en catalán.



En el recorrido tendremos también una serie de “casillas de juego” que representan acciones importantes para experimentar en profundidad la comunicación como tema y como recurso:



LEER

El punto de partida:

Cada ruta comienza con la lectura de una obra especialmente adecuada para el aspecto que vamos a tratar. Esta lectura la realiza el profesor/a en voz alta, mostrando página tras página las ilustraciones, que en el álbum ilustrado nunca son un mero adorno sino parte inseparable del significado. De este modo, el grupo va construyendo una interpretación a través de su interacción con la obra:

“Saber leer es saber interaccionar con el texto, seguir sus indicaciones, observar sus peculiaridades, advertir su intencionalidad y aportar los personales conocimientos y habilidades para relacionar los aspectos formales y conceptuales que cada obra, cada texto intenta transmitir a los potenciales destinatarios.”

Antonio Mendoza Fillola

La formación lectora en la etapa escolar

<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/literatura-infantil-en-la-escuela--0/html/p0000001.htm#3>

LEER, por lo tanto, implicará otras tres casillas de juego que con frecuencia se marcarán por separado, pero que forman parte de un todo metodológico:

VER, ESCUCHAR y CONVERSAR.



VER

Doble puntuación:

Las imágenes, como decíamos, son imprescindibles en los álbumes. Algunos incluso se nos presentan sin más palabras que la que sirven de título. Esto nos desconcierta hasta el punto de “aparcarse” esas obras porque “no tienen nada que leer” o porque son para “niños que no saben leer”. Nada más lejos de la realidad.

“La formación de lectores polivalentes y con criterio apunta a la necesidad de trabajar la **gramática de la imagen** con métodos sistematizados que nos enseñen, desde bien pequeños, a **ver** y no sólo a **mirar**.”

Teresa Corchete
Fundación Germán Sánchez Ruipérez

Entrevista a Cecilia Silva Díaz:

<http://www.revistadeletras.net/cecilia-silva-diaz-el-libro-album-es-un-terreno-propicio-para-experimentar/>

Contemplar las imágenes no sólo se convierte en otra vía de acceso al significado sino que además amplía su alcance, su profundidad. **Leer con imágenes no es leer menos, sino leer más y mejor.** Por eso siempre preguntaremos acerca de lo que el grupo puede ver mientras leemos, lo que piensa que aporta la ilustración, la sensación que despierta. Habrá momentos para jugar con los diferentes elementos de la imagen, descubriendo su peculiar sistema de funcionamiento y, más allá de su relación con la transmisión verbal y el esquema narrativo, nos asomaremos a la comunicación visual en otra de nuestras rutas.



ESCUCCHAR

Todos juegan:

Durante la lectura compartida todos realizamos un importante ejercicio de escucha: a la voz que nos brinda el texto, a los compañeros que lo comentan y profundizan con sus intervenciones, a la propia obra y sus personajes. Es una escucha activa a la que podemos acceder mientras se realiza, de modo que la recepción se puede valorar y reorientar en el aula. Cuando trabajamos a partir de la lectura autónoma del alumnado o cuando nos basamos en un resumen o análisis elaborado por un “lector de confianza” (sea el profesorado o un especialista de referencia), debemos ser conscientes de que la mayor parte de los efectos de esa “escucha del texto” se han perdido por el camino o, en el mejor de los casos, han quedado como experiencia individual que no llega a explicitarse. Esto nos lleva directamente a la siguiente casilla:

CONVERSAR.

CONVERSAR

Conecta cuatro:

Hemos mencionado en varias ocasiones la “lectura compartida”. Vemos que no es la lectura en voz alta que el alumnado realiza para ejercitar o dar muestra de su fluidez. Tampoco son las preguntas consiguientes para evaluar su nivel de aprendizaje. Trasciende a la mayoría de los ejercicios de lectura que se plantean y evalúan en la escuela y que van ligados a estos dos procesos: la descodificación y la comprensión del texto.

La Lectura Compartida permite alcanzar el verdadero estadio de lectura: la interpretación, el significado pleno y vivo del discurso. Durante la misma, **el lector experimenta lo que la obra comunica**, y necesita hablar sobre ello.

“Hablar bien sobre los libros es una actividad en sí muy valiosa, pero también es el mejor entrenamiento que existe para hablar bien sobre otras cosas. De modo que al ayudar a los niños a hablar de sus lecturas, los ayudamos a expresarse acerca de todo lo otro que hay en sus vidas.”

Aidan Chambers

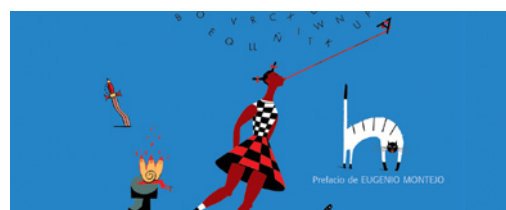
Dime. Fondo de Cultura Económica

Reseña y resumen, por Ana Monte Río, en:

http://web.educastur.princast.es/proyectos/abareque/web/index.php?option=com_k2&view=item&id=336:la-importancia-de-hablar-sobre-las-lecturas&Itemid=126

El método *Dime* parte de cuatro preguntas fundamentales que conectan nuestra experiencia vital con nuestra competencia lectora y literaria: la conversación en torno a **lo que nos gusta** y **lo que no nos gusta** de la obra (aquello que sabemos o creemos saber de modo directo, intuitivo) y las preguntas acerca de **las dudas** que nos genera el texto, y **las conexiones o patrones** de relación con otras obras y saberes que forman parte de nuestro intertexto lector.

La metodología de Chambers será, por su profunda transformación del enfoque educativo, una de nuestras herramientas preferentes en las propuestas de formación del profesorado.





INTERPRETAR

Segundo Nivel:

Ahora que hemos leído de verdad, alcanzamos un segundo nivel, donde las actividades en torno a la obra no se viven como ejercicios arbitrarios cuya pertinencia sólo comprende el profesorado, sino como necesidades de un lector comprometido con lo que lee, que ha experimentado otra relación con la comunicación literaria.

Es importante subrayar que la metodología de las *Rutas de Lectura* no pretende hacer competencia a otras propuestas de trabajo, sino reforzar áreas donde pueda necesitarse, desde el plano de la experiencia. Nos interesa “romper” la asociación que suele hacerse entre la lectura como ejercicio para el currículum y la lectura como función relacional o de comunicación, ir más allá de lo inmediato. También queremos recuperar la autoestima de un lector que puede participar como “experto”, aunque sus logros procedimentales sean todavía débiles.



COMPRENDER

Casilla de pregunta:

Durante la lectura compartida han surgido dudas y preguntas, hemos abierto un proceso en el que necesitamos comprender: “¿Por qué los autores utilizaron esta técnica o estructura? ¿Cómo era la época en que vivió este personaje? ¿Existe una continuación de la historia?...” El método *Dime* se amplía con las llamadas “preguntas especiales”, de las que Chambers ofrece un gran número de ejemplos que pueden servirnos de guía. Son, sin embargo, preguntas que cada grupo decide y aborda de modo diferente, porque no van encaminadas a una comprensión estándar del texto, al hallazgo de respuestas “correctas” decididas de antemano. Definen, en realidad, nuestra relación con la obra, nuestra experiencia de lectura como grupo y como individuos que forman parte de una comunidad concreta.



**INVESTIGAR****Casilla de mapa:**

No nos extrañará, por tanto, que las preguntas nos lleven en direcciones distintas, según las experiencias y necesidades de cada grupo. Es la esencia del trabajo por proyectos, donde una serie de problemas y objetivos relevantes mueven al grupo a informarse y organizar una investigación.

“Los proyectos de trabajo suponen una situación de lectura y escritura global, que requiere fijarse en aspectos concretos. En cualquier proyecto los alumnos acaban convirtiéndose en emisores y receptores de una gran variedad de textos escritos y al ofrecer un motivo para leer, más allá del de superar unos ejercicios o habilidad lectoras o de comprensión del texto, establecen las mejores condiciones para su aprendizaje.”

Rosa Piquín Cancio

**PROYECTAR****Casilla de acción:**

Para un enfoque correcto del método de proyectos es imprescindible que los resultados del proceso se plasmen en un producto concreto. En la publicación de Rosa Piquín, enlazada anteriormente, podemos encontrar una tipología útil, según el propósito de nuestras acciones, y en la Guía incluiremos algunos ejemplos desarrollados a partir de los títulos elegidos. Por nuestra parte, haremos hincapié en las acciones de índole creativa que forman parte de dichos proyectos, porque son las que mejor permiten expresar las vivencias del alumnado, con independencia de su nivel curricular.

Proyectos Documentales Integrados

Blitz nº 6. Gobierno de Navarra:

<http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/PDIcastell.pdf>

Una vez más, dispondremos de una ruta específica para el tema de la investigación y sus peculiaridades comunicativas y en ella retomaremos los pasos en que se desarrolla un proyecto, se trata de la **Ruta 3: Comunicación para la Investigación**.



**CREAR:****Game master:**

Si la lectura compartida ayuda enormemente a interiorizar los textos, la realización posterior de actividades creativas relacionadas hace que el alumnado ponga todas sus capacidades al servicio de un nuevo mensaje que le pertenece y representa. Con ello se convierte en protagonista de la comunicación.

Una de las actitudes más frustrantes que podemos transmitir a los niños y niñas (y que a muchos nos inculcaron en nuestra propia infancia) es la de enfocar la creación artística como una vocación que sólo puede desarrollarse desde una habilidad innata y mediante el dominio de unas pocas técnicas reconocidas como indispensables. Ejemplos clásicos son todos aquellos que afirman "yo no sé pintar" porque no realizan un dibujo realista de línea clara; los que creen que no se les da bien la poesía porque no reconocen la rima consonante o cuentan mal las sílabas; Los que sienten vergüenza al cantar en público o moverse torpemente por un escenario. Podríamos seguir hasta el infinito. Existe una triste confusión entre el respeto a la expresión artística de cada individuo y la sumisión a conceptos como fama y moda, que valoran esas expresiones como éxitos o fracasos.

Todas las actividades que proponemos en esta guía van encaminadas a la experimentación con materiales, soportes, técnicas, etc, tan variadas como sea posible, para que el alumnado encuentre nuevas vías a la hora de contar su historia. El álbum ilustrado es el

género idóneo para esta exploración artística, ya que texto, imagen y secuencia se dan cita para transmitir mensajes intensamente vivenciales, profundos en sus planteamiento y sólidos en su estructura, que a la vez resultan accesibles y sintéticos para lectores de todas las edades.

En casi todas las rutas encontraremos también un título final encaminado a proporcionar sugerencias y ejercicios de creación desde esta misma óptica de juego y experimentación. Constituyen una selección muy útil de consulta para el profesorado y los centros que realizan habitualmente proyectos artísticos.

Dividiremos las actividades de creación en tres tipos para abordarlas con mayor claridad. Pero haremos hincapié en lo beneficiosa que resulta la relación constante entre unas y otras, pues son sólo facetas diversas de un mismo acto de comunicación, y es al integrarse unas con otras cuando alcanzan todo su potencial para dar cabida a la diversidad del grupo que las utiliza. La división, por lo tanto, es artificial y provisional: a menudo las actividades estarán marcadas con varias casillas de juego al mismo tiempo, al ser inseparables para el resultado los diversos códigos de comunicación (por ejemplo, en la elaboración de cómics o representaciones de marionetas, en presentaciones multimedia, programas de radio y televisión, documentales, etc.).



ACTIVIDAD PLÁSTICA:

Engloba las propuestas relacionadas con la creación y reinterpretación de imágenes, ya sea en dos o en tres dimensiones.

Desde las más habituales (dibujo, pintura, modelado) a la más innovadoras (montajes multimedia, móviles y escultura con material industrial, manipulación textil), todas tienen como objetivo principal plasmar experiencias relacionadas con la lectura o nacidas a partir de ella.

El proceso de creación, mucho más que el resultado, permite a sus autores una reflexión espacialmente organizada de la realidad que pretende interpretar, por lo que se convierte en una valiosa herramienta de autococonocimiento, gestión de recursos de aprendizaje, comunicación de conceptos y líneas de trabajo.

ACTIVIDAD LITERARIA:

Se centra en la experimentación con la palabra escrita (las propuestas relacionadas con la oralidad las contemplaremos en términos generales dentro de las actividades dramáticas). Aunque incluye textos de ficción y no ficción, se considerarán literarios en su intento de aportar una visión personal de los contenidos. Cuando sean mayoritariamente funcionales se trabajarán sólo como herramientas para la investigación.

La escritura es una constante del entorno de la escuela, pero sus posibilidades como herramienta expresiva y comunicativa, a menudo resultan difíciles de abordar en el aula, tanto por su carácter íntimo como lúdico, es decir, aparentemente privado e innecesario para el currículo. En la Etapa Infantil se suele disponer de momentos específicos para esta comunicación de índole personal, donde los niños y niñas comentan actividades, preferencias e intereses del ámbito extraescolar. En Primaria se utilizan como temas para ejercicios de escritura, pero en la mayoría de los casos el efecto es contrario al que se busca: pierden su tinte motivador y se transforman en tópicos escolares (la redacción sobre las vacaciones, la descripción de la familia, el supuesto diálogo con los amigos).

En los Itinerarios emplearemos principalmente dos recursos para romper esta dinámica: **la identificación con el personaje y la variación de tipologías de texto.**

1) La identificación con el personaje : Como ya hemos mencionado en el apartado de *Viajar por las historias*, al leer vivimos lo que sucede en la ficción a través de los personajes. También los adultos experimentamos esta identificación (y es una de las razones por las que la Lectura Compartida crea un clima de acercamiento y facilita la mutua comprensión), pero en el caso de los niños y niñas la separación entre el mundo ficcional simbólico y la realidad es inversamente proporcional a su edad: cuanto más pequeños son, menor es la frontera entre ambos espacios.

Al hablar de los personajes, estamos hablando de nosotros mismos; lo hacemos con mayor libertad desde la seguridad de "ser otro" porque nos resulta al mismo tiempo un disfraz y un distanciamiento protector. Los seres humanos construimos nuestra historia personal mientras aprendemos a narrarnos como personajes,



ya que nos ayuda a insertar nuestra individualidad en un devenir común de las cosas, en el Tiempo. De este modo, escribiendo desde la identidad de los personajes de las lecturas propuestas, hablaremos con más profundidad de quiénes somos y lo haremos de un modo más placentero.

2) **La variación de tipologías de texto:** Mantenemos una relación de amor-odio con la repetición. Lo repetido establece nuestros hábitos y nuestro ámbito de seguridad, aquello que dominamos. En ese sentido nos agrada por su familiaridad y resulta incluso sanador. Es un vínculo con las raíces y el pasado. Sin embargo, va en contra de la necesidad de avance que supone el crecimiento, la maduración. Queremos enfrentarnos a experiencias nuevas que amplíen nuestras capacidades, aporten puntos de vista diversos, nos den confianza ante el futuro.

A medida que aprendemos las normas que rigen el mundo de la escritura, percibir y emular los patrones ya conocidos nos proporciona un cierto orgullo de expertos. Especialmente en el primer ciclo, donde la adquisición de la lectoescritura acapara el mayor tiempo del arduo trabajo cotidiano, el alumnado prefiere experimentar propuestas innovadoras en el terreno de la imagen o la expresión oral y corporal. Sin embargo, cuando va mecanizando esas herramientas de lectoescritura se inclina más por encontrar y producir textos que le sorprendan: cruce de géneros literarios y visuales, uso humorístico de lo cotidiano, formatos funcionales aplicados a la ficción, personajes ficticiales como soporte de los contenidos de investigación, etc.

ACTIVIDAD DRAMÁTICA:

La mayoría de las actividades relacionadas con la lectura son sedentarias, característica que facilita su realización en las aulas, pero mantener cauces de interacción con el cuerpo es una necesidad intrínseca de la palabra. El género donde esto se hace más evidente es el teatro.

Consideramos las actividades de dramatización entre las más beneficiosas para el alumnado: en ellas se dan cita claves para el manejo de todas las competencias básicas, ya que la puesta en escena es un arte complejo que reúne otros muchos. Su realización completa (la representación de una obra escrita/adaptada por el grupo y por él mismo dirigida, interpretada, ambientada, sonorizada, etc.) es uno de los proyectos más interesantes que pueden realizarse en el aula, y a través del mismo pueden vertebrarse (y evaluarse) todas las áreas de aprendizaje. En la ruta dedicada a la comunicación corporal desarrollaremos una propuesta específica en este sentido, que naturalmente no está reñida en absoluto con las actividades puntuales que pueden acompañar a todas las lecturas. Y como avanzamos en el apartado anterior, gran parte de las sugerencias relacionadas con la oralidad se considerarán actividades de dramatización.

La comunicación oral, siendo la más habitual en nuestra vida cotidiana, suele ser la menos trabajada en nuestras aulas. El acceso a la cultura y la investigación parecen pertenecer al mundo de lo escrito, aunque haya sufrido grandes transformaciones en la era digital, la oralidad queda reservada para el ámbito privado. Esta división provoca, entre otras cosas, que el alumnado carezca de herramientas para mantener debates en público, trabajar en equipo o mostrar los resultados de sus proyectos y creaciones ante un auditorio.

Una parte importante de la actividad dramática se dedica a desarrollar esas herramientas: las cualidades expresivas de la voz y del cuerpo y su empleo en una comunicación con múltiples receptores.



ACTIVIDADES COMBINADAS:

Algunas actividades no son estrictamente literarias, plásticas o dramáticas, sino que combinan diversos aspectos de la creación. En estos casos, irán acompañadas de los iconos que correspondan a la naturaleza “combinada” de la actividad.



CASILLA DE LLEGADA

Objetivo del juego:

Hemos intentado exponer brevemente el funcionamiento de la metodología de Itinerarios, así como la tipología y objetivos de las distintas actividades que van a sugerirse en las ocho rutas de nuestra *Guía para trabajar la Comunicación en el aula*. Queremos subrayar, antes de internarnos en las mismas, que no se trata de una propuesta cerrada. Esperamos, de hecho, que al trasladarse a nuevos Centros Escolares surjan rutas alternativas, adaptaciones según el cansancio de los viajeros, sus ilusiones o su capacidad económica para afrontar los gastos... Las posibilidades dependen de vosotros. Como nos gustaría que formasen parte del proyecto y enriquecieran a todos sus participantes, pondremos a vuestra disposición una dirección web donde volcar las experiencias y producciones que nazcan de estas lecturas. También encontraréis en ella una red de Librerías de Referencia donde los materiales están disponibles y os informarán sobre actividades de animación lectora y formación para el profesorado ligadas al Mapa de Rutas de Lectura.

Os damos la bienvenida a la aventura.

[Ir al índice MAPA de RUTAS >>](#)

[Ir a Ruta 1: Función de la Comunicación >>](#)

[Ir a la página siguiente >>](#)

INTERACTIVIDAD: ENLACES e HIPERVÍNCULOS:

A lo largo del camino encontraréis palabras o frases resaltadas en color azul claro. Éstas indican que contienen enlaces a otros capítulos del documento *Rutas de Lectura* o hipervínculos a referencias e información complementaria (textos, álbumes de fotos, audios, vídeos, etc.) alojadas en páginas web independientes, que pueden, y deben, ser visitados para ampliar el conocimiento y el entendimiento de los contenidos que os presentamos.

Es necesario tener conexión a internet para que desde el archivo PDF se pueda acceder a estos enlaces.

Igualmente, en los márgenes laterales, en color naranja, dejamos apuntados los títulos, autores y datos de las fuentes referenciadas, con su respectiva dirección web.

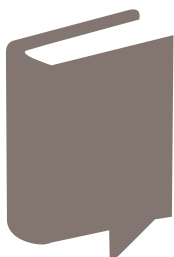
Ejemplo de página y detalle ampliado de los vínculos y leyendas laterales.

Columna de opinión de Gustavo Martín Garzo publicada en El País, el 7 de junio de 2009:
 ¿Todo está en los libros?
http://elpais.com/diario/2009/06/07/opinion/1244325804_850215.html



ÍNDICE INTERACTIVO:

Al final de cada Ruta encontraréis un índice interactivo por el que podréis acceder a los otros capítulos de la Guía.



haz clic sobre los títulos para navegar por la Guía >>



● Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje



S.O.S



LEYENDA DE ICONOS:

ACTIVIDADES:



LEER

Lectura compartida



INTERPRETAR

Proyectos documentales integrados



CREAR

Protagonistas de nuestra historia

PROPUESTAS DE TRABAJO:



VER



ESCUCHAR



CONVERSAR



COMPRENDER



INVESTIGAR



PROYECTAR



PRODUCCIÓN PLÁSTICA



PRODUCCIÓN LITERARIA



PRODUCCIÓN ESCÉNICA

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido y realizado por TresBrujas para las editoriales



TresBrujas

Equipo de especialistas en Lectura y Literatura Infantil y Juvenil.

rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...



facebook



tumblr



Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-SinObraDerivada 3.0 España de Creative Commons.



RUTA 1:

**FUNCIÓN DE LA
COMUNICACIÓN**

*¿Para qué sirve la
comunicación?*



Todos los títulos recomendados en la presente Ruta son aptos para trabajar con alumnos de los tres ciclos de Primaria.

RUTA 1: FUNCIÓN DE LA COMUNICACIÓN

¿Para qué sirve la comunicación?

Un viaje es un proyecto. Antes de emprenderlo planificamos la ruta, prevemos las dificultades, nos informamos acerca de los lugares de interés... Tenemos mucho que hacer. Pero lo fundamental para que cualquier viaje o proyecto salga bien es tener claro lo que queremos, conocer el objetivo de la acción que ponemos en marcha.

¿Por qué es importante trabajar la comunicación? Podemos responder que es una competencia básica o que es un tema destacado dentro del currículo: esa no es una motivación válida para el alumnado. Pero si dialogamos con ellos es fácil coincidir en que comunicarse es una necesidad, una acción cotidiana, un instrumento para conocer nuestro lugar en el mundo y entre los que nos rodean:

Quiénes somos

Quiénes decidimos ser

Con quién descubrimos esas claves para nuestra vida

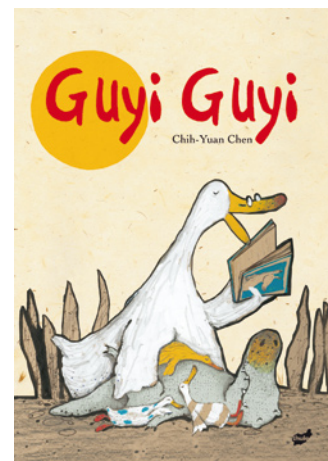


LEER 1: El punto de partida Conocer la realidad: **La identidad**

¿Quieres comunicarte con los otros? ¿Contarles quién eres y lo que te interesa? ¿Que te conozcan? Primero tendrás que interrogarte a ti mismo sobre esas cuestiones. Aún más: tendrás que reconstruir el camino que te lleva a esas respuestas.

Resumen: Mamá pata está tan entretenida leyendo que no se da cuenta de que un huevo ha llegado rodando al nido donde está empollando. Del cascarón salen tres patos y un cocodrilo al que llama Guyi Guyi. Mamá pata cría a todos sus hijos por igual, aunque a Guyi Guyi le resulta difícil ser pato. Hasta que un día se encuentra a otros cocodrilos que le explican quién es y quieren comerse a su familia.

Un cuento sobre la identidad, la familia y el respeto por la diferencia.



Título: Guyi Guyi

Texto e ilustraciones: Chih-Yuan Chen

Editorial: Thule ediciones, 2005

ISBN: 978-84-96473-13-9



CONVERSAR: **La búsqueda**

Nuestros alumnos están deseosos de que les conozcamos, de descubrir quiénes son y hablar de su vida. Es uno de sus primeros objetivos existenciales: **la identidad**. Y uno de los pilares sobre el que van a construir su participación en el mundo. Con Guyi Guyi experimentan esa búsqueda como algo importante y basado sobre todo en el afecto y el respeto.



CREAR: Actividades plásticas

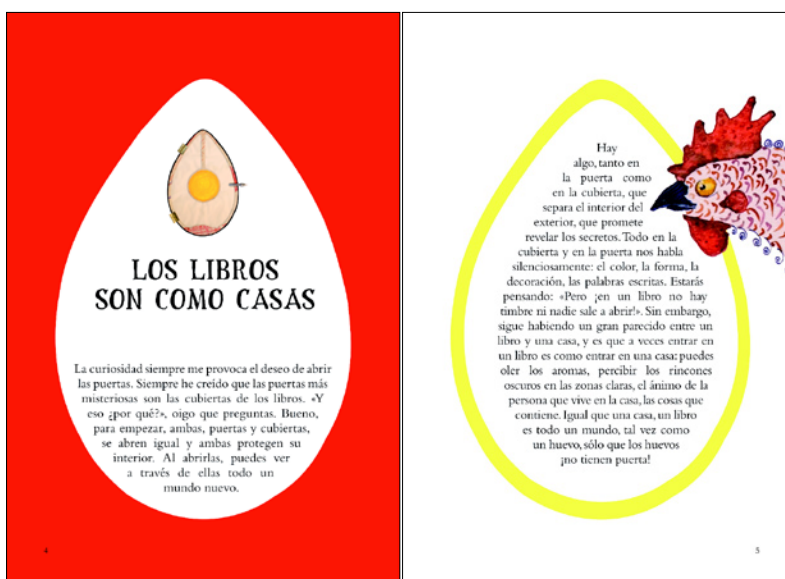


Mediante las actividades de creación, los niños y niñas dan el paso que los convierte en parte física de la historia que han escuchado (le ponen palabras, gestos, imágenes que nacen de sus manos) y viceversa: dan forma a su manera de interpretar el cuento y sus producciones, crean un vínculo entre la realidad y la ficción, presente en el aula e incluso en sus casas.



El nido y el huevo:

Es una actividad muy sencilla. Consiste en hacer nidos con rafia, paja o papel rasgado o cortado en tiras finas, con huevos coloreados. Pueden ser bidimensionales (manchas con técnicas húmedas como acuarela, témpera o pintura de dedos, sobre formas recortadas en cartulina o etiquetas adhesivas) o tridimensionales (huevos de masa coloreada o huevos auténticos cocidos y teñidos, pintados o cubiertos con decoupage). El tema del nido tiene, en todos los sentidos, conexión con el origen de la vida. Mientras los niños manipulan materiales y les dan forma están reflexionando y expresando expectativas sobre el orden de los seres en el mundo: cómo llegamos, nos acogemos, nos transformamos...



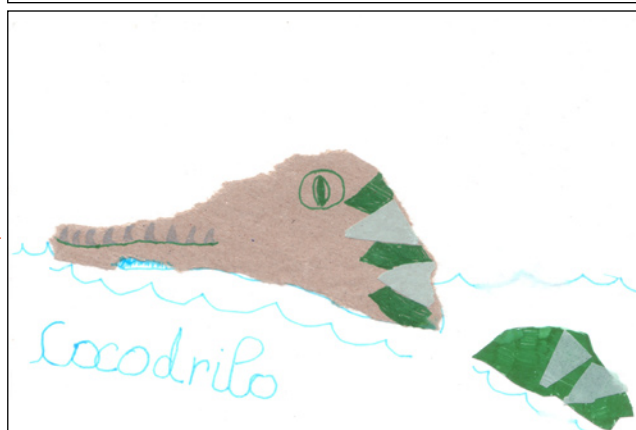
¿Pato o cocodrilo?:

Para preparar la actividad empezaremos por rasgar papel de embalar intentando conseguir un contorno similar al de los patos de *Guyi Guyi*. Se necesita al menos el doble de formas que de participantes. Cada uno tiene que intervenir sobre estos recortes añadiendo ojos, patas, pico, dientes..., de modo que uno de ellos parezca un pato y el otro un cocodrilo.

El resultado de la actividad plástica se puede utilizar para ilustrar un artículo con el resumen de la conversación, un post en el blog de la clase o del colegio recomendando la lectura, una investigación sobre los animales ovíparos...

Es importante que tenga utilidad práctica, visibilidad en el aula, que se conserve en un cuaderno individual o común que registre la ruta e incluso pueda ser editado al concluirla.

A nadie le gusta "trabajar en balde".



CREAR:

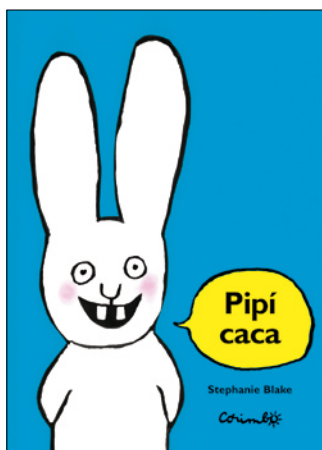
Actividades de dramatización

Es frecuente encontrar en el teatro profesional para niños, espectáculos basados en álbumes ilustrados. Tanto los temas como la estética y la forma de contar de estos libros resultan muy adecuados para su adaptación a la escena.

Asistir a estas representaciones es siempre una oportunidad excelente para participar en el movimiento cultural de la ciudad y educar un público crítico. Muchos organismos, públicos y privados, ofrecen ciclos de teatro específicos para la escuela con horarios y precios adaptados. Si además realizamos un trabajo paralelo en las aulas, conversando con el alumnado sobre la experiencia teatral (antes y después de acudir a la misma), y tenemos la oportunidad de seleccionar lecturas familiares para ellos, la actividad se transforma fácilmente en un proyecto con mayor alcance y motivación.

En el caso de *Guyi Guyi*, la adaptación teatral ha obtenido premios en las ferias más importantes del sector infantil y de títeres. El siguiente enlace os llevará a la propuesta de *Periferia Teatro*: <http://www.periferiateatro.com/guyi/guyi.html>

▲ Ejemplos de collages: pato y cocodrilo



Título: Pipí caca.

Texto e ilustraciones: Stephanie Blake.

Editorial: Corimbo, 2006.

ISBN: 978-84-8470-216-2



LEER 2:

Movernos por la realidad: La autonomía

La lengua es en primer lugar la forma de nuestro pensamiento, la materia de nuestra identidad, es también el principal instrumento de relación con nuestros semejantes. Aprendemos sus claves según nuestra forma de ser y de mostrarnos ante los otros.

Resumen: Había una vez un conejito que sólo sabía decir una cosa... "Pipí caca". A cualquier cosa que le dijeran, él contestaba: "Pipí caca". Hasta que un día se encontró con el lobo...

Un relato sobre lo que queremos, sabemos y podemos decir.



CONVERSAR:

El Humor

¿Por qué a los niños les gusta tanto *Pipí Caca*? No hay misterio: el humor escatológico es uno de los primeros que entienden y disfrutan. A veces los adultos lo minusvaloramos, olvidando todo el aprendizaje lingüístico y cultural que conlleva.

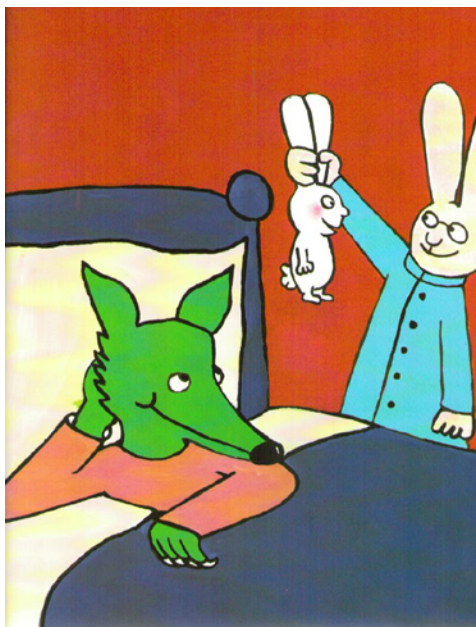


INVESTIGAR:

Tipos de humor

El humor es en sí mismo una negociación con el mundo: un distanciamiento saludable que a menudo permite afrontar aspectos que de otro modo rechazaríamos o nos asustarían por su gravedad. Cuando el lobo engulle al atrevido conejito y sólo puede emitir las mismas palabras que él, los pequeños olvidan el miedo a la fiera gracias a la risa (ayudados por la imagen, cuyo tono está en absoluta sintonía con la intención del texto) y pueden estar atentos a las consecuencias que ocasiona la situación a los distintos personajes.

Todos los títulos de esta ruta constituyen modelos humorísticos que pueden estudiarse y clasificarse en una divertida investigación e incluso presentarse a través de formatos funcionales recreados literariamente: elaborar un **Manual** de la risa; una **Colección** de recursos cómicos; un **Periódico** donde los argumentos aparezcan como noticias..., son proyectos que atraerán al alumnado al tiempo que le aportan conocimientos y habilidades procedimentales. Para profundizar en las estrategias correspondientes así como en las tipologías textuales os remitimos a la **Ruta 3: Comunicación para la investigación**





LEER 3:

Reaccionar ante la realidad: Las emociones

Explorar las emociones y los sentimientos. Expresarlos y compartirlos. Algunos libros nos acompañan en tan importante y hermosa tarea, y con frecuencia son los favoritos para el momento de lectura compartida en el hogar. Hablar del cariño es imprescindible, pero no dejemos solos a los niños y niñas frente a otras facetas de ese complejo mundo interior que a todos, adultos incluidos, nos llena de dudas y contradicciones.

Resumen: Fernando se pone tan furioso cuando no le dejan ver la televisión que provoca una tormenta, un huracán, un terremoto universal. Todos los miembros de su familia intentan aplacarle sin ningún éxito. Cuando el planeta estalla en pedazos y Fernando por fin se calma, descubrirá que ya no recuerda el motivo de su enfado.

Un libro sobre las rabietas que nos ayudará a reconocer las emociones que provocan y reflexionar sobre ellas.



Título: Fernando furioso
Texto: Hiawyn Oram
Ilustraciones: Satoshi Kitamura
Editorial: Ekaré, 1998
ISBN: 987-84-937767-3-2



CONVERSAR:

Contar lo que vivimos: La hipérbole

Si hemos realizado la investigación propuesta anteriormente, sabremos que éste es el nombre de la figura retórica que provoca la risa en esta historia. El recurso se utiliza también (e incluso se amplifica) en la composición de la imagen, facilitándonos así dos ejemplos en códigos distintos que posteriormente desarrollaremos.

Puede que algunos opinen que el efecto es más dramático que cómico. La hipérbole exagera la realidad para obtener mayor expresividad y enfatizar una emoción, pero puede producir resultados distintos según la sensibilidad del receptor o su entorno cultural. Podemos buscar otras creaciones donde observar cómo funciona (en la publicidad, el cine, la caricatura...) o inventarnos nuestras propias hipérbolas, literarias, visuales y dramáticas.

en catalán:
Título: En Ferran enfadat
Texto: Hiawyn Oram
Ilustraciones: Satoshi Kitamura
Editorial: Ekaré, 1998
ISBN: 987-84-937767-3-2



CREAR:

Actividades combinadas



Autorretrato: De la versión más simple a la más complicada: la base de esta propuesta está en la técnica del collage. Se necesita un montón de material impreso e ilustraciones viejas (revistas, catálogos, anuncios, mapas, trozos de papel pintado y de regalo, dibujos de cuadernos antiguos...); también palabras recortadas, impresas o escritas en mayúsculas bien legibles; cola o pegamento de barra y una base o soporte que, como ahora veremos, cambia por completo el resultado.

Cada participante elige palabras e imágenes que le gusten o disgusten especialmente, que le pongan furioso o alegre, le sorprendan o entristezcan, etc. Con ellas hace

◀ Educacontic: "Técnicas artísticas en la Red: el collage"
<http://www.educacontic.es/blog/tecnicas-artisticas-en-la-red-el-collage>

¿CÓMO SOY YO?

ESTAS SON ALGUNAS DE MIS COSAS FAVORITAS→	ANIMAL	LIBRO	ROPA	JUGUETE
TRANSPORTE	LUGAR	COMIDA	COLOR	PALABRAS
ESTAS SON ALGUNAS COSAS QUE DETESTO→	...			

◀ Ejemplo de tabla para el collage

una composición que le retrate, bien personalmente o bien en grupo (el retrato puede ser personal, por equipos o de toda la clase). No tiene que ser de gran tamaño: una cartulina con formato postal o fotografía es suficiente si van a empezar por una propuesta individual. Luego se incorpora ésta al soporte final. Hay mil posibilidades más allá del clásico mural: desde darle otro aire recortando el contorno (con silueta de huevo, si hemos desarrollado un proyecto a partir de éste, en forma de pato u otro animal, de perfil de Facebook, etc.) hasta crear objetos tridimensionales: un móvil es de los más interesantes estéticamente, y un buzón, de los más útiles.



Seguid los enlaces para ver los ejemplos, así como una versión profesional de este juego o una "reflexión plástica": una serie de ilustradores y artistas ingleses se definen mediante imágenes que representan sus cosas favoritas:

<http://www.houseofillustration.org.uk/event/way/>

▼
Tablas creadas por el ilustrador David Gentelman (izq.) y por Peter Blake (dcha.) para el juego Victoriano "What are you like?" propuesto por The House of Illustration.org.uk

Fuente (respectivamente):
<http://shop.houseofillustration.org.uk/product/what-are-you-like-signed-limited-edition-print-by-david-gentelman>

<http://shop.houseofillustration.org.uk/product/what-are-you-like-signed-limited-edition-print-by-peter-blake>



© David Gentelman



© Peter Blake



NOTA: Se recomienda crear en el aula, la biblioteca escolar o la sala de plástica (según los centros y su forma de funcionamiento) un rincón del artista donde estos materiales (y otros que irán apareciendo en las propuestas de la Guía) estén siempre disponibles. A menudo pedimos al alumnado que aporte imágenes para los trabajos, y un porcentaje muy alto se descarga e imprime de internet con pésima calidad y gran desperdicio de papel y tinta. Es fácil crear un banco de imágenes reutilizando lo que proviene del expurgo de las bibliotecas y mercadillos, de casa y de los prospectos publicitarios.

**LEER 4:****La relación con el otro: El respeto**

Título: Yo, el lobo y las galletas (de chocolate)

Texto e ilustraciones: Delphine Perret

Editorial: Kókinos, 2006

ISBN: 978-84-88342-93-5

Nuestra identidad se construye en relación con el otro. Puede parecer una verdad de Perogrullo, pero a menudo descuidamos esa inteligencia emocional en nuestros planteamientos pedagógicos.

En la narrativa breve (y en un cierto sentido el álbum ilustrado lo es) no es fácil construir personajes con entidad y desarrollo. La técnica más eficaz en la literatura infantil ha sido crear una pareja que, a través de su relación de amistad, apele a nuestra empatía y comprensión frente a las pequeñas debilidades que nos hacen más humanos.

Resumen: Un niño se encuentra con un lobo derrotado y triste porque no consigue ser lo suficientemente fiero. El niño se lo lleva a su casa, lo aloja en su armario y promete alimentarlo con galletas de chocolate y ayudarlo a volver a ser un lobo terrible que asuste a todo el mundo.

Un entrañable libro por capítulos, a caballo entre el álbum ilustrado y el cómic.

**CONVERSAR:****Los sentimientos**

Los sentimientos son el resultado consciente de las emociones. Su duración en el tiempo es mucho mayor, y también su tratamiento a través de los personajes: las escenas que retrataban la furia de Fernando eran puntuales incluso en su exageración: solo permanecíamos entre tormentas, huracanes y terremotos, en el momento que Fernando tenía que irse a la cama.

La presentación por capítulos de *Yo, el lobo y las galletas (de chocolate)* no es un capricho de la autora. Aunque sean muy breves, dan a la historia una evolución temporal que hace verosímil la amistad que se establece entre el niño y el lobo, y muestra las distintas facetas de sus caracteres y los pasos por los que Bernardo recupera la confianza en sí mismo.

"Manual de recreo". Bruno Gibert. Thule Ediciones, 2010

En la ilustración se ven las distintas partes del cuerpo, y pequeñas sugerencias que amplían las posibilidades.

<http://www.thuleediciones.com/catalogo/detalle/180/>

**CREAR:****Actividad de escritura**

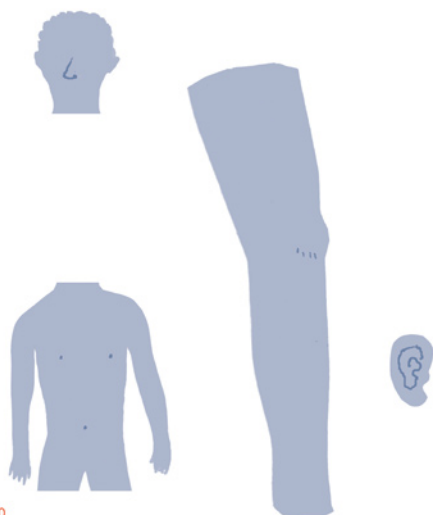
Si antes nos hicimos una foto instantánea, ahora toca contar una biografía. Es un ejercicio clásico que rara vez despierta entusiasmo: las niñas y niños quieren hablar de sí mismos, pero no escribir de su vida en interminables redacciones.

"Si de verdad les interesa lo que voy a contarles, lo primero que querrán saber es dónde nací, cómo fue todo ese rollo de mi infancia, qué hacían mis padres antes de tenerme a mí, y demás puñetas estilo David Copperfield, pero no tengo ganas de contarles nada de eso. Primero porque es una lata, y, segundo, porque a mis padres les daría un ataque si yo me pusiera aquí a hablarles de su vida privada."

Este párrafo, que inicia *El guardián entre el centeno* de J. D. Salinger, es toda una lección tanto literaria como pedagógica: "Eso no se hace", ni en la vida ni en un taller de escritura. Las alternativas son muchas, como pueden enseñarnos los buenos maestros en los dos campos. En nuestra *Guía de viaje* contamos con propuestas tan estupendas como las de Bruno Gibert en su *Manual de recreo*. El ejercicio que escogemos para crear biografías es uno de nuestros favoritos: "MARCA CON UNA CRUZ TODAS LAS PUPAS, PEQUEÑAS O GRANDES, QUE TE HAYAS HECHO". A todos nos tienta ese tipo de inventario: hablar de nuestras marcas y heridas es una reconstrucción de nuestra historia "en carne viva". Y ¿por qué no usarla para elaborar o conocer mejor a los personajes? El lobo Bernardo y su amigo son más fáciles de dibujar de lo que piensas, ¡y puedes crearles un pasado a través de los percances que les han acontecido!

MARCA CON UNA CRUZ O UN CÍRCULO TODAS LAS PUPAS, PEQUEÑAS O GRANDES, QUE TE HAYAS HECHO.

Puedes anotar al lado su tipo («corte», «chichón», «fractura»...), su origen («caída en bici», «abrelatas», «ortigas»...) y la fecha en que sufriste tan terrible accidente.



LEER 5:

Vivir en comunidad: La responsabilidad

Uno de los puntos básicos que marca la madurez de una persona es su capacidad para responsabilizarse de otros. Por supuesto, la niñez es la etapa en que somos objeto, y no sujeto, de esa atención responsable, pero no se llega abruptamente de una situación a otra: los modelos que nos rodean y las relaciones cada vez más conscientes que establecemos día a día son nuestra mejor escuela.

La excelente exposición que se celebró en el año 2011 en torno al Álbum Ilustrado Danés nos enseñó cómo esta tradición literaria para niños se comporta con ellos de modo menos condescendiente que la nuestra: la amplitud de temas, la hondura en su tratamiento y el rechazo al simplismo y la moraleja cerrada, dan al lector múltiples posibilidades de reflexión y protagonismo frente a los retos del crecimiento.

La exposición también nos proporcionó muchas e interesantes actividades plásticas, no sólo de la mano de sus creadores (Hanne Bartholin realizó talleres con niños y adultos en la Alhóndiga de Bilbao) sino también del equipo de Mundanalruido, comisario de la muestra y todo un referente para los amantes de los buenos libros y de la educación estética de calidad.

Resumen: A veces tenemos seres tan queridos que nos hacen perder la perspectiva. Esto es lo que le ocurre a la dueña de Finn Herman, un cocodrilo-mascota con un apetito voraz, que no se conforma con comerse el jamón, dos pollos, tres filetes y veintiséis deliciosas salchichitas que la señora le compra en carnicería. Ella está muy preocupada por los peligros que acechan a su "pequeñín" por las calles, pero cuando salen de paseo por la calle... ¡ÑAM!

Un álbum ilustrado desternillante sobre la irresponsabilidad y sus consecuencias.



Título: Finn Hermann
Texto: Mats Letén
Ilustraciones: Hanne Bartholin
Editorial: Libros del Zorro Rojo, 2009
ISBN: 978-84-92412-38-9

en catalán:
ISBN: 978-84-92412-38-9



CONVERSAR:

Contar lo que vivimos: La ironía

La ironía consiste en dar a entender lo contrario de lo que se dice. Es una de las formas de humor más complejas, puesto que el receptor ha de tener en cuenta todos los elementos que rodean al mensaje para percibir su verdadero significado. Tradicionalmente se había considerado que los niños no la distinguían hasta los 7 u 8 años, pero estudios recientes afirman que en contextos familiares son conscientes de su uso (e incluso realizan valoraciones irónicas) en torno a los 4 años. También sabemos que aquellos que padecen trastornos del espectro autista presentan dificultades a la hora de percibirla, pues realizan una interpretación literal y pasan por alto componentes significativos de la comunicación como la expresión facial y la entonación.

La ironía es una de las armas más poderosas del lenguaje pero, ¿quién la utiliza para abrir espacios de libertad y análisis de nuestras posibilidades y decisiones, y quién para despreciar y apartar a los que son diferentes?

Un tema apasionante que, como muchos otros, está más a nuestro alcance de lo que nos resulta cómodo creer.

▼ Resultado del Taller Artístico Familiar impartido por Ainara Bezanilla en el marco de la muestra "Álbum Ilustrado Danés" organizada por Mundanalruido.

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.198629373483136.50257.182219721790768&type=1>

© Mundanalruido 2011.

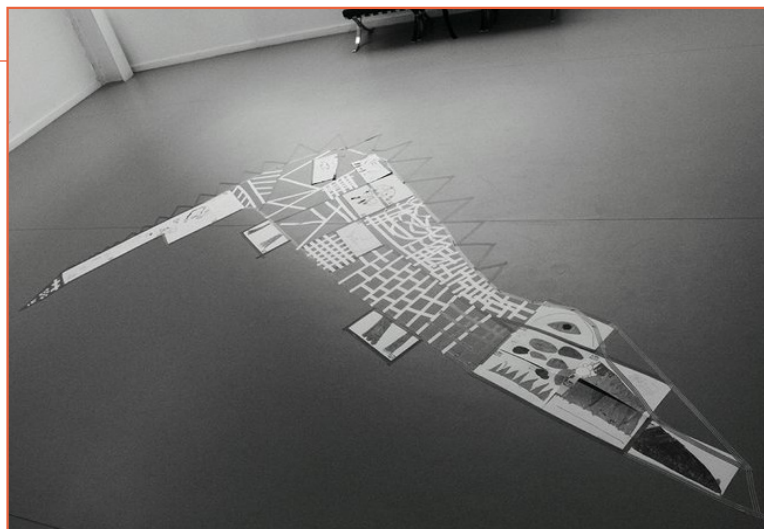
© Foto: Paulo Camblor.

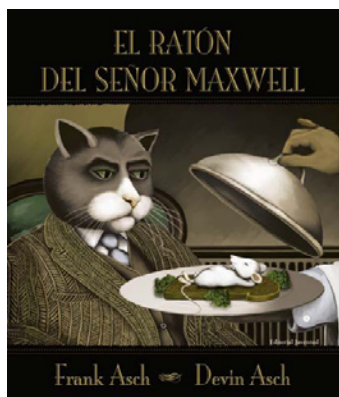


CREAR:

Actividad plástica

¡Nos divertimos tanto llenando de comida la enorme barriga de Finn Herman...! Ainara Bezanilla, armada de cinta aislante, nos enseñó a trazar con ella el contorno de un gran cocodrilo sobre el suelo. Cada uno dibujó en su hoja lo que quería que Finn Herman se comiera y colocamos nuestras obras en el interior de la silueta. Después terminamos de decorarla y... ¡Tachaaaaan! Aquí podéis ver el precioso resultado:



**LEER 6:****Espejo de la vida: La ficción****Título:** El ratón del señor Maxwell**Texto:** Frank Asch**Ilustraciones:** Devin Asch**Editorial:** Juventud, 2004**ISBN:** 978-84-261-3432-7

en catalán:

Título: El ratolí del senyor Maxwell**Editorial:** Juventud, 2004**ISBN:** 978-84-261-3432-7▲ Ilustración de *El ratón del señor Maxwell*.

▲ El enlace de "LA NECESIDAD" conduce al artículo "Que llega el lobo" publicado en Círculo Hexágono:
<http://circulohexagono.blogspot.com.es/2012/03/que-llega-el-lobo.html?showComment=1367318697668>

Desde que nacemos, LA NECESIDAD es el motor de todas nuestras acciones: Nos empuja a respirar, alimentarnos, proteger nuestro cuerpo del frío o del sol. En la ficción, es el ingrediente que otorga a los personajes y conflictos su verosimilitud, su apariencia de verdad. Y en la literatura infantil tiene un reflejo ineludible que se traduce en el enfrentamiento entre el débil y el fuerte, el desprotegido y el agresor, Caperucita y el lobo.

Encontramos una multitud de pequeños protagonistas que encaran grandes peligros. Uno de los más habituales es EL RATÓN, y a partir de aquí os invitamos a crear una ruta "De ratones y peligros", con algunos títulos que aparecen en esta guía (*Sopa de ratón* y *Siete ratones ciegos*) y otros como *Gorilón*, *La ratoncita presumida* y *Los ratones de la señora Marlowe* (obra de los mismos autores que *El ratón del señor Maxwell*).

¿Qué ratón propones tú?

Resumen: El señor Maxwell es un gato de costumbres fijas. Todos los días come lo mismo en su restaurante habitual. Hasta que un día que él considera especial, decide cambiar su menú y pide un ratón vivo...

Un álbum de género negro, resuelto con mucho humor, para conocer las ventajas de una buena negociación.

**Nota para el profesorado:**

Una de las cuestiones recurrentes a la hora de elaborar y de consultar guías de lectura es la edad recomendada para abordar las obras propuestas. Es el momento de hacer al respecto algunas puntualizaciones:

1: En primer lugar, como ya mencionamos en el capítulo dedicado a la metodología, el hecho de comenzar siempre desde una lectura en voz alta por parte del profesorado, facilita el acceso a los textos a los lectores inexpertos (ya lo sean por edad, por rendimiento académico o por otras cuestiones).

2: En general, la organización sucesiva de los materiales responde también, como ha podido observarse, a un avance madurativo en la capacidad de recepción de los mismos. A medida que proporcionamos a los niños la oportunidad de enfrentarse a aspectos más complejos y les aportamos apoyo e información en ese proceso, ellos desarrollan una mayor competencia lectoliteraria. La edad no será tan importante como la familiaridad y el hábito que hayamos establecido.

3: Indicamos, en cada caso, el nivel mínimo en que hemos trabajado con cada ruta. El profesorado es quien mejor puede calcular la capacidad crítica de sus alumnos, pero ha de tener en cuenta que, en general, tendemos a minusvalorarla. En el siguiente enlace sugerimos un artículo muy interesante del especialista Perry Nodelman, acerca de lo que los adultos consideramos adecuado en la literatura infantil:

Imaginaria: Revista quincenal de literatura infantil y juvenil
"Todos Somos Censores", por Perry Nodelman
<http://www.imaginaria.com.ar/2010/09/todos-somos-censores/>

**CONVERSAR:****Crecer como lectores: Nuevos géneros y registros**

¿Humor negro? ¿Género negro? ¿Referencias cinematográficas? Si les damos la oportunidad, están preparados para eso y más. Con frecuencia las cosas que más dudas suscitan en los adultos son las que más atraen a las niñas y niños en las nuevas lecturas. Lo que necesitamos es un espacio de diálogo para entender y acompañar.

La historia de *El ratón del señor Maxwell* nos recuerda poderosamente a una película de género negro. No hay detectives, pero sí hay una víctima. Los protagonistas son animales, pero están tan humanizados y la ambientación es tan oscura y realista que parece un fotograma de los años 40. Y sí, hay sangre. ¿Qué más se puede pedir?

**ESCUCHAR:****La psicología de los personajes**

Con elementos tan poderosos, el auditorio es capaz de aguardar pacientemente a que se resuelva el misterio, a que el largo diálogo entre el Sr. Maxwell y su "comida" vaya transformando la situación en necesaria y al mismo tiempo sorprendente. Estamos preparando a nuestro alumnado para otro tipo de lecturas en las que la acción sostiene un difícil entramado de relaciones sociales, psicológicas, intelectuales. Así sucede con los mejores ejemplos de novela negra, que rebasan con mucho la anécdota policial, o con las obras maestras de la ciencia ficción, la novela histórica o la realista.

**CREAR:****Actividad de dramatización**

Héroes, víctimas y villanos: (adaptación de un ejercicio de Motos y Tejado, en su obra *Prácticas de dramatización*).

Cada alumno elige en secreto un personaje de los cuentos populares (Blancanieves, el lobo, el gato con botas...). Debe pensar o imaginar:

- andares y rasgos típicos
- maneras y gestos
- rasgos de carácter
- forma de hablar

A continuación, comienza a desplazarse por el aula interpretando al personaje. Se relaciona con los otros personajes, manteniendo los rasgos adoptados. Intenta convencerles, alternativamente, de que es el héroe de su cuento, la víctima o el villano.

Si se desea, a partir de este juego podrían desarrollarse pequeñas escenas para representar ante los compañeros. En grupos de tres personajes (que no pertenezcan al mismo cuento) se elabora una versión alternativa donde cambien los roles habituales: la malvada Blancanieves intenta envenenar al gato con Botas con una manzana y éste es salvado por el lobo.

También puede realizarse con los personajes de la ruta, con ratones, gatos y perros famosos, etc.

**LEER 7:****Un mundo de referencias: La literatura**

Acabamos de ver cómo el ratón del señor Maxwell utiliza la comunicación para escapar a su destino. Ahora nos encontramos con un “más difícil todavía”: para salvar la vida, este nuevo ratón empleará la comunicación literaria, emulando al más clásico de los referentes: Sherezade, la mítica narradora de *Las mil y una noches*.

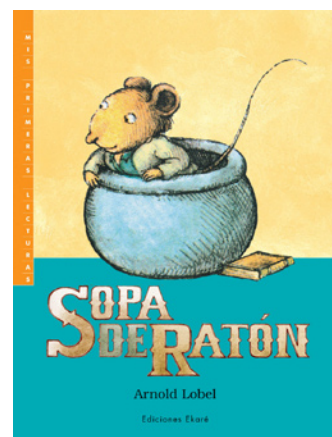
La mayoría de los referentes que acuden a la mente de los niños cuando comentamos una historia pertenecen, lógicamente, a su vida cotidiana. Sin embargo ésta también está repleta de ficciones: los personajes de la tele y el cine, de los cuentos tradicionales, del material escolar... Los títulos que trabajamos en las rutas, al mismo tiempo que activan relaciones entre lecturas que todos han compartido, abren conexiones con aquellas que cada uno aporta desde su propia biblioteca mental.

Por desgracia, los adultos solemos convertir este juego tan enriquecedor en una competencia para demostrar el nivel de cultura (socialmente aceptada) que poseemos. Por ello, las personas que se sienten más inseguras acerca de su instrucción quedan rápidamente desterradas del mismo. Su participación sólo sirve para demostrar que son ignorantes.

Mantengamos la óptica de juego, en la que son expertos los más pequeños. Habitando la ficción sin compromisos descubriremos que ya han encontrado innumerables pistas sobre su funcionamiento.

Resumen: Una comadreja atrapa a un ratón que está distraído leyendo y se lo lleva a su casa con la intención de prepararse una sopa con él. El ratón se ofrece a contarle cuentos para darle sabor a la sopa, hilando cuatro historias que corresponden a los cuatro ingredientes que la comadreja saldrá a buscar, momento que el ratón aprovecha para escaparse.

Un libro sobre el poder de los cuentos que nos enseña que es más importante la astucia que la fuerza.



Título: Sopa de ratón

Texto e ilustraciones: Arnold Lobel.

Editorial: Ekaré, 2009

ISBN: 978-980-257-286-1

**CONVERSAR:****¿Conoces al AUTOR?**

Cuando hablamos de clásicos de la literatura infantil solemos referirnos a los cuentos tradicionales y a los autores que los recopilaron y adaptaron. Ampliando un poquito más, aparecen obras (creadas o no para niños) que han permanecido entre sus favoritas o como referentes mundialmente conocidos: *Pinocho*, *Peter Pan*, *La isla del tesoro*, *El mago de Oz*... A menudo, ni siquiera los adultos que los recomiendan conocen las versiones íntegras de estos títulos o los nombres de sus autores.

Engancharse a un autor, crear un club de lectura en torno a sus obras, es una de las actividades más completas que pueden realizarse, especialmente cuando su calidad va unida a una infalible capacidad de comunicación con la infancia. Esa maravillosa conjunción se da en el caso de Arnold Lobel (siempre subrayando que hablamos de comunicación literaria, no de su relación con la infancia en la vida real) y nos permite trabajar el conjunto de su obra como un mapa, tanto de intertextualidad como de mundo ficcional:

<http://revistababar.com/wp/clsicos-infantiles-arnold-lobel-y-maurice-sendak/>



Revista Babar.

“Clásicos infantiles: Arnold Lobel y Maurice Sendak.”

Escrito por Ana Garralón. Abril, 2005.

▼ Ilustraciones de *Sopa de ratón*.



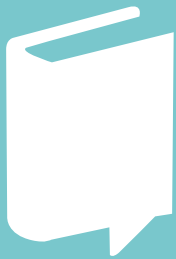
**CREAR:****Actividades combinadas**

Una de nuestras actividades favoritas es la creación de mapas. Muchas obras infantiles y juveniles ya nos facilitan este recurso que de un modo sencillo y aglutinador permite asomarse al lugar donde se desarrolla la historia, recorrer sus caminos e, incluso, inventar nuevas aventuras.

Podríamos elaborar un mapa donde los espacios y personajes de Lobel estuvieran recopilados a nuestra manera. También sería divertido hacer un mapa donde habitasen todos los personajes de nuestra ruta. Pero también podemos escoger algo más libre: dibujar un mapa donde inventemos TODO, desde los nombres de los ríos y montañas hasta los pobladores de las ciudades y castillos. ¿Demasiado difícil? Aquí puedes ver uno de los muchos ejemplos realizados en nuestros talleres (7 años, 1º de primaria).

▼ Mapa del bosque de Goris





ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

— Guía para trabajar
— la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

● Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoom

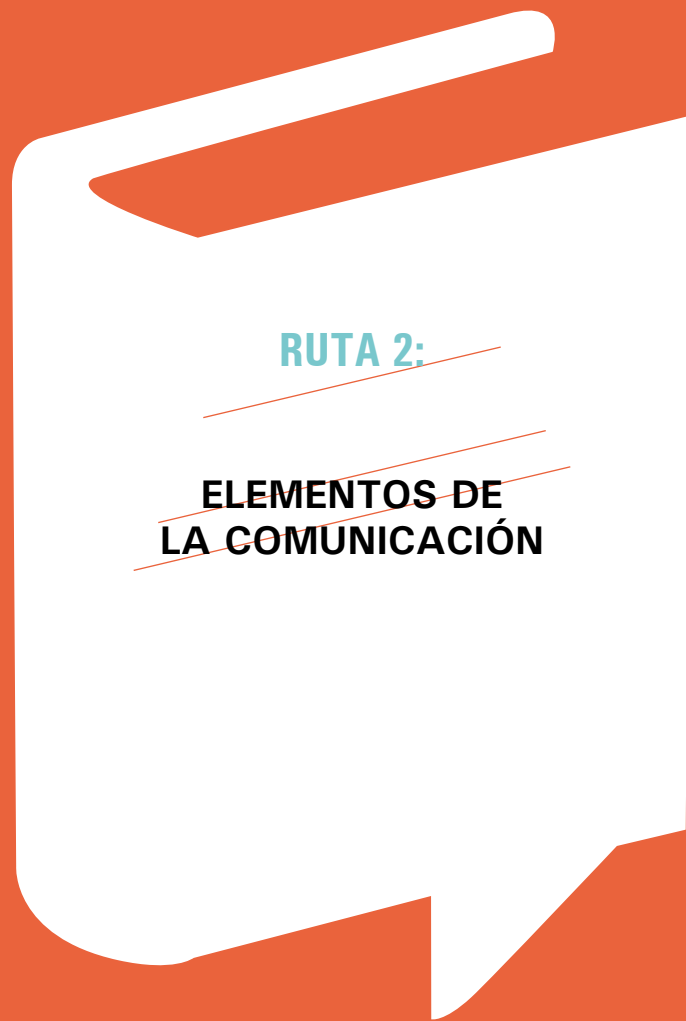
© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.
Versión revisada (oct. 2013)



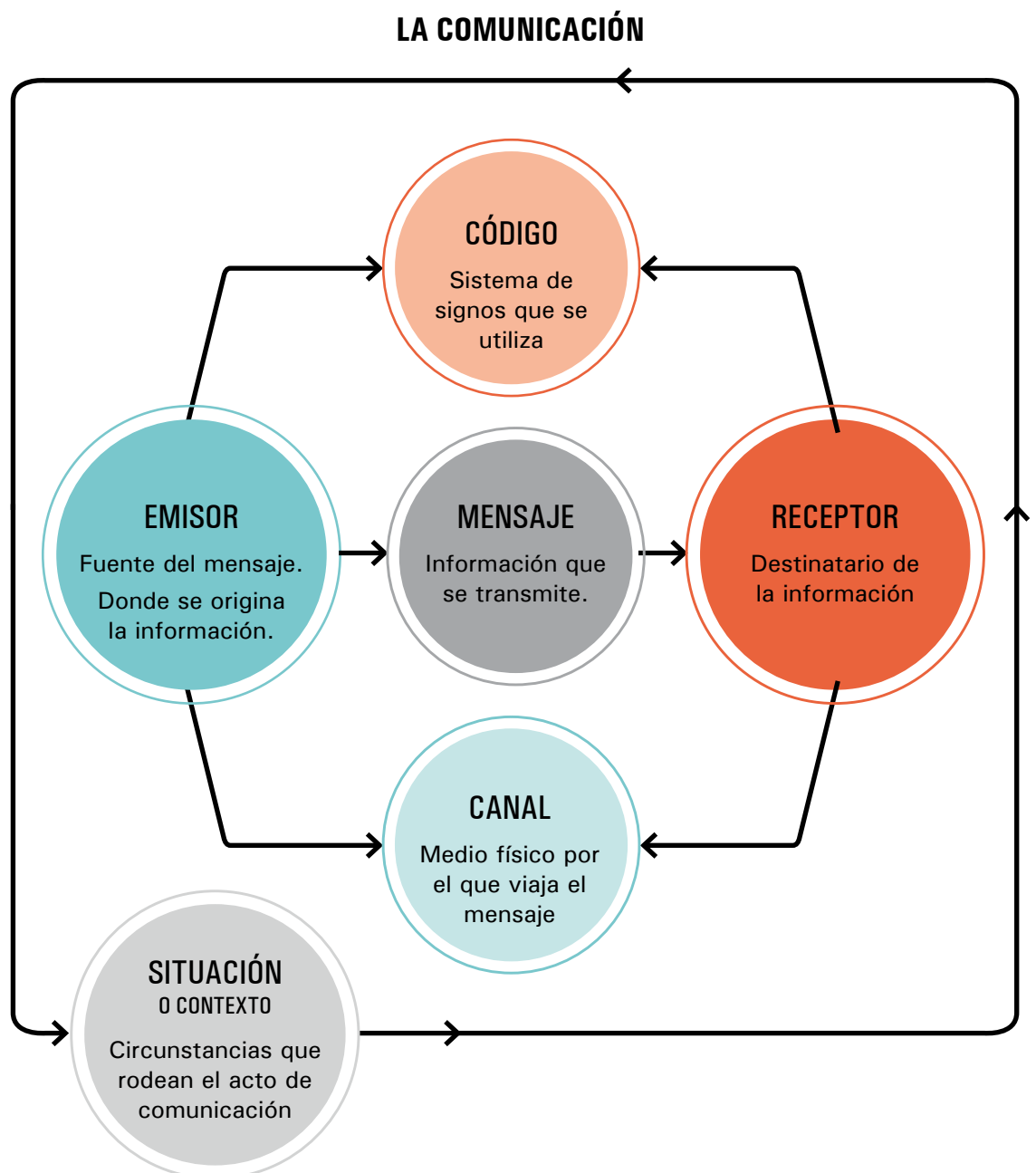
Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



Ruta recomendada a partir de Segundo Ciclo. No obstante, presenta títulos apropiados para los tres ciclos.

RUTA 2: ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

Este viaje es un lío: Nos dan una lista de elementos y un mapa o esquema donde se supone que están organizados, pero nadie tiene muy claro que nos lleve a ninguna parte.



¿Conocer los elementos de la comunicación nos ayuda a comunicarnos?

**LEER 1:****Jugar es aprender**

Quizás si jugamos con ellos, como hace el ilustrador Nicolai Troshinsky, los conoceremos un poco mejor. Tomad este libro con forma de disquete, insertadlo en vuestra imaginación y conoced el diseño de los antiguos juegos de ordenador elaborados en un lenguaje informático arcaico y casi en desuso denominado ASCII. Luego los seguiremos, uno por uno, como a los personajes de una novela de espionaje.

Reseña: Un álbum en el que nada es azaroso: cada detalle contiene información para entender las claves de la historia. En primer lugar, el formato: el libro parece un antiguo disquete de ordenador en su funda de plástico. Cuando lo abrimos, las guardas están en código ASCII. Las ilustraciones semejan juegos de ordenador de los años 80. La estructura de la historia es sencilla: el protagonista ha de entregar un mensaje, y para ello deberá correr aventuras acumulativas que nosotros deberemos identificar en la ilustración.

Este libro supone un reto: descifrar el mensaje en clave, pero también descifrar las claves de la historia. Al mismo tiempo, contiene todos los elementos de la comunicación y permite identificarlos fácilmente.

**CONVERSAR:****La lectura como juego**

Aquí están los elementos preparados para la acción: un EMISOR dispuesto a todo (enfrentarse a persecuciones e incendios, sumergirse en las profundidades del mar o rebuscar en las estrellas) para llevar un MENSAJE en clave. ¿Logrará su objetivo? Y aún más importante, ¿lo entenderá el RECEPTOR? Como nosotros también somos receptores, tendremos que investigar un sinfín de CÓDIGOS con aire retro para cumplir la difícil misión de llegar al corazón del que espera al otro lado. La aventura nos obligará a cambiar el CANAL de comunicación según el CONTEXTO o por lo menos a identificarlo.

Comenzamos nuestro viaje analizando el objeto que tenemos en nuestras manos. Un disquete de ordenador ya en desuso, y por lo tanto, desconocido para nuestros jóvenes alumnos. Al abrirlo, unas guardas en código ASCII y una doble página con los títulos de crédito. Y de pronto, ya estamos inmersos en la historia y en el juego que nos propone Troshinsky. ¿Crees que llevas ventaja como adulto porque manejas las claves "históricas" del código y del objeto?

"Tengo un mensaje para ti. Este soy yo, este eres tú y este es mi mensaje en clave." A partir de ese momento, comienza la aventura.



¿Conseguiremos identificar los diferentes escenarios contextuales, representados por las ilustraciones en forma de juego de ordenador, en los que transcurre la historia?

¿Lograremos encontrar al emisor y su mensaje en cada una de ellas?

¿Podremos relacionar el código que se utiliza en cada paso con el contexto en el que tiene lugar?

¿Descifraremos finalmente el mensaje en clave?

Antes de iniciar la actividad, puede resultaros útil explorar la página de su autor: <http://www.troshinsky.com/>



Título: Un mensaje en clave

Texto e ilustraciones: Nikolai Troshinsky

Editorial: A buen paso, 2012

ISBN: 978-84-939414-5-1

▲ Olalla Hernández Ranz entrevista al autor, Nicolai Troshinsky, en el blog de *A buen paso*

<http://abuenpaso.tumblr.com/post/54904474728/un-mensaje-en-clave-es-un-libro-de-nicolai>



Detalle de las páginas 6 y 7 del libro.

**CREAR:****Actividad literaria-matemática**

Los mensajes en clave son una parte de nuestras prácticas comunicativas: hacer llegar información a nuestro interlocutor sin que puedan descifrarla terceras personas. Pero nos recuerdan también los juegos de la infancia. ¿Quién no ha enviado notas cifradas o inventado una manera de hablar imposible de entender para los demás?

Los códigos también han tenido una importancia histórica y política, al igual que los criptógrafos, una profesión que no ha quedado obsoleta a pesar de los avances informáticos porque requiere no sólo lógica y habilidad de cálculo matemático, sino también ingenio.

“Un mensaje en clave” utiliza a lo largo de la narración una serie de códigos de uso común en diferentes contextos. Para familiarizarse con ellos podemos invitar a nuestros alumnos a enviarse mensajes unos a otros.

Si somos audaces, podemos proponer un reto por equipos: convertirnos en espías y criptógrafos, inventar un nuevo código e intentar descifrar las claves de los mensajes creados por nuestros compañeros.

**CREAR:****Actividad plástica: Personaje en código ASCII**

Los primeros juegos de ordenador provocan en los niños una gran curiosidad por su sencillez y austeridad en contraste con el grado de elaboración de los juegos actuales. Los paisajes y personajes están creados a partir de cuadrados de colores, de forma que requieren un esfuerzo por parte del lector para identificarlos e inferir significados. También reflejan la maestría del autor para comunicar lo máximo posible con un mínimo de recursos.

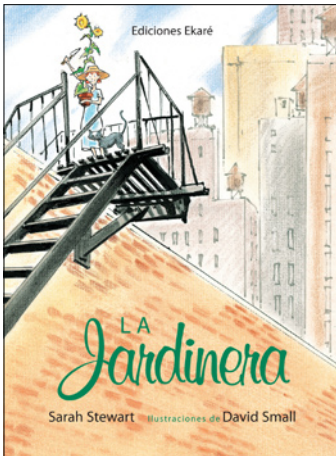
Individualmente o por equipos, propondremos a nuestros alumnos la creación de un personaje en código ASCII. Para elaborar este personaje se utilizarán tan sólo hojas pequeñas adhesivas de colores (comercialmente llamadas “post-it”) con las que compondrán un personaje del tamaño y color que consideren oportuno (limitados a los 6 que la marca ofrece), intentando dotar a dicho personaje de características, indumentaria y personalidad propia en la composición gráfica. Se presentará oralmente al resto de la clase, acompañado de una breve historia del personaje.



Actividad diseñada a partir de una propuesta de David Fueyo Fernández, maestro de 4º de Educación Primaria, pedagogo y experto universitario en animación a la lectura.

En la imagen de la izquierda, un Pomelo realizado con esta técnica en la mediateca d'Ivry sur Seine.



**LEER 2:****El mensaje**

Título: La jardinera

Texto: Sarah Stewart

Editorial: Ekaré, 2012

ISBN: 978-84-939912-9-6

A lo mejor preferirás experimentar los elementos de uno en uno. En ese caso os proponemos empezar por **el MENSAJE: la información que se envía, pero también su formato**. En este caso abordamos uno de los más tradicionales: la carta. Hace miles de años que se utilizan las cartas para comunicarse con aquellos que están lejos, para contarles lo que pensamos y lo que nos sucede. Parece que con ellas acortamos la distancia y nos conocemos mejor. ¿Hacemos la prueba?

Reseña: La niña protagonista de esta historia es enviada a la ciudad a vivir con su tío durante la Gran Depresión, pues las condiciones en el campo son muy duras. A través de las cartas que escribe nos va contando lo difícil que le resulta despedirse de sus amigos, lo gris que le parece la ciudad, el agrio carácter de su tío. Sin embargo, conseguirá con su entusiasmo y su alegría provocar algún que otro cambio.

Una historia que emociona, contada con sencillez, que nos permite explorar el género epistolar y reflexionar sobre nuestra capacidad para generar cambios, que aunque parezcan insignificantes, tienen el poder de transformar la realidad.

**CONVERSAR:****Escribir para superar la distancia**

¿Qué escribimos y para quién? ¿Qué formato y medio utilizamos para comunicarnos por escrito? ¿En qué se diferencian los mensajes orales de los mensajes escritos? ¿Condiciona el soporte (carta, nota, correo electrónico, mensaje de texto) el contenido y la forma de nuestro mensaje?

**CREAR:****Actividad plástica: Un buzón para el aula**

Un buzón es un recurso tan útil en el aula que acaba resultando imprescindible. Nos permite abrir un espacio de escucha. Invita a participar, anima a escribir. Sirve para dejar mensajes pero también para recibirlos individual o colectivamente. Es, en definitiva, un soporte comunicativo tan importante como la pizarra o el tablón de anuncios.

Crear un buzón es fácil: basta elegir una caja de zapatos consistente, abrir una ranura en la tapa y decorarla colectivamente a modo de collage. También podemos encontrar modelos y plantillas en internet, grandes y pequeños, para todos los gustos.

**CREAR:****Actividad literaria: Cartas secretas**

Escribir una carta nos permite reflexionar sobre la forma en que queremos transmitir nuestra experiencia y comunicar nuestro mensaje. La intención, su formato literario, el contexto y el momento temporal en el que la enviamos también condicionan la manera que elegimos para expresarnos.

Para explorar estas posibilidades meteremos en una bolsa papeles con los personajes de los cuentos tradicionales. Cada alumno deberá sacar dos personajes y escribir una carta decidiendo quién será el receptor, quién el emisor, cuál es el mensaje, con qué intención lo escribe, etc.

Una vez terminadas se leerán en voz alta. El resto del grupo tratará de descubrir a los autores y receptores de las misivas.

Finalmente podemos encuadernarlas en un libro, colocando un sobre que contenga la carta en cada doble página. Es una manera estupenda de aumentar nuestra biblioteca de aula y nos sentiremos tan orgullosos que lo releeremos una y otra vez.

**LEER 3:****El emisor: hablar desde el yo.**

Construimos nuestra identidad a partir de nuestros pensamientos, nuestras emociones, nuestras acciones. Pero también a través de la mirada del otro, del entendimiento y la aceptación de nuestro interlocutor. Crecemos intentando averiguar y expresar quiénes somos y qué sentimos, buscando quién nos comprenda para encontrar nuestro lugar en el mundo. **Somos emisores que envían su mensaje en busca de alguien que lo reciba y lo haga suyo.**

Reseña: La niña protagonista de este libro se siente sola, aislada. No le resulta fácil comunicarse con sus padres ni con sus compañeros de escuela. Sólo su imaginación desbocada la pone a salvo de la tristeza y la nostalgia, hasta que aparece su vecino y nuevo compañero de escuela, un niño solitario y melancólico. Ese encuentro les permitirá compartir su sensibilidad y sus ganas de vivir.

Un libro sobre la incomunicación no elegida y el deseo de encontrar al receptor que entienda nuestro mensaje.



Título: La noche estrellada

Texto e ilustraciones: Jimmy Liao

Editorial: Barbara Fiore, 2010

ISBN: 978-84-937506-2-6

**CONVERSAR:****La primera persona**

Escribir en primera persona permite al autor expresar sin filtros ni interpretaciones externas los pensamientos y emociones del personaje. Todo el texto está teñido por la subjetividad de la narradora. Como lectores, asistimos a su discurso y lo cotejamos con la información (más amplia) que nos proporcionan las imágenes, construyendo y completando significados, pero siempre dentro de ese punto de vista subjetivo.

La lectura de este álbum ha de ser lenta y pausada. Debido a la longitud, por la necesidad que sienten los niños por analizar y comentar cada doble página, aconsejamos leerlo como un libro por capítulos que podríamos titular: Ella, El encuentro, El viaje y El regreso.

**VER Y ESCUCHAR:****Ilustrar los sentimientos**

Las imágenes de los libros de Jimmy Liao constituyen mundos habitables que hablan de nosotros mismos y pueden servirnos para mostrarnos a los demás. Sus ilustraciones son poéticas y cargadas de simbología. Los niños las interpretan



como nadie, encontrando relaciones insospechadas entre texto e imagen que generan nuevos significados y matizan la relación entre los personajes. Siempre se mueven en el terreno del retrato psicológico: en ellas no buscamos la representación de épocas o lugares, realismo ni datos científicos, lo que nos sorprende es su reflejo de nuestro mundo interior, nuestros estados de ánimo, emociones y sentimientos.

Jimmy Liao se dedicó a la ilustración a partir de una larga enfermedad. Como ha sucedido con otros muchos artistas, volcó en las imágenes que iba creando los procesos internos que sufría: la soledad y el deseo de encuentro, los momentos de angustia y de paz, el desánimo y la esperanza. Son estados profundos y a la vez comunes a todos los seres humanos, por lo que nos sentimos al mismo tiempo identificados y comprendidos; de algún modo, tienen en muchos lectores un efecto sanador.

Os recomendamos leer esta experiencia de lectura en el aula: <http://bosquedelecturas.wordpress.com/2013/08/06/la-noche-estrellada-de-jimmy-liao/>

Una actividad muy sencilla pero muy rica es buscar cada uno la ilustración que nos identifica y hablar de ella, ya sea oralmente o por escrito, incluso creando nuevas imágenes de tipo onírico. Es una propuesta que debe fluir, no puede forzarse: a menudo se produce de forma espontánea durante la propia lectura y como ya señalábamos, requiere tiempo y actitud de escucha.



CREAR:

Actividad literaria: Intercambio de narradores



La narradora de *La noche estrellada* nos cuenta en primera persona su versión de la historia a partir de sus impresiones y sus sentimientos. Sin embargo las imágenes narran una versión más completa, representando algunos hechos y emociones de los personajes desde fuera, a modo de narrador omnisciente.

Aprovechando que tenemos más información, elijamos un pasaje del libro: el encuentro, el viaje o el final. Intentemos escribir el texto utilizando como narrador al niño coprotagonista. ¿Cómo sería su voz literaria? ¿Cómo nos describiría a la niña? ¿Cambiaría la historia?



Título: El secreto de Garmann

Texto e ilustraciones: Stian Hole

Editorial: Kókinos, 2010

ISBN: 978-849-27502-2-1



LEER 4:

El receptor

¿El receptor es sólo el destinatario que recibe la información suficiente? Puede haber diferentes receptores, y no queremos que a todos les llegue lo mismo...

Reseña: Lo primero que sorprende de este libro son las imágenes: una mezcla de fotografía, ilustración y collage manipulados digitalmente. Tras ellas se esconde un texto sencillo y tierno, la historia del descubrimiento del amor, la intimidad de las confidencias, la complicidad que generan la belleza y la fantasía cuando se comparten con el otro. También el conflicto que provocan estos sentimientos recién hallados

Un libro que nos permite conversar sobre los afectos, los temores y los secretos.



CONVERSAR:

Secretos y confidencias

La palabra "secreto" funciona de un modo muy especial: en teoría es una señal para prohibir el paso, pero en realidad despierta la curiosidad nada más que escucharla. Es un buen título *El secreto de Garmann* porque nos impulsa a leer para saber de qué se trata. Sin embargo, a medida que avanzamos en la lectura nos convertimos en cómplices de otros secretos guardados. ¿Cuál pensáis que es el secreto de Garmann? ¿El lugar, la compañía u otra cosa?

La mayoría de lo que llamamos secretos son en realidad confidencias: cosas corrientes que nos suceden a todos y que no se definen tanto por el contenido o "mensaje" sino por la selección del "receptor", aquel a quien deseamos (o no) contárselo. En esta historia los lectores nos convertimos en receptores de los secretos de los personajes: el espionaje de Hanna, los sueños de Garmann, el lugar secreto en el bosque...

Dentro de la narración hay más receptores y diferentes tipos de secretos para diferentes personas: los secretos se utilizan para guardar cosas que nos gustaría decir pero no nos atrevemos, para crear lazos, para ejercer un chantaje. Todo cambia según el receptor: la actitud, el significado, incluso el contexto. La madre y los compañeros representan la zona menos implicada, pero Hanna y Johanna están en el centro del conflicto de intimidad. El hecho de ser gemelas añade interesantes consideraciones a nuestra visión de ambas relaciones y no nos sorprende que Garmann ni siquiera las encuentre parecidas.



**CREAR:**

Actividad de dramatización



Tomemos la escena en la que Hanna descubre el secreto de Johanna e intentemos representar su conversación. Ellas son hermanas gemelas, iguales físicamente, como dos gotas de agua. Sin embargo, al mismo tiempo, son muy diferentes. ¿Cómo hablan, cómo se mueven, cómo actúan?

Un ejercicio clásico de dramatización es **El espejo**. Consiste en reproducir por parejas y alternativamente, los movimientos del compañero como si estuviese ante un espejo. Lo mejor es elegir una serie de acciones cotidianas como las que realizas al levantarte (desperezarse, ponerse las zapatillas, lavarse la cara, desayunar). Pero ¿qué pasa si tu "espejo" tiene una personalidad distinta a la tuya? Haced una variación del ejercicio adjudicando un carácter distinto a cada miembro de la pareja (por ejemplo uno es una persona muy seria y el otro muy alegre, una muy desordenada y otra muy organizada, etc.).

**CREAR:**

Actividad plástica y literaria



Stian Hole utiliza como técnica de ilustración el collage de fotografías e ilustraciones retocadas y manipuladas digitalmente. ¿Y si hacemos lo mismo manualmente?



Para ello trabajaremos por parejas o grupos. Necesitaremos unas cuantas revistas viejas para poder recortar paisajes y personajes (tantos como participantes tengamos en el grupo de trabajo). Podemos mezclarlos con nuestros propios dibujos. Unas tijeras, pegamento y manos a la obra. Nuestro objetivo es crear una ilustración a modo de escena teatral o cinematográfica.

Una vez hayamos terminado podemos preguntarnos:

¿Quiénes son nuestros personajes?

¿Dónde y en qué circunstancias se han encontrado?

¿De qué hablan? ¿qué secretos tienen?

El ejercicio literario consistirá en escribir la conversación que tiene lugar en la imagen representada a modo de diálogo, y podrá representarse posteriormente para el resto de los grupos.

Una versión rápida de esta actividad la tenemos en la página 22 del *Manual de recreo*: "¿Qué estarán pensando estos personajes de catálogo?"

¿QUÉ ESTARÁN PENSANDO ESTOS PERSONAJES DE CATÁLOGO?





LEER 5: El código

¿Habéis viajado alguna vez a países donde utilizan otros alfabetos o códigos escritos diferentes al latino? Es fácil perderse: no sabemos cómo se llaman los lugares, las calles, porque no podemos leerlo en los carteles.

Aunque no sea así ¿os habéis fijado en las inscripciones de muchos monumentos de España? Cuando están escritas en latín podemos leerlas en voz alta y saber quién fue su autor o a quién están dedicadas, aunque no entendamos su significado, pero si son árabes, hebreas o griegas ni siquiera sabremos reproducir sus sonidos.

“Un código es un sistema de signos y reglas que permite formular y comprender un mensaje” (RAE). Si no podemos percibir ni comprender esos signos, estamos ciegos ante la información.

Reseña: Tomás nos describe los colores utilizando todos los sentidos con los que él percibe el mundo: sabores, olores, texturas.

Un libro poético y negro, escrito en braille y en tinta, que nos obliga a ponernos en el lugar del otro y nos descubre que las limitaciones a veces pueden ampliar nuestra percepción de las cosas.



Título: El libro negro de los colores

Texto: Menena Cottin

Ilustraciones: Rosana Faría

Editorial: Libros del Zorro Rojo, 2008

ISBN: 978-84-92412-19-8

—
en catalán:

Título: El llibre negre dels colors

ISBN: 978-84-92412-20-4

▲
Sobre Rosana Faría:

http://literatura.gretel.cat/sites/default/files/Rosana_Faria.pdf



CONVERSAR:

La información a través de los diferentes sentidos

Estamos acostumbrados a confiar en la vista para interpretar el mundo y también para informarnos y documentarnos sobre él. Desde muy antiguo inventamos códigos para guardar esa información en diferentes soportes (desde tablillas de cera a papiros, papel o pantallas), y actualmente la capacidad para descifrarlos se adquiere de forma generalizada a muy temprana edad.

Pero también desde las primeras civilizaciones el ser humano se ha dado cuenta de que aquellos que no pueden ver desarrollan tanto los demás sentidos que parecen poseer poderes sobrenaturales:

“...en la antigüedad los ciegos hacían el papel de oráculos, seres especiales que por su capacidad de acceder a otros espacios de realidad y a otros lugares significativos a través del desprendimiento de los ojos -de las imágenes que estos reproducen y del engaño que este sentido podría traer- eran estimados como hombres sabios y superhombres. No como discapacitados. Esa noción del ciego como un discapacitado es una percepción que necesita ser reevaluada.”

La cita, de Juan Pablo Gallón, pertenece a un artículo que reflexiona sobre estas cuestiones y hace referencia, entre otras obras y proyectos artísticos, a *El libro negro de los colores*. Sus propuestas y recursos pueden guiar las nuestras:

<http://www.shock.com.co/columnistas/451/articulosshock-viendo-a-traves-del-tacto-un-mundo-negro-de-colores>



INVESTIGAR: El código Braille

Coge un libro. Cierra los ojos y colócalo delante de ti. La información que contiene se ha vuelto inaccesible para ti. Coge *El libro negro de los colores* y haz lo mismo. La información está ahí. Puedes tocarla pero no la entiendes. No conoces el código.



El código Braille fue un gran invento para que los invidentes pudieran acceder a la información conservada en los códigos escritos. El propio Luis Braille escribió: “El acceso a la comunicación en su sentido más amplio es el acceso al conocimiento, y eso es de importancia vital para nosotros si no queremos continuar siendo despreciados o protegidos por personas videntes compasivas.

No necesitamos piedad ni que nos recuerden que somos vulnerables. Tenemos que ser tratados como iguales, y la comunicación es el medio por el que podemos conseguirlo.”

Nuestra investigación puede abarcar materias de toda la Clasificación Decimal Universal o centrarse en cualquiera de ellas:

0- Enciclopedias y centros de Documentación en Braille

1- Psicología de la ceguera

2- El papel de los invidentes en las antiguas religiones: adivinos, profetas, magos ... etcétera, etcétera.

<http://www.mcu.es/libro/CE/AgencialSBN/InfGeneral/TablaCDU.html>

Una manera interesante de plasmar los resultados puede ser un libro con “ventanas”, (solapas que cubren la información escrita en la página). Sobre ellas consignaríamos información que puede percibirse con otros sentidos y bajo ellas la que sólo se puede percibir visualmente.

◀ Para saber más sobre la Clasificación Decimal Universal:

<http://www.mcu.es/libro/CE/AgencialSBN/InfGeneral/TablaCDU.html>

Para descargar la TABLA COMPLETA DE MATERIAS utilizada por la Agencia Española ISBN:

<http://www.mcu.es/libro/docs/TablaCDU.pdf>



CREAR:

Actividad plástica



Ver con otros sentidos; el tacto y la arcilla

Todos los objetos que nos rodean tienen características comunes y propias. A través de los sentidos nos enriquecemos con lo que nos ofrecen los diferentes tipos de materiales. Podemos **ver** lo que los diferencia o asemeja, como el tamaño, el color, la forma; podemos conocer a través del **olfato** si tienen un olor suave como su forma o fuerte como su color. El **oído** nos permite ponerle voz a los materiales y a través del **tacto** sentimos si son cálidos o fríos, si están rugosos o lisos, si son blandos o duros. Pero no sólo es interesante conocer las características de los materiales individualmente. La interacción entre los materiales nos cuenta mucho de ellos.

Proponemos una actividad en la que podremos sentir y transmitir a los demás sensaciones y contar historias a través del tacto como medio de comunicación. Utilizaremos arcilla como base y, utilizando diferentes materiales (papeles, plásticos, cuerdas, herramientas) para dejar huella en la arcilla, dibujaremos algo que nos gustaría compartir con los demás. Es importante conocer previamente los materiales y poder tocarlos y experimentar con ellos.

Cuando estén terminados y secos los compañeros, con los ojos cerrados, podrán tocarlos y comentar sus impresiones, lo que están sintiendo. Sería bueno recogerlas en una tabla de registro para dejar constancia de lo que hemos experimentado.

Para ello podemos utilizar la tabla de registro que propone la ceramista y educadora plástica Carla Spaggiari.

◀ Enlace para descargar tablas de Carla Spaggiari en formato .pdf.

<http://rutasdelectura.files.wordpress.com/2013/12/ficha-carlaspaggiari.pdf>

◀ Carla Spaggiari es ceramista, psicomotricista y pedagoga en Espacio Cerámica.

<http://www.espacioceramica.com/indexb.html>



Título: El código de circulación

Texto e ilustraciones: Mario Ramos

Editorial: Corimbo, 2010

ISBN: 978-84-8470-378-5

► *"Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria". Antonio Mendoza Fillola (Catedrático de la Universidad de Barcelona en el Área de Didáctica de la Lengua y la Literatura).*



LEER 6: El contexto o situación

El contexto es el conjunto de circunstancias en el que se produce el mensaje. Puede cambiar parcialmente o por completo el significado del mismo, como vimos al trabajar la ironía en nuestra Ruta 1, y a menudo conlleva incluso más información que el mensaje en sí mismo.

Reseña: Una niña vestida de rojo (¿será Caperucita?) se despidе de su madre y atraviesa el bosque en bicicleta. Por el camino se encuentra diversas señales de tráfico que anuncian tres osos, un cazador, un príncipe, Pulgarcito ..., que la pondrán sobre aviso de todos los peligros circulatorios con los que se va a cruzar.

Un recorrido por los cuentos tradicionales que nos ayudará a descubrir las posibilidades narrativas de las señales de tráfico, repasando con ironía el código de circulación.



CONVERSAR: La competencia literaria

Una vez más nos encontramos ante un álbum sin palabras, muy sencillo en apariencia. Aunque se titula *El código de la circulación*, no es su conocimiento lo que resulta más necesario para interpretar su contenido. Se nos ofrece un contexto, el de la circulación de diversos vehículos, pero también otro mucho más importante: el de los cuentos tradicionales más arraigados, que forman parte del inconsciente cultural colectivo occidental, como vemos en los estudios de Antonio Mendoza Fillola:

► http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/funcin-de-la-literatura-infantil-y-juvenil-en-la-formacin-de-la-competencia-literaria-0/html/01e1f656-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html

Compartir esos referentes es uno de los aspectos más importantes que la lectura aporta. Nos sentimos acogidos, pertenecientes a un entorno, no sólo cuando podemos desenvolvernos en él funcionalmente, en las cosas necesarias para la supervivencia, también cuando podemos disfrutar juntos de chistes, juegos y especialmente historias que nos unen "gratuitamente": no a cambio de una calificación escolar o de una mejora material, sino alcanzando el nivel de igualdad que supone habitar un territorio de "infancia" común.



ESCUCHAR: Cuentos tradicionales

Muchos de los títulos que trabajamos tienen esas referencias a los cuentos tradicionales. Contar y recordar esas historias puede parecernos una pérdida de tiempo, pero estrecha lazos y afianza bases que nos son imprescindibles para crecer en comunidad y comunicarnos mejor; contrastar diferentes versiones que unos y otros tenemos de esos cuentos, investigar el significado de expresiones que provienen de ellos ("Tragaldabas" y "Camuñas", por ejemplo), descubrir los cuentos más famosos de las zonas de donde provienen nuestros compañeros (ya sea de otros continentes o de otras autonomías), etc., es, al mismo tiempo, un placer y una herramienta básica de encuentro y de aprendizaje.



VER: Símbolos y señales de tráfico

Cuando no hablamos el mismo idioma pero tenemos que comunicar una información importante que todos deben entender por igual, creamos signos fáciles de reconocer por todos para que no existan confusiones al utilizarlos.

Un canal de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez para compartir recomendaciones y buenas ideas en torno al libro infantil y juvenil en español.

Página de "Canal Lector"
<http://www.canallector.com>

en YouTube de EntreLecturas:

<http://www.youtube.com/channel/UCe1eF9F06-pGdXczQ2n72w/about>

en Facebook:

<https://www.facebook.com/Canallector>

Desde muy pequeños tenemos que desenvolvemos entre el tráfico con seguridad, por lo que la Educación Vial se ha convertido en una actividad corriente en la escuela. Las señales de tráfico son símbolos familiares para el alumnado, y el juego con sus elementos visuales (forma, color, tamaño) tiene múltiples posibilidades que los álbumes ilustrados exploran frecuentemente. En esta ocasión nos centramos en las señales de precaución: triangulares, delimitadas en rojo y con distintas siluetas que identifican los peligros.

En este enlace podemos contemplar una recreación:

"Caperucita y el código de circulación"



CREAR:



Actividad plástica: *Señales*

Con cartulinas de colores podemos inventar señales de tráfico igual que las del cuento, para organizar el espacio de la escuela. Si, por ejemplo, cada clase tiene un nombre o los grupos de investigación, como vimos en la ruta de ese tema **Ruta 3: Comunicación para la Investigación**, podemos plasmarlo a través de pictogramas o crear personajes.

Un versión más compleja de esta actividad la podemos encontrar entre las excelentes propuestas de Lucía Ordoñez, profesora de plástica cuyo blog nos parece una referencia imprescindible. Con los elementos de una de las señales de tráfico más comunes, sus alumnos elaboran carteles para anunciar eventos culturales:

<http://luciaordonez.blogspot.com/2010/02/teatro-de-calle.html>



▲ Cartel diseñador por Daniel Tinte, alumno de 1º de la ESO con la profesora Lucía Ordoñez (<http://luciaordonez.blogspot.com.es>); realizado a partir de la "imagen del peatón que aparece en el paso de cebra" con papeles recortados, pegamento y cartulinas.

No lo olvidéis, si vuestro proyecto es ambicioso, podéis presentarlo a convocatorias como ésta:

<http://www.educa.jcyl.es/es/informacion/concursos-premios/concurso-cortometrajes-educacion-vial>

Página oficial del concurso:

Premios Nacionales de Cortometrajes de Educación Vial.

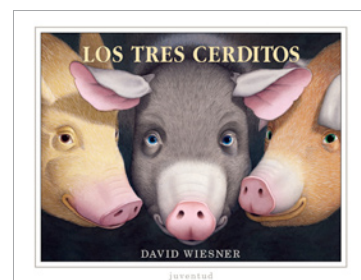
<https://www.premioseducacionvial.com>

**LEER 7:****El canal (y todo junto)**

El canal es el medio físico por el que viaja el mensaje (en el caso de un libro, el papel). Normalmente nadie le presta mayor atención, excepto cuando no permite la comunicación por algún fallo (por ejemplo, los ratones se comen el papel y no se puede leer). Pero ¿qué ocurre si nuestra imaginación hace de ese canal un mundo paralelo en el que todo es posible?

Reseña: ¿Qué pasaría si los tres cerditos encontraran la manera de escaparse del cuento justo en el momento en que el lobo se dispone a devorarlos? ¿Y si pudiesen moverse a su antojo de una página a otra, cambiando de historia?

Una versión del cuento tradicional que nos permite conocer los elementos formales de un libro y jugar para utilizarlos de forma creativa.



Título: Los tres cerditos

Texto e ilustraciones: David Wiesner

Editorial: Juventud, 2003

ISBN: 978-84-261-3291-8

en catalán:

Título: Els tres porquets

ISBN: 978-84-261-3292-5

▲
Sobre David Wiesner:
<http://www.davidwiesner.com>

**CONVERSAR:****¿Libros para niños?**

Tanto los cuentos tradicionales como los álbumes ilustrados suelen tratarse como “productos para niños”: con ayuda de imágenes o de arquetipos imaginarios facilitan a los más pequeños la interpretación del mundo a través de esquemas sencillos. Pero esta tranquilizadora visión de los libros para niños es fácilmente cuestionable: ni los cuentos se crearon para ellos (el folklore es una transmisión generacional sin ningún límite de edad y tan cruda como la propia vida de la que trata), ni los álbumes se dejan encerrar en tan estrecho corsé. Si bien sus textos son generalmente breves incluso inexistentes, como ya hemos visto, la perfección de sus estructuras en los mejores ejemplos y la compleja riqueza que aportan las ilustraciones les dan una profundidad que crece con el nivel interpretativo del lector.

Los tres cerditos de Wiesner es un claro exponente. El lector se sitúa a priori frente a él con actitud condescendiente: un cuento para niños, conocido por todos, con imágenes de estilo clásico y poca personalidad, ¿o no?

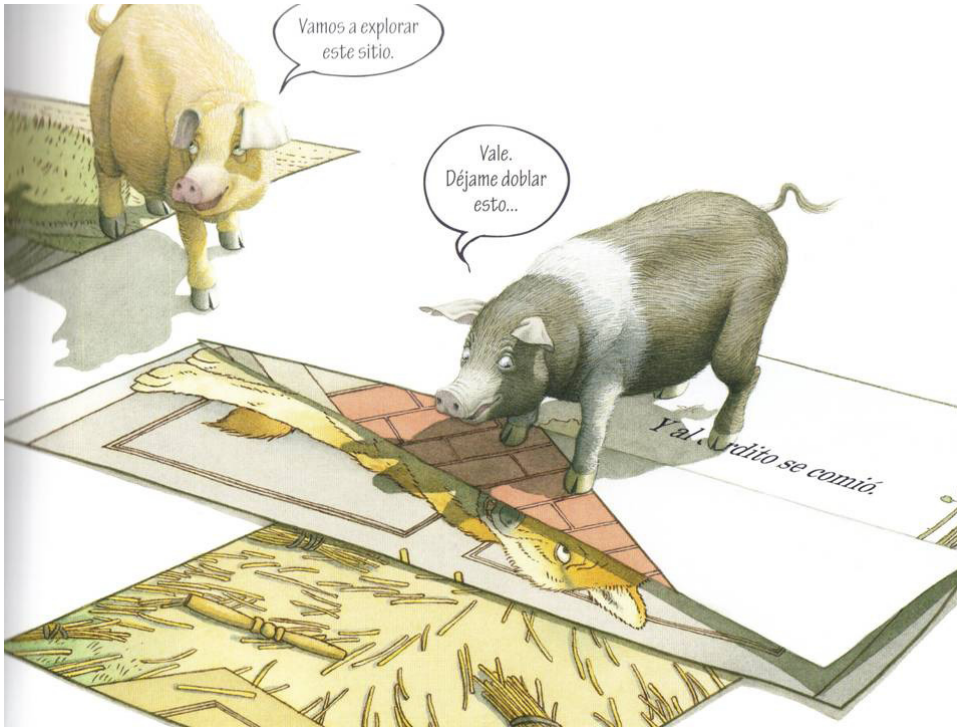
**INTERPRETAR:****Las funciones de la comunicación**

Generalmente, cada elemento de la comunicación se asocia a una función lingüística: el emisor con la función emotiva (emociones y sentimientos de la 1ª persona), el receptor con la conativa (que influye), el mensaje con la poética, el contexto con la referencial, el código con la metalingüística y el canal con la fática; si analizamos *Los tres cerditos* como acto de comunicación nos daremos cuenta de cómo afecta su ruptura de las reglas a todas las funciones, y puede convertirse en un proyecto de análisis literario muy interesante. Como avanzábamos en el título anterior, su **contexto** está relacionado con el sustrato cultural colectivo; la ruptura podría situarse en cómo los personajes, al abandonar las páginas de la historia original (interviniendo, pues, sobre **el canal**) rompen con un destino que se ha repetido durante miles de años sin variaciones. Al hacerlo adquieren personalidad, son **emisores** que comunican nuevas emociones como sorpresa, curiosidad y empatía a otros personajes en su misma situación, y se dirigen a estos personajes (**receptores**) instándoles a cambiar el final de su historia, a que ellos mismos escriben reutilizando las letras recogidas en la página de la que escaparon (**mensaje**).

**PROYECTAR:**

Este análisis no es algo que nos estemos inventando sobre la marcha, fue el dominio de Wiesner sobre los **códigos** del álbum ilustrado lo que le hizo merecedor por segunda vez de la prestigiosa Medalla Caldecott. *Los tres cerditos* es una obra artística paradigmática en lo que se refiere al uso de la **metaficción** por parte del Álbum Ilustrado:

<http://www.doredin.mec.es/documentos/00920063000054.pdf>



En el Tercer Ciclo el alumnado ya está preparado para entender este tipo de obras, disfrutarlas y medir con ellas su nivel crítico y su competencia lectoliteraria. Crear su propio itinerario de metaficciones, partiendo de las aportaciones de las diferentes obras de Wiesner en este campo, puede ser apasionante para ellos tanto como para nosotros.

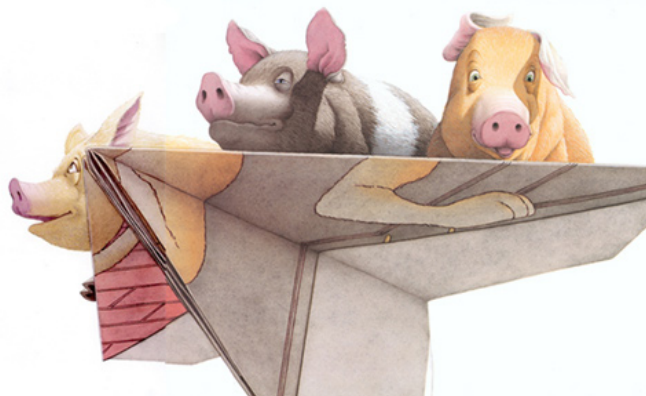
Algunos enlaces relacionados que os pueden ser útiles:

Vídeo-entrevista sobre Wiesner y sus tres cerditos:

http://www.teachingbooks.net/author_collection.cgi?a=1&id=47

Web con actividades sobre el libro:

<http://www.vickiblackwell.com/lit/threepigs.html>



◀ Artículo "El papel del álbum en el desarrollo del intertexto lector", de José Manuel de Amo Sánchez-Fortún (Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Universidad de Almería.) Revista Campo Abierto No 28 - Año 2005. p. 61-80
<http://www.doredin.mec.es/documentos/00920063000054.pdf>

Mini-documental de 5 minutos en el que David Wiesner muestra los 4 pasos que sigue para crear álbumes ilustrados, explica su pasión por ilustrar libros sin texto y lee fragmentos de *Los tres cerditos*.

http://www.teachingbooks.net/author_collection.cgi?a=1&id=47

Fuente:

Teaching Books Net. (en inglés)

<http://www.teachingbooks.net>

Recursos multimedia on-line. "Dando vida a libros y autores".

Se trata de una base de datos con recursos seleccionados para incentivar la integración de materiales multimedia que fomentan y amplían la experiencia de lectura de libros infantiles y juveniles.



◀ En esta web de Vicki Blackwell se pueden encontrar hipervínculos, sugerencias de actividades y descargas de materiales de apoyo para trabajar *Los tres cerditos* de Wiesner.

<http://www.vickiblackwell.com/lit/threepigs.html>

◀ Arriba y abajo: ilustraciones interiores del libro *Los tres cerditos*.



ÍNDICE DE EJERCICIOS

para trabajar los títulos propuestos en la Ruta 2 - Elementos de la Comunicación

Un mensaje en clave:

-INVENTA UNA NUEVA FRASE quedándote sólo con algunas palabras de los textos siguientes: PÁG. 44

-UN ACRÓSTICO es un poema (o un texto) cuyas primeras letras de cada verso (o de cada línea) forman un nombre cuando se lee en vertical PÁG. 54

La jardinera:

-DECORA ESTAS ABURRIDAS POSTALES PÁG. 35

-ESTO ES UNA AGENDA PÁG. 48

La noche estrellada:

-ACABA ESTAS EXTRAÑAS FRASES PÁG. 66

-¡CALCULA TU ÍNDICE DE FELICIDAD EN MENOS DE 5 MINUTOS! PÁG. 70

El secreto de Garmann:

-COMPLETA ESTAS FRASES DE AMOR O RABIA PÁG. 20

-CONFIESA UN SECRETO PÁG. 34

El libro negro de los colores:

-SI COLOREAS EN NEGRO ESTAS MANOS PÁG. 68

-DIBUJA LAS MITADES QUE FALTAN PÁG. 76

El código de circulación:

-ILUSTRAS AQUÍ EL TEXTO SIGUIENTE PÁG. 27

-QUEDA PROHIBIDO PÁG. 88

Los tres cerditos:

-LAS FÁBULAS DE LA FONTAINE SON FORMIDABLES PÁG. 59

-SOBRE ESTE ROSTRO LIMPIO PÁG. 96



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

— Guía para trabajar
— la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

● **Ruta 2:** Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoon

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.

Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



Recomendada a partir de 2º ciclo, presenta títulos apropiados para los 3 ciclos.

RUTA 3: COMUNICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

El ser humano, desde que nace, siente la necesidad de descubrir aquello que desconoce. **Investigar es una actitud vital innata que le permite desenvolverse en su entorno y evolucionar en él.**

Los niños y niñas son grandes curiosos y aún mejores investigadores. La infancia es la etapa de nuestra vida en la que más desarrollamos esa actividad: primero recopilando datos sobre todo lo que nos rodea (sabor, olor, color, tamaño, peso, etc.), después relacionando los datos y, por último, creando conceptos que permitan trabajar mentalmente con ese conocimiento.

La educación debería orientar al niño para seguir realizando ese proceso de búsqueda, incorporando paulatinamente ese aprendizaje histórico. Es decir, los conceptos que ya han sido elaborados por la humanidad y que permiten construir sobre ellos nuevos avances.



LEER 1:

En busca de la información

Aunque sabemos que la búsqueda de información es una actividad natural para el niño, el desarrollo de este hábito es una de las claves para optimizar el proceso. Puesto que al crecer el conocimiento se va haciendo más conceptual y menos experiencial, lo básico es “aprender a aprender”: localizar la información que se necesita; aprender a evaluarla y a usarla con eficacia; comprobar los resultados y reorientar los proyectos.

Imaginemos, por ejemplo, que encontramos “una cosa” en medio de la playa, con aire triste, perdido; ¿qué sería lo primero que haríamos con ella?

Resumen: Un día, mientras pasea por la playa en busca de tapones de botellas para su colección, un joven se encuentra con una criatura extraña, de aire triste, desamparada y solitaria: la cosa perdida. Mientras espera en vano que alguien venga a recogerla, se establece una relación íntima entre ellos que desencadena un viaje de búsqueda de un hogar para esa cosa perdida de cuya existencia nadie, excepto el joven protagonista, se ha percatado.

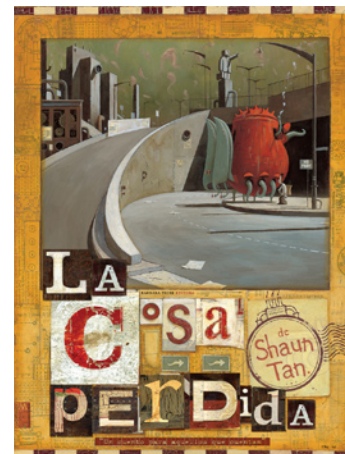
El libro álbum es un medio de expresión en el que imágenes y palabras se conjugan para narrar una historia. El libro álbum no sólo nace como una propuesta concebida para niños, es heterodoxa y polisémica y admite, cuando son buenas obras, varias lecturas. Nos encontramos, entonces, frente a una nueva forma de contar historias de todo tipo y para todo tipo de lectores, donde cada elemento que lo compone es imprescindible. El texto, la imagen y el formato de edición narran y hacen de él una obra única.

Para entender el modo de leer que proponen los libros álbum, os sugerimos una actividad de lectura compartida de *La Cosa perdida* en tres sencillos pasos:

Primer paso: la lectura en voz alta

Segundo paso: crear para comprender

Tercer paso: leer imágenes



Título: La cosa perdida

Texto e ilustraciones: Shaun Tan

Editorial: Barbara Fiore, 2007

ISBN: 978-84-93481-19-3

en catalán:

Título: La cosa perduda

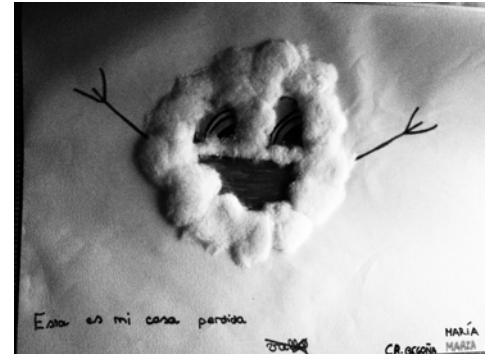
ISBN: 978-84-935591-0-6

EL PRIMER PASO: La lectura en voz alta

En primer lugar, pedimos al mediador que lea en voz alta este libro sin mostrar a los niños las imágenes. Para que no se vea nada de nada, recomendamos ocultar la cubierta del libro con un papel.

SEGUNDO PASO: Crear para comprender

A continuación, proponemos una actividad plástica en la que cada niño dibujará sobre un papel "la cosa perdida" según ellos la han imaginado, a medida que trascurría la narración en voz alta.



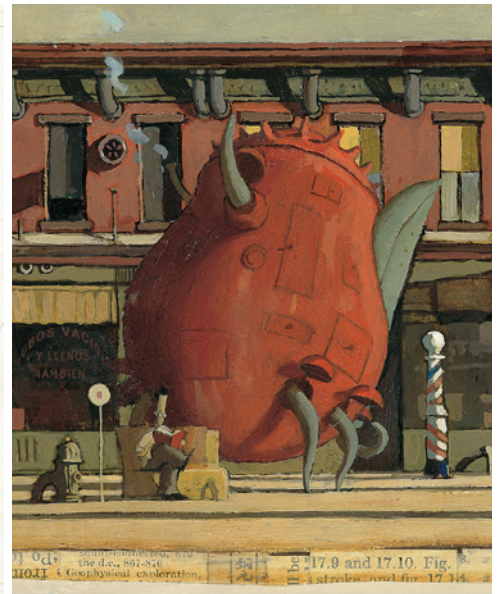
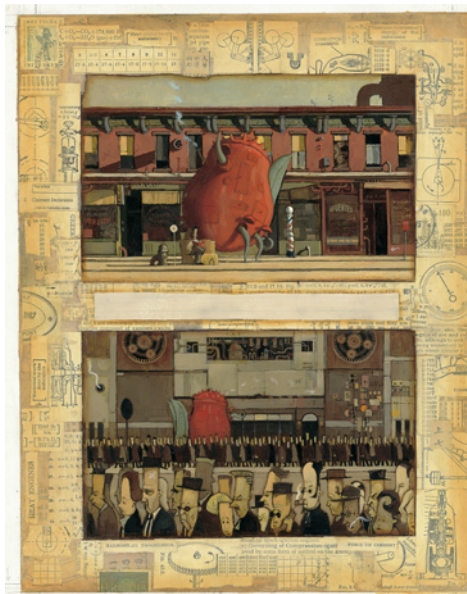
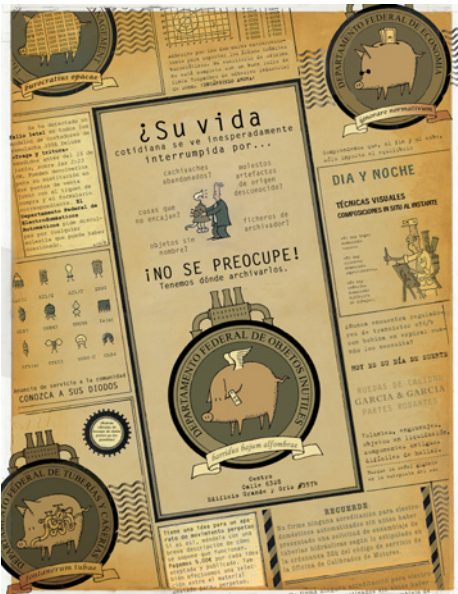
TERCER PASO: Leer imágenes

Una vez compartidas las distintas versiones de cosas perdidas que imaginaron, mostradles las imágenes originales de libro. ¡Volved a leerlo en voz alta mientras les enseñáis las imágenes de Shaun Tan! Así se darán cuenta de lo importantes que son en este tipo de libros y de cómo la historia varía si también leemos las imágenes; porque la imagen también se lee (para una ampliación sobre los elementos de la imagen os remitimos a la **Ruta 5: Comunicación no verbal: visual**).

Por último, recomendamos la visualización del corto de animación *La cosa perdida* que también publica esta editorial.

▲ Imágenes del resultado del taller de creación de personaje con materiales reciclados, impartido por Tres Brujas.

Ver un álbum de fotos en:
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.403679573076847.1073741827.124408117670662&type=3&uploaded=1>



CONVERSAR: Las colecciones

Los niños son grandes recolectores de datos, continuamente agrupan cosas que les interesan por uno u otro motivo. Ese afán se explota comercialmente con mucho éxito (cromos, muñecos, incluso libros) pero rara vez se considera para fomentar sus investigaciones. ¡Pensad que así se formó el Museo Británico! (Uno de sus favoritos). Ya podemos empezar por una Colección de cosas perdidas ¿no?

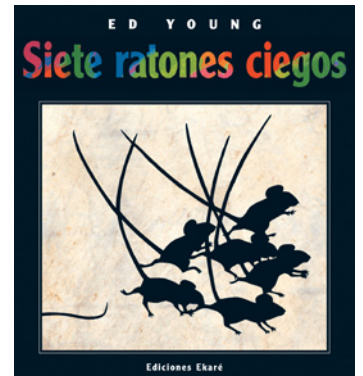
**LEER 2:****Para despertar la curiosidad**

Parece que el mundo en el que vivimos ofrece una fuente inagotable de temas para la investigación. Sin embargo, dependiendo de la edad, el entorno y la personalidad los intereses de las personas varían; por ese motivo, dentro del aula, el primero en observar tiene que ser el maestro. Conocer los gustos e intereses de los alumnos le facilitará la localización de temas que conecten e impliquen a los niños en sus procesos de búsqueda.

A edades tempranas, este mundo es extremadamente misterioso e insondable. Por ese motivo, las metáforas que nos propone la literatura a la hora de contar nos parecen sumamente atractivas y motivadoras. La complejidad de la propuesta dependerá de la experiencia del investigador, por eso proponemos empezar el viaje por ese tipo de libros que ofrecen ficciones cercanas a las realidades de los niños y niñas a los que educamos.

Resumen: Siete ratones ciegos encuentran un Algo Muy Raro en la laguna y deciden investigar. Durante la semana, uno a uno los siete ratones se acercan a la laguna para intentar averiguar de qué se trata.

La moraleja ratoneja de este cuento ilustra al lector sobre el peligro que corre el investigador: hay que conocer todos los aspectos de la realidad, todos los hechos, para poder hablar con sabiduría.



Título: Siete ratones ciegos

Texto e ilustraciones: Edward Young

Editorial: Ekaré, 2000

ISBN: 978-980-2572-55-7

**CONVERSAR:****La elección de temas**

Tras la lectura en voz alta del libro, que iniciará nuestra propuesta de investigación, sería bueno debatir lo que hemos leído con el fin de conocer los intereses inmediatos que se han despertado en nuestros alumnos. Quizás una relectura de la metodología que recoge, *Dime*, de Aidan Chambers pueda ayudarnos a formular las preguntas adecuadas. La elección de esas preguntas impulsará la conversación, informándonos sobre aquello que les fascina, les sorprende, les disgusta o no comprenden.

Por supuesto, la actividad refleja la comprensión lectora de los alumnos pero, además, al verbalizar el pensamiento y escuchar las opiniones de los compañeros mejoran, todos los aspectos del proceso.

Pongamos por caso que el profesor da comienzo a la sesión formulando lo que Chambers llama preguntas básicas. Para empezar, podríamos plantear las siguientes cuestiones: *¿Hubo algo que te gustara de este libro?* (con sus variantes sobre si algo le llamó la atención, si le hubiera gustado que dijera más cosas sobre algún otro aspecto). *¿Hubo algo que no te gustara?* (partes que le aburrieron, que se "saltó", donde dejó de leer; preguntarle el motivo por el que abandonó su lectura). *¿Hubo algo que te desconcertara?* (algo extraño, algo que nunca había visto antes en un libro, que le sorprendiera por completo, alguna incongruencia) y,

Útil enlace a la reseña crítica de AnaMonte (AsesoraCPR en Gijón) acerca del libro *Dime*, de Aidan Chambers, Fondo de cultura Económica, 2007.



<https://www.facebook.com/notes/tresbrujas/dime/403216043123200>



por último, ¿hubo algún *patrón, alguna conexión, que te fuera familiar?* es decir, aquellos eventos, personas o lenguaje que los lectores extraen de su propia vida e incorporan a la lectura para interpretarla (*ir del mundo al texto*), y también las comparaciones que se realizan en ocasiones con otros personajes, otras lecturas, cuando piensan en sus similitudes o en sus diferencias.

En una de nuestras lecturas (primer ciclo de primaria) descubrimos que a la mayoría de los niños les gustaban, sobre todo, los propios ratones:

"-Que fuera un ratón el protagonista"- dijo Pablo. Y muchos otros niños asintieron tras su respuesta e incluso alguno gritó *"¡Sí, un ratón!"*. *"¡Siete ratones, pero sólo el blanco lo sabe!"* *"Aunque eran ciegos..., todos menos el ratón blanco"*. *"¡Es que los ratones son muy listos!"*

Tras la lectura en voz alta, lanzamos preguntas al grupo que ampliaron la conversación y ayudaron a ir construyendo los significados del cuento. Los niños recordaron que *"además hay muchos otros libros protagonizados por ratones, en los que los ratones son muy listos"* *"¡Y en los dibujos!"*. Tras la conversación teníamos claro cuál era el tema que conectaría con la fascinación del grupo porque la mayoría eligió al ratón, aún sin ellos saberlo.



PROYECTAR: Lo que queremos hacer

Una vez elegido el tema, pensemos en qué competencias queremos que trabajen y adaptemos el contenido del proyecto de investigación a ellas. En este caso, en el que los niños eligieron a los ratones como protagonistas excepcionales, quizás por su identificación inmediata con el héroe de nuestra historia, proponemos la creación colectiva de una guía de lectura sobre ratones (que podría enlazar con la Ruta 1, como ya vimos en ella).

La participación de las familias es importante y poco costosa si lo convertimos en algo cotidiano. De una sencilla consulta sobre sus personajes favoritos podemos obtener un proyecto completo ¡e incluso que resulte premiado!

Y una vez que hemos reunido los datos que tenemos (los ratones que conocemos y los que conocen a nuestro alrededor), pasamos a buscar los que no sabemos:

La elaboración de la guía propondrá actividades de búsqueda en la biblioteca escolar - o de aula - de historias cuyos protagonistas sean ratones.

Entonces lo expresamos, lo experimentamos y lo aplicamos: una vez seleccionado el fondo, podríamos leer las historias en voz alta y elegir en grupo las mejores para nuestra guía. Las recomendaciones se recogen por el profesor en una grabación o tomando notas en su cuaderno, que, más tarde y en el caso de que los niños aún no escriban, el propio maestro pueda pasarlo a papel. Si se hace de esta manera, los niños podrían ilustrar la guía, dibujando la cubierta de cada una de las recomendaciones.

Puesto que dentro del verdadero trabajo por proyectos es necesario que nuestra investigación tenga una **aplicación práctica** en la escuela o en el entorno del alumnado, la guía de lectura sobre ratones debería estar en la biblioteca escolar o repartirse entre los propios alumnos, en otras clases o incluso entre las familias. De este modo el resultado, útil y motivador, podrá percibirse como un aprendizaje real para su vida.

Enlace a la noticia publicada en el periódico La Nueva España, el 11 de junio de 2008.

"Investigadores de cuentos en el Laviada" "El Gremio de Libreros premia al colegio local por un proyecto de animación lectora" realizado con los alumnos de primer ciclo del Colegio Laviada, ganadores del V Concurso de reporteros Kiriko (Club Kiriko)

<http://www.lne.es/gijon/2008/06/11/investigadores-cuentos-laviada/645333.html>



Directorio con gran surtido de de libros destacados de la LJJ donde se puede consultar fichas bibliográficas, reseñas, imágenes del interior de los libros, etc.

Selección de libros con "ratones"

<http://canallector.com/buscador.php?key=ratones&edad=&pais=&genero=&soporte=&temas=>



Título: El ogro, el lobo, la niña y el pastel

Texto e ilustraciones: Philippe Corentin

Editorial: Corimbo, 2004

ISBN: 978-84-8470-276-4

en catalán:

Título: L'ogre, el llop, la nena i el pastís

ISBN: 978-84-8470-277-1

Columna de opinión de Gustavo Martín Garzo publicada en El País, el 7 de junio de 2009:

¿Todo está en los libros?

http://elpais.com/diario/2009/06/07/opinion/1244325604_850215.html ►



LEER 3:

Para formular una hipótesis

Con frecuencia hemos percibido cómo al profesorado le resulta más fácil utilizar la metodología de lectura compartida para los proyectos humanísticos (lenguaje, historia, filosofía...) que para aquellos que pretenden desarrollar el pensamiento lógico matemático. El siguiente título de nuestro itinerario demuestra que no sólo es posible sino que el sentido del humor lo facilita y lo hace placentero.

Resumen: Este cuento nos plantea un enigma lógico clásico: ¿cómo cruzarías a un lobo, una niña y un pastel a la otra orilla en una barca si sólo puedes llevar a uno de ellos cada vez y no puedes dejar solos a dos que peligren? Con palabras sencillas e ilustraciones cargadas de humor, Philippe Corentin desvela la solución al enigma.

Un modelo para trabajar el planteamiento de problemas y la búsqueda de soluciones.



ESCUCHAR:

Preguntar para seguir preguntando

En este caso, nuestra propuesta invierte el orden habitual de lectura y conversación para iniciar la sesión preguntando a los alumnos:

“¿Cómo cruzarías a un lobo, una niña y un pastel a la otra orilla en una barca si sólo puedes llevar a uno de ellos cada vez y no puedes dejar solos a dos que peligren?”

Una vez compartidas las respuestas y posibilidades en grupo, dando rienda suelta a la imaginación y a la lógica infantil, llevemos a cabo la lectura en voz alta del libro en cuestión, de manera que los alumnos conozcan la versión del autor.



CONVERSAR:

En los libros hay problemas

La palabra “problema” es muy interesante. La simple búsqueda de su definición en el diccionario es un punto de partida excelente para nuestros pequeños investigadores: Requiere análisis, objetivos, soluciones y ¡métodos científicos!

¿Con quién hablamos de nuestros problemas? con aquellos a quienes importamos, que se van a sentir implicados en lo que nos sucede y nos van a ayudar a buscar respuestas. Y, curiosamente, también buscamos soluciones en los libros: no sólo información sino apoyo y consejo. Hay quien dice que **todo, todo, todo está en los libros...**



CREAR:

Actividad combinada: escritura y plástica

Problemas de cuento

Así que vamos a “crearnos problemas”. Grosso modo, los cuentos para niños suelen estructurarse sobre un esqueleto de **introducción, nudo y desenlace**. En estas historias siempre hay un conflicto, una situación dramática que el héroe o la heroína tendrá que resolver antes de que el cuento llegue a su fin, normalmente gracias a su astucia. La localización del conflicto en diferentes historias puede ser una buena forma de iniciar a los niños en el conocimiento de estructuras narrativas (**Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa**). De este modo, ellos aprenderán cómo se construye la ficción, y serán capaces no sólo de seleccionar aquellas que quieren leer, sino de inventar las suyas propias.

Una vez elegidos los libros y llevado a cabo el ejercicio de localización de conflictos, se puede proponer la elaboración de historias que contengan sus propios conflictos y resoluciones, mediante la escritura o el dibujo.

Y, del mismo modo, podemos realizar una búsqueda de **adivinanzas, acertijos y problemas de lógica e ingenio**. Este tipo de pruebas fascina a los niños, que disfrutarán desafiándose unos a otros. También pueden aprender mucho de sus mecanismos haciendo clasificaciones con los materiales obtenidos, ilustrándolos como en el caso de *El ogro, el lobo, la niña y el pastel*, o reelaborándolos con personajes de ficción como protagonistas.



LEER 4: Para poder juzgar



Título: ¡El lobo ha vuelto!

Texto e ilustraciones: Geoffroy de Pennart.

Editorial: Corimbo, 2003

ISBN: 978-84-8470-080-7

en catalán:

Título: El llop ha tornat!

ISBN: 978-84-8470-083-8

► “Que llega el lobo”, artículo publicado por Ratona de biblioteca en Círculo Hexágono <http://circulohexagono.blogspot.com/2012/03/que-llega-el-lobo.html>

► Consulta de “Lobos” en la base de datos facilitada por Canal Lector <http://canallector.com/buscador.php?key=lobo&edad=&pais=&genero=&soporte=&temas=>

► *Boca de lobo.* Fabián Negrín. Thule ediciones, ????. <http://www.thuleediciones.com/catalogo/detalle/11>

► *La noche de la visita.* Benoît Jacques. A buen paso, ????. <http://www.abuenpaso.com/libro/la-noche-de-la-visita>

Todas las culturas poseen una gran suma de relatos compartidos, y la razón de su existencia reside en la necesidad primaria de contar y recibir historias que hablen de uno mismo y acompañen al ser humano. Como afirma Aidan Chambers, en su compilación de ensayos sobre la Literatura Infantil y Juvenil, *Lecturas:*

Todas las culturas, letradas y no letradas, tienen un gran repertorio de relatos, así como cada individuo, letrado o no, tiene la memoria llena de ellos. Los relatos nos persiguen, nos juegan, nos leen, nos cuentan, nos hacen. Sin ellos, no somos nada. No existimos. Somos los relatos que contamos. Y en nuestra cultura actual existimos individualmente y como especie sólo a través de los relatos que escribimos (2006:39).

Si existe un interés por un tema y se proporcionan las facilidades necesarias para su expresión, los niños y niñas son críticos naturales desde edades muy tempranas y, por tanto, con la ayuda del adulto mediador, serán capaces, a su nivel, de arrojar luz sobre la relación del arte con la vida, la ciencia, la economía, la ética, etc; de dar una lectura de una obra que incremente nuestro entendimiento sobre la misma, de mostrar relaciones entre obras de diferentes épocas y culturas...

Resumen: El conejo, presa de pánico porque acaba de leer en el periódico que el lobo ha vuelto, recibe la visita de sus aterrorizados amigos: los tres cerditos, los siete cabritillos, el corderito, Pedro, Caperucita. Aprovechan la reunión para preparar una cena, y cuando están a punto de empezar, el lobo llama a la puerta. ¿Qué ocurrirá?



CONVERSAR: La figura del lobo

El lobo es la figura más fascinante de la primera infancia. Se suele asociar esa atracción con el miedo atávico al depredador, a la oscuridad, y se cree que la literatura infantil la emplea como advertencia para inducir una conducta socialmente aceptada como correcta.

Pero, quizá, hay algo más complejo tras la mirada de los niños que nos escuchan; Opino que el lobo no es el miedo sino la necesidad:

Hablemos, pues, de lobos...

Lobos a juicio

Si bien sabemos que en los cuentos el lobo no siempre es malo, para que el lobo sea bueno, y esto les haga gracia, tiene que haber sido malo antes. Por eso proponemos a los maestros hacer en primer lugar una selección de cuentos protagonizados por lobos de todo tipo. Sólo así podremos conocer su verdadera naturaleza.



PROYECTO: La información y su tratamiento

Uno de los aspectos más interesantes de *El lobo ha vuelto*, es el modo en que los distintos periódicos que leen los protagonistas presentan los titulares de la misma noticia. A continuación jugaremos a realizar una investigación policial con nuestra selección, creando un fichero de lobos y, posteriormente, un periódico donde publicar esa información con distintos enfoques:

- En primer lugar, tenemos al lobo Adolfo, que es cultivado, un mártir de la bondad y un esteta refinado. El lobo Adolfo es un ángel peludo.
- En segundo, al Gran Lobo Feroz, que tratando de hacerse pasar por repartidor de comida a domicilio, chocará con la inquebrantable sordera de la ancianita, un muro infranqueable capaz de llevarlo al borde de la desesperación.

Terrible. Alain Serres, Bruno Heitz (il.).
Libros del Zorro Rojo, 2009.
<http://librosdelzorrorojo1.blogspot.com.es/2010/02/terrible.html> ▶

Juguemos en el bosque. Tradición popular, Mónica Bergna (il.). Ed. Ekaré, 2011.
http://www.ekaresur.cl/ficha_libro.php?idLibro=50 ▶

Edu, el pequeño lobo. Grégoire Solotareff. Ed. Corimbo, 2013.
<http://www.corimbo.es/albums/eduelpequenolobo.htm> ▶

- En tercer lugar está *Terrible* y ¡con razón! porque atemorizaba a su mujer, a sus hijos y a todos los habitantes del bosque.
- En cuarto lugar encontramos a un lobo que parece tener muchos obstáculos para poder vestirse antes de zamparse a las adoradas ovejitas del bosque.
- Por último, conoceremos a Edu, el pequeño lobo.

Tras la lectura de estas historias de lobos, nuestra labor nos lleva a realizar una rueda de reconocimiento, tomar datos de los sucesos y los implicados en ellos y rellenar las fichas correspondientes. Habrá que juzgar al culpable, al más feroz de todos, e informar a la población. Repartir las tareas da una idea más realista de cómo funciona la sociedad, pero el juego puede resultar tan emocionante que algunos querrán probar todos los papeles. Y tú ¿qué prefieres?

Algunas sugerencias para los detectives:

DATOS: Nombre – Edad – Lugar de nacimiento – Peso – Estatura – Color de ojos – Color de pelo

HECHOS: Descripción de los sucesos por los que se le ha detenido.

Algunas sugerencias para los abogados:

ACUSACIÓN: Acusado de: _____

Acusado por: _____ Fecha: _____

Casos de reincidencia: _____

DEFENSA: Coartada – Justificación – Exención de responsabilidad – Irregularidad

Algunas sugerencias para los fotógrafos

De la policía: Estos lobos han sido fichados, así que queremos que los dibujen de frente y perfil con un cartel entre sus garras que indique el tipo de lobo que es y un fondo con líneas para medir a los sospechosos.

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.406924699419001.1073741831.124408117670662&type=3&uploaded=1>

De la prensa: Además de las imágenes de la ficha policial, los reporteros pueden añadir otras en las que aparezcan con las manos en la masa, en su madriguera, ¡o incluso en su infancia!

Sobre todo para los más pequeños, dibujar lobos puede parecer muy difícil. ¿Queréis aprender de una manera fácil y divertida? seguid estos geniales consejos de la ilustradora Nadia Shireen, dentro de la fantástica sección *How to draw...* que nos ofrece el periódico *The Guardian*:

<http://www.guardian.co.uk/childrens-books-site/gallery/2012/jan/27/how-to-draw-wolves-nadia-shireen/#?picture=385044859&index=0>

Algunas sugerencias para los reporteros:

Las 5 W: Es una fórmula para obtener la historia “completa” sobre algo; que plantea cinco preguntas que (en inglés) empiezan por “w”: *Who?* (¿quién?) – *What?* (¿Qué?) – *Where?* (¿Dónde?) – *When?* (¿Cuándo?) – *Why?* (¿Por qué?)

A estas 5 se añade “*How?*” (¿Cómo?).

En la redacción de noticias estos son los hechos que deben incluirse en la “entradilla” o en los primeros párrafos del “cuerpo” de la noticia.

Si quieres saber más, puedes consultar esta página sobre los medios de comunicación:

<http://recursos.cnice.mec.es/media/prensa/bloque3/pag5.html>

Galería con una muestra de Lobos dibujados en anteriores actividades mediadas por “Tres Brujas”.

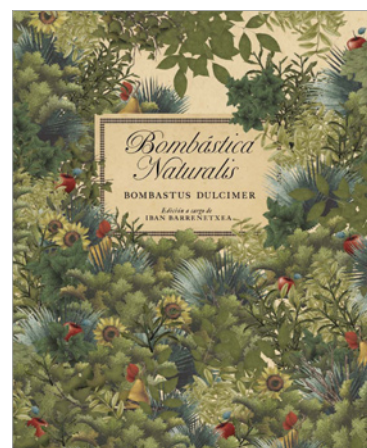
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.406924699419001.1073741831.124408117670662&type=3&uploaded=1> ▶



**LEER 5:
Para crear**

Toda creación tiene detrás un proceso de investigación. Por sencillo que éste sea, la búsqueda, la reflexión y el análisis parecen necesarios.

Reseña: Bajo la apariencia de herbario se esconde un libro lleno de posibilidades por la variedad de recursos narrativos que utiliza. Un catálogo de especies botánicas extraordinarias acompañadas de textos, que juega con la realidad tomando plantas de nuestro entorno (el manzano, el peral, el tilo, la calabaza) y dotándolas de características y funciones fantásticas. El autor va un paso más allá y esconde pequeñas historias en sus ilustraciones secuenciadas, que podemos seguir de una página a otra.



Título: Bombástica naturalis

Texto e ilustraciones: Iban Barrenetxea

Editorial: A buen paso, 2010

ISBN: 978-84-93803-62-9

◀ Ilustración interior del libro *Bombástica naturalis*.

**PROYECTAR:
Mi Libro de Hoja Caduca**

Los libros son como árboles porque tienen hojas, vida y guardan historias.

Esta actividad propone la creación de un libro por alumno, a lo largo de todo el curso, que combine palabras e imágenes para contar una historia. El relato que contaremos, que habremos visto con anterioridad, tiene que contener una introducción, un nudo y un desenlace. Para la parte de la imagen nos serviremos de todo tipo materiales reciclados, desde virutas de lápiz, pasando por hojas secas, lanas, hasta recortes de revistas... (Ver: *El libro de los libros*)

Para ver cómo diseñamos las sesiones paso a paso, consulta el siguiente enlace.

Para disfrutar del resultado del taller puedes visualizar el siguiente vídeo o mirar estas fotos.



◀ *Mi libro de hoja caduca:* Actividad desarrollada como *taller de lectura y creación*, impartido en el Jardín Botánico Atlántico de Gijón, a cargo de Tres Brujas.
<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.403497169761754.1073741825.124408117670662&type=1>

◀ Ver el Vídeo:
<http://vimeo.com/33837910>

◀ Ver más fotos:
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.403501893094615.1073741825.124408117670662&type=3&uploaded=16>



Título: Canta, ruiseñor, canta

Texto: Françoise Guibert

Ilustraciones: Chiaki Miyamoto

Música: Daniel Goyone

Editorial: Kókinos, 2007

ISBN: 978-84-96629-39-4



LEER 6: para su desarrollo personal

Investigar es un aprendizaje significativo siempre y cuando se plantee como una actividad creativa y rigurosa. Además, investigar será un aprendizaje útil si el alumnado, como uno de los objetivos del trabajo, puede aplicar los resultados en su entorno social cercano. La elaboración de productos devuelve a la investigación su sentido experiencial, no sólo porque el alumno aplica sus conocimientos en algo material, sino porque para hacerlo realiza nuevos aprendizajes en soportes comunicativos diversos.

Resumen: Un libro informativo ilustrado, acompañado por un CD, para descubrir el mundo de las aves: cómo clasificarlas y cómo distinguirlas por su canto, su plumaje o su morfología.



PROYECTAR: Productos finales

A menudo el resultado de nuestra investigación se define en el transcurso de su desarrollo. Pero a veces necesitamos echar un vistazo al "muestrario": las presentaciones de Ana Basterra ofrecen buenos recursos para secuenciar nuestro trabajo. Un ejemplo sería este que enlazamos a continuación, donde figura un cuadro con ejemplos de productos finales, dividido en cuatro categorías: Productos escritos, presentados, tecnológicos y en otros soportes:

<http://www.slideshare.net/AnaBasterra/pasos-que-tengo-que-dar-para-planificar-un-proyecto-secuencia-didctica-5240134>

Elegimos la realización de una exposición, utilizando la lectura como eje para la misma y acudiendo a otros materiales de nuestra selección para realizar actividades creativas:

Una exposición de pájaros y pollos de aquí y de allá

Los cuadernos para manchar de Laura Ginès y Pere Ginard invitan tanto al niño como al adulto a dar rienda suelta a su imaginación dando color y volumen a los perfiles de pájaros de todo el mundo (incluso del mundo de la fantasía). En el cuaderno de pájaros para estudiar y colorear, no falta ninguna especie digna de mención (aparte del aguilucho migrador, que ya se ha ido). Están el silbón panamericano, el andarríos macho, los pollos marismeños, el chorlito de manglar, el falso periquito de Acapulco, el colibrí peludo, la aguja hormiguera y el correveidile zumbón, y están además todos los pájaros que los colores de un lápiz o un rotulador y la fantasía sonora del lector quieran evocar.

Gracias a la propuesta que encierra este libro, podemos ayudar a nuestros alumnos a que dejen volar su imaginación y se pongan a crear, partiendo de las aves que conocen y llegando a las que elabore su propia imaginación, serán pequeñas obras de arte para dar forma a una exposición colectiva.



¡Y no olvides que las obras de arte hay que presentarlas adecuadamente! Por ejemplo, imprimiendo estos marcos de descarga gratuita o creando los tuyos propios: <http://b-inspiredmama.com/wp-content/uploads/2013/07/Fancy-Frame-Printable-for-Kids-Art-Gallery-Fun-at-B-InspiredMama.pdf>



Pasos que debo dar para planificar una secuencia didáctica, un proyecto de trabajo. Ana Basterra.

Barbas, bigotes y pájaros.

álbum de dibujos recopilados por A Buen Paso.

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=259087264124153&set=a.259086714124208.69928.190865067613040&type=3&theater>

Pájaros y pollos de aquí y de allá para estudiar y colorear. Laura Ginès y Pere Ginard. A buen Paso, ????

<http://issuu.com/abuenpaso/docs/pajaros/1?e=0>

Ilustraciones de Pájaros y pollos.

Fotos de los resultados del taller impartido por Tres Brujas en el Bosque de la Maga Colibrí.

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.597315026968040.1073741843.190865067613040&type=3>

LEER 7: para integrar

Hemos visto que una buena investigación nace de multitud de experiencias y produce, a su vez, otras nuevas. Es una labor de equipo, un proceso creativo y en continuo debate, que va estableciendo conclusiones probadas sobre las que podemos afianzar los pasos siguientes. Nuestra propuesta final para esta ruta es exactamente eso: un libro nacido de **la formación** realizada por su autora con el maestro Ricardo Toledo, de **su experimentación** en compañía del Grupo de Investigación Los Salmón, y de su **creatividad** para plasmar esa interacción e inspirar nuevas actividades.

Resumen: Los Salmón son como niños: curiosos, contradictorios y bulliciosos. Un día todos sus apuntes se mezclaron por accidente y sus experiencias resultaron “vivas” para siempre.

¿Quieres formar tu propio grupo de investigación y que las ideas nunca paren de jugar y saltar? Éste es tu libro. O mejor: éste es un principio para todos los libros que quieras experimentar.



Título: Libro de experiencias-experimento (divididas en dos).

Texto e ilustraciones: Sonia Pérez Lozano

Editorial: Thule ediciones, 2010

ISBN: 978-84-92595-59-4

en catalán:

Título: Llibre d'experiències-experiment (dividides en dues parts)

ISBN: 978-84-92595-72-3

PROYECTAR: Proyectos documentales integrados

Como vimos en el capítulo de metodología (<http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/PDIcastell.pdf>) disponemos de excelentes materiales para guiar nuestra labor investigadora y comprender su importancia. Pero ¿qué pasa cuando intentamos plasmar las investigaciones de los más pequeños? Lo mejor de su actividad, su espontaneidad, curiosidad insaciable y falta de prejuicios, suele quedar menguado por nuestra forma adulta de registrarlo. Con ayuda del Libro de experiencias – experimento vamos a intentar reflejar tanto la investigación como el carácter de sus autores, realizando una actividad necesaria para cualquier proyecto: experimentar con la biblioteca y las fuentes de información.

En palabras de Rosa Piquín, los proyectos son integrados cuando:

-“Se utilizan todos los materiales de la biblioteca escolar en todo tipo de soporte”

-“En su programación y desarrollo se emplean libros de ficción y de conocimiento”

-“Se promueve la implicación de todas las áreas del conocimiento escolar y extraescolar”

-“Se desarrollan a partir de un tema o propuesta global”

-“Suponen la participación de todo el profesorado y a menudo de la comunidad educativa (padres, personal docente, asociaciones...) especialmente en colaboración con otras bibliotecas (tanto la Biblioteca Pública más próxima como otras bibliotecas escolares del entorno)”

Una práctica habitual en los centros es la de **elegir un tema para desarrollar anualmente de forma conjunta**. Supongamos que este año ha sido la comunicación (ya que es el tema de esta guía) y queremos **revisar nuestro fondo** para emplear los materiales que ya tenemos; también solicitar en préstamo otros complementarios (a nuestras bibliotecas cercanas y a las familias) y adquirir alguno especialmente útil para años venideros. Además queremos manejar pequeñas bibliotecas de aula para **repartir el trabajo por ciclos y adaptar las actividades de formación de usuarios**.

Si planificamos esas tareas en grupos de investigación por niveles y editamos los debates, informes y actividades en una obra conjunta, nuestro proyecto será verdaderamente integrado y cada año podrá actualizarse el modelo para servir, no sólo de registro de lo realizado y de guía para las nuevas actuaciones, sino también de consulta activa de resultados y propuestas en forma de colección.

La colección Blitz del Gobierno de Navarra es una de las más útiles y rigurosas que se conocen.

<http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/PDIcastell.pdf>

▼ Portada del documento *Proyectos documentales integrados*. Rosa Piquín Cancio. Gobierno de Navarra, 2012.



CARNÉ DE INVESTIGADOR

El *Libro de experiencias – experimento* incluye un **modelo de carné** que podemos adaptar: elegiremos un **nombre para nuestro grupo** (cada nivel o incluso aula puede tener el suyo) y figurará en el carné junto con una **imagen identificativa** y los **datos** que elijamos: nombre del investigador, curso, intereses...

SELECCIÓN DE MATERIALES

Un recurso que ya hemos utilizado en las selecciones de libros de lobos y de ratones es la búsqueda en el portal Canal Lector: www.canallector.com. En la parte superior de la página encontraréis una franja gris donde está colocado el buscador, que permite seleccionar lecturas en base a la edad a la que va dirigida, país, género, soporte y tema.

En este caso, al buscar comunicación, nos lleva a la siguiente página: <http://canallector.com/buscador.php?key=comunicaci%F3n&edad=&pais=&genero=&soporte=&temas=>

Comprobamos **qué materiales están disponibles en nuestra biblioteca** y los destacamos en un **rincón que se mantendrá durante el curso**, junto con aquellos que extraigamos del catálogo y directamente de las estanterías.

La **Biblioteca pública o municipal** también pueden realizar búsquedas con los datos que acotemos (temas, materias, edades, géneros...) y realizar préstamos colectivos a los centros, por lotes y para periodos de tiempo prolongados.

Las familias también pueden proporcionar materiales, ya sean personales (fotos, documentos, objetos...) o publicados, en préstamo o donados, de segunda mano o adquiridos desde la Asociación de Madres y Padres, etc.

CATALOGACIÓN

Muchos materiales vendrán ya catalogados de las distintas bibliotecas, pero en **el aula resulta muy útil emplear los colores de la margarita cromática para separarlos en los distintos grupos de la CDU**. Cada equipo de 3 o 4 niños tendrá un folio del color correspondiente a las materias que incluye ese número escritas en él. Buscará los libros que coinciden con esas materias y les pondrá un tejuelo de ese color (puede ser provisional; un simple punto o tira de papel sujeta con celo). Los materiales de ficción (número 8) llevarán todos el mismo color, generalmente amarillo, y una mayúscula o símbolo que indique el género, el tema, etc., según la clasificación que se quiera utilizar.

La participación en esta actividad ofrece a todos los que intervienen en ella una visión centrada de cómo y por qué se organiza la documentación.

Aquí os enlazamos un documento sencillo pero muy útil sobre el tratamiento de los documentos en las bibliotecas escolares. Incluye enlaces a otros más complejos: http://cprcaceres.juntaextremadura.net/bibliotecascolares/archivos_index/materiales/tratamiento_tecnico_delosdocumentos_reformdo.pdf

DEBATE

Al menos una vez a la semana deberíamos tener **una sesión dedicada al debate sobre las investigaciones en curso**: presentar nuevos documentos relacionados (libros, películas, visitas a museos, noticias publicadas en torno al tema...), seleccionar los más interesantes, incorporarlos al proyecto, revisar las tareas programadas y los experimentos realizados (una agenda de objetivos y acciones es imprescindible para una buena investigación), etc.



▲ Imagen del portal Canal Lector con ejemplo de la página de búsqueda para la selección de materiales (marcado con línea naranja)

INFORMES

De todo ello tomaremos nota en nuestros informes, no sólo el maestro sino también el alumnado. El *Libro de experiencias – experimento* juega de modo creativo con los **objetivos** (un punto de partida imprescindible para todo en la vida) al registrar “descubrimientos muy importantes”: cada página está dividida en dos, de modo que planteamientos y conclusiones, así como los dibujos que los ilustran, pueden combinarse al azar.

Podemos preparar un **registro** de lo que más ha interesado a los niños en cada sesión de debate, pidiéndoles que lo expresen por escrito, de forma breve (en fichas A6, que son resistentes para las distintas técnicas de dibujo), con el objetivo de aprendan a resumir y priorizar la información.

Los verdaderos **informes técnico–científicos**, aunque varían según las materias de investigación, son documentos en los que se expone claramente el desarrollo y los resultados de una investigación o proyecto. Organización, claridad y pertinencia son requisitos importantes para su elaboración. Deben presentar:

- una descripción del objeto de estudio
- los datos comparados o las pruebas realizadas
- los criterios aplicados y puntos clave del debate
- los resultados de las pruebas
- las conclusiones y recomendaciones

EDICIÓN, PUBLICACIÓN Y PRESENTACIÓN

Si cada grupo de investigadores se centra en un aspecto que les motive especialmente (y no todos en repetir lo mismo) y personaliza su presentación, los resultados merecerán **una edición cuidada tanto para conservar como para utilizar dentro y fuera de la escuela**. Actualmente hay muchos programas de edición digital de álbumes fotográficos que nos permiten realizar ejemplares físicos para la biblioteca escolar (Fotoprix, Hoffmann, Snappy Book...), con un aspecto totalmente profesional.



◀ Doble página del *Libro de experiencias-experimento* (divididas en dos).



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

— Guía para trabajar
— la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

● **Ruta 3:** Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoon

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

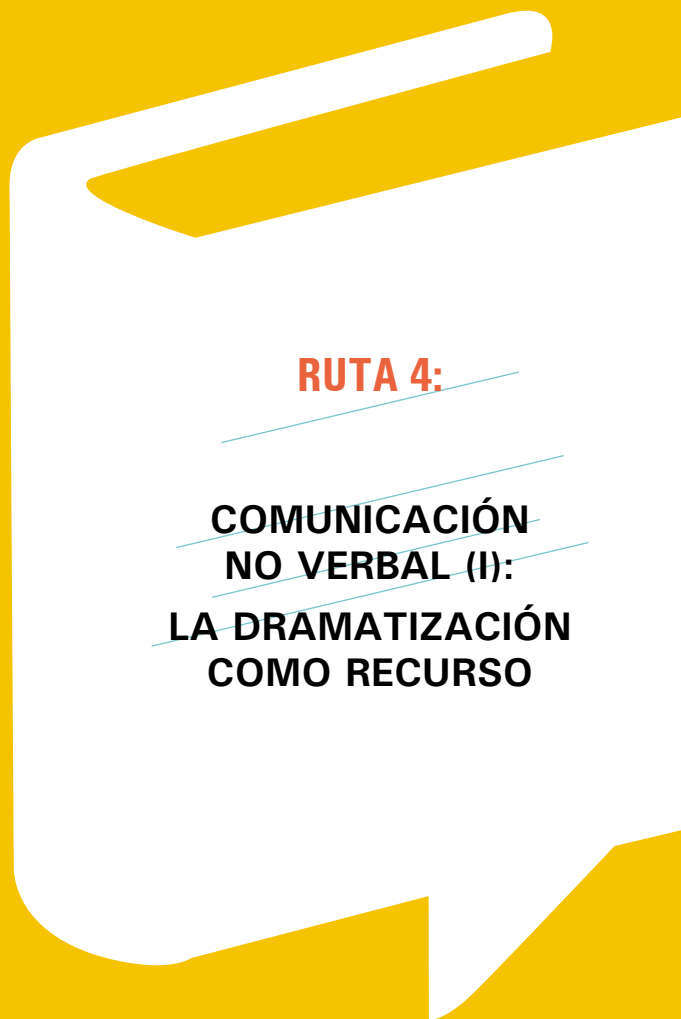
Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.

Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



RUTA 4:

**COMUNICACIÓN
NO VERBAL (I):
LA DRAMATIZACIÓN
COMO RECURSO**



Todos los títulos recomendados en la presente Ruta son aptos para trabajar con alumnos de los tres ciclos de Primaria.

RUTA 4:

COMUNICACIÓN NO VERBAL (I):

LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO

Mejorar nuestras habilidades para la comunicación es un objetivo básico para toda la vida, tanto en el plano intelectual como en el afectivo; **naturalmente, no nos referimos solamente al aspecto verbal de nuestro discurso.** Sin embargo, resulta difícil aplicar estrategias que tengan esa capacidad integradora, especialmente si no las hemos experimentado por nosotros mismos en el pasado.

La dramatización es uno de los recursos pedagógicos más completos. Además de estimular cualidades como la creatividad, común a otras disciplinas artísticas, o el trabajo en equipo, fundamental en muchos deportes, desarrolla particularmente la expresividad, la capacidad para explorar las emociones y sentimientos y comunicarlos a los demás.

Hemos dedicado una de nuestras rutas a la dramatización no sólo por la convicción de su necesidad en las aulas, sino por la larga experiencia existente de sus beneficios y el placer que proporciona a las niñas y niños. Para ellos supone un método de aprendizaje natural, una extensión madurativa del juego simbólico.

Utilizaremos como referencia básica la obra de Tomás Motos Teruel y Francisco Tejedo, *Prácticas de dramatización* (Ñaque, 2007). En el siguiente enlace se puede acceder a un extracto muy interesante de la misma sobre las diferencias entre dramatización y teatro, los elementos del esquema dramático y el proceso de dramatización, que iremos aplicando en las siguientes lecturas:

<http://www.naque.es/documentos/teproponemos/julio2012/PDF MOTOS PRACTICA DRAM.pdf>

**LEER 1:****La voz**

¿Cuántas cosas nos decimos sin palabras? En ocasiones, sobre todo cuando nos referimos a sentimientos, mucho más que con ellas. La voz y el lenguaje gestual se encargan de transmitir la mayor parte del mensaje, ¡a veces sin que nos demos cuenta!

Resumen: Una cerdita entra en el baño, buscando un poco de intimidad para ducharse. Pero parece que toda la familia se ha puesto de acuerdo para interrumpirla...

Una reflexión sobre la necesidad de espacio personal, el respeto y la importancia de comunicar nuestros sentimientos.



Título: La puerta

Texto e ilustraciones: Michel Van Zeveren

Editorial: Corimbo, 2008

ISBN: 987-84-8470-286-3

**VER Y ESCUCHAR:****Maneras de ampliar la imagen**

¿Cómo se cuenta un álbum sin texto (o casi)? Suele ser un reto para los adultos y una experiencia mágica para los niños, que sienten que dominan el código, son libres para expresar su interpretación y participan en la creación del discurso final. He aquí algunas posibilidades para realizar la lectura en el aula:

1) Escanear y proyectar: es la más sencilla cuando el grupo es demasiado grande para sentarse cerca del libro y apreciar los detalles y disponemos de pizarras digitales. Si la pantalla del escáner no abarca la doble página, se pueden fotografiar y, en ambos casos, se proyectan como power point (sin transiciones ni sonido). Algunos autores nos proporcionan una versión pdf para utilizar directamente. No sustituye al libro (una parte muy importante de la comunicación que establece el álbum ilustrado descansa en el formato y en la manipulación que genera el soporte), pero permite la lectura colectiva y la exploración en común de las imágenes.

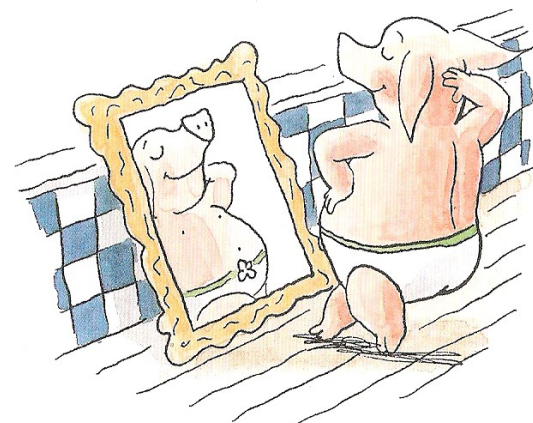
2) Narrar lo que se ve en la imagen: esta posibilidad es compatible con la anterior. Tanto si lo vemos en pantalla como enseñando el libro, con un solo lector o con varios que se reparten las páginas o intervienen sobre la marcha, lo fundamental es describir lo que percibimos, conectándolo con lo precedente. No todos los álbumes sin palabras tienen un esquema narrativo (ver Ruta 5: Comunicación no verbal: visual), pero sí el que nos ocupa en este momento: es exactamente como una escena de teatro o cine mudo que podemos contar a quien no ha visto la película. Una variante sería leerlo de forma individual durante un tiempo para luego intercambiar información.

3) Representar lo que se ve: también podemos "copiar corporalmente" lo que sucede en el libro, convertirnos en sus personajes, "vestirnos" con sus gestos y expresiones, añadir una banda sonora... DRAMATIZAR.

**CONVERSAR:****La imagen personal**

¿Qué imagen tienes de ti mismo? ¿Qué imagen tienen de ti los demás?
¿Están relacionadas? ¿Esa relación es importante para ti?

La imagen personal es uno de los temas más en boga en la sociedad actual. Puesto que tiene que ver con la aceptación por parte del grupo, de nuestros iguales; la adolescencia y juventud son las etapas en las que más nos afecta la construcción de esa imagen. La moda, la comunicación de masas, la publicidad, estudian todos los resquicios que su personalidad (en pleno desarrollo) tiene para venderles su mensaje. **Conversar con ellos sobre la identidad desde la autonomía, el respeto y la responsabilidad** (ver Ruta 5: Comunicación no verbal: visual) dentro del entorno afectivo (la escuela también lo es) se convierte en la mejor defensa.





INTERPRETAR: Educar la voz

COMPRENDER: La voz es un instrumento de comunicación

“La voz es el instrumento de comunicación por excelencia, aporta al lenguaje aspectos que van más allá de la comunicación cognoscitiva. Traduce sentimientos, emociones, más por el **timbre** y por el **acento** que por el contenido de las palabras.

Voz, Lenguaje hablado y Comunicación tienen una íntima relación. Es la voz quien proporciona el componente de sonido casi regular que da al habla un tono audible o musical. Esto incluye mecanismos de **tonalidad** e **intensidad**, que crean la entonación y la acentuación (denominadas características suprasegmentales del habla) que ayudan al oyente a determinar el significado y la intención emocional del habla.

En el acto de producción vocal, realizado en definitiva para comunicar, está implícita la actividad psicológica de quien emite el sonido, como también la de quien escucha el mensaje. Es posible observar cómo un estado emocional determinado modifica el modo de expresión del hablante, al tiempo que produce efectos en el comportamiento y en el ánimo de quien escucha.

La producción vocal es una actividad motora producida por músculos que pertenecen a diferentes zonas del cuerpo humano y sus funciones corresponden a otros sistemas vitales del hombre. Está en el hombre la capacidad de reunirlos en una acción conjunta y funcional, para producir ruidos, sonidos, y darles un significado convencional, elaborando de este modo el lenguaje para la comunicación.”

Ana Rosa Scivetti

◀ La Voz en la Comunicación
http://www.psicopol.unsl.edu.ar/mayo2007_notas4.pdf



INVESTIGAR:

La respiración

El proceso de comunicación es el resultado del trabajo conjunto de distintos órganos de nuestro cuerpo, y la voz es uno de los fundamentales. Como instrumento, la voz tiene sus características: un uso adecuado de los mecanismos que intervienen al producirla favorece no sólo nuestra salud sino la eficacia de sus acciones. ¡Y además es relajante y divertido!

La respiración: la voz se produce al pasar el aire de nuestros pulmones a través de las cuerdas vocales. Aunque la respiración es un movimiento involuntario de nuestro cuerpo, que nos mantiene vivos, podemos intervenir sobre ella conscientemente cuando queremos regularla con algún propósito, por ejemplo cantar, pronunciar un discurso o actuar. Para ello se dice que la “educamos”.

Hay muchos ejercicios de respiración que podemos realizar con los niños y que contribuyen al bienestar en el aula. Éste es uno de ellos:

Juegos de voz: *Tomar la sopa (respiración)*

La disposición ideal es en círculo, y se puede crear un ambiente propicio imaginando que estamos sentados en torno a una hoguera durante una noche estrellada y algo fría. Antes de contar una historia, vamos a tomar una sopa caliente o un chocolate. Colocamos las manos en forma de cuenco, aspiramos el olor imaginario de la sopa, y comenzamos a beberla en un trago lento y largo, inclinando paulatinamente la cabeza hacia atrás. En ese recorrido se van expandiendo los pulmones, y el ritmo favorece la relajación. Además, la disposición de los participantes y el clima imaginario los acerca y predispone para la colaboración. Puede convertirse en un hábito para iniciar la hora de lectura.

**PROYECTAR:****Características de la voz**

Las características fundamentales de la voz son el tono (altura musical de la voz), la cantidad (duración del sonido) y la intensidad (fuerza con que se produce). Una investigación sobre esas características se puede relacionar con el área de música. Si desarrollamos los contenidos con distintos ejercicios dramáticos como los que os proponemos, resultará un proyecto muy estimulante.

Sociedad robot:

El **timbre** es la “personalidad” de la voz de cada uno, lo que la diferencia. Depende de la estructura de las cuerdas vocales y de las cavidades de resonancia. Los robots, puesto que tienen elementos mecánicos realizados en serie, tienen una voz impersonal y metálica, que solemos imitar nasalizando la nuestra y quitándole entonación.

Vamos a convertirnos en robots: primero diremos nuestro nombre, presentándonos de modo lento, claro y nasal, cuando el profesor o el compañero anterior presionen nuestro “botón de arranque” (poner una pegatina o tatoo en el dorso de la mano, que puede haber sido un estímulo positivo al terminar un ejercicio anterior). Después añadiremos otros datos (reales o imaginarios: edad, planeta de procedencia, instrucciones recibidas en la base robot, etc.), variando la **cantidad** (prolongando o acortando las vocales, por ejemplo) y la **intensidad** (marcando exageradamente los acentos).

Ahora vamos a percibir la capacidad de la música para transmitir imágenes y guiar movimientos.

1) Buscamos composiciones que tengan las mismas cualidades que identificamos en la voz de los robots: ritmo entrecortado, rígido, metálico y resonante (un ejemplo perfecto, muy útil para actividades de dramatización, es **Zoolook**, de Jean Michel Jarre. Seguid el enlace...

Podríamos comparar con otro tipo de músicas y movimientos (graves, guturales, elásticos, acuáticos, ondulantes...) Hay bancos de sonidos donde podemos seleccionar según nuestras necesidades.

2) Adaptamos nuestros movimientos a la música como si fuésemos robots de articulaciones rígidas y movimientos lentos y bruscos. De este modo imitamos actividades humanas sociales: saludarse, dar la mano, charlar...

3) Tras el ejercicio reflexionamos en asamblea: ¿Cómo sentimos el cuerpo al imitar a los robots? ¿Y la voz? (Utilizamos las expresiones que hemos aprendido para describirla) ¿Es difícil mantenerse en el papel de robot? ¿La música te sirve de ayuda? ¿Por qué?...

Podríamos representar por equipos algunos cuentos clásicos, cambiando a sus personajes por robots. Por último podríamos recrear la historia de *La puerta con robots*, en lugar de cerditos. ¿Quién se atreve a realizar la versión más futurista?

◀ Media Radio: “Tono, intensidad y timbre. Definición y valores expresivos”

<http://recursos.cnice.mec.es/media/radio/bloque2/pag5b.htm>

◀ Zoolook en YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=_Lu4aYFBgCI

◀ Banco de sonidos: Sounple es una página muy útil de búsqueda de sonidos. Se puede utilizar en inglés y en castellano, pero no reconoce acentos ni la letra Ñ:

<http://www.sounple.com/>

**CREAR:****Actividad plástica y literaria: La tipografía**

La historia de *La puerta* sólo tiene dos palabras, pero una enorme capacidad de comunicación. ¿Qué podemos crear con ellas? Acudimos de nuevo a nuestro material de apoyo y descubrimos propuestas tan geniales como ésta:

En los álbumes ilustrados no sólo cuenta lo que se escribe sino, a menudo, el “cómo” se escribe. La tipografía puede convertirse incluso en la imagen principal del libro, amplificando y dando nueva vida a las palabras que transmite. Para experimentarlo vamos a realizar una divertida actividad del *Manual de recreo*, escribiendo distintas palabras con formas diferentes según su significado (pág. 62: AL IGUAL QUE GRANDE ESTÁ ESCRITO EN GRANDE)

**CREAR:****Actividad dramática y escénica: Grafofonías y banda sonora**

1) Motos y Tejedo también nos dan pautas excelentes para intervenir en la forma de las palabras, en este caso jugando con los sonidos que las componen y la voz que las produce. Ellos lo llaman “Grafofonías” (pág. 56) y consisten en “unas láminas en las que el elemento gráfico sirve de estímulo desencadenante de la expresión oral. [...] Es un recurso utilizado por la poesía visual y hoy totalmente difundido en el mundo de la imagen”.

Empezaríamos escribiendo las palabras en tamaños muy diferentes y jugando con las letras que las componen:

LA PUERTA

LA PUERTA / LA PUERTA

LLLLLAAAAA PP P PPUUEEERRRTAA

“El alumno realiza las asociaciones que las imágenes le provocan y, a partir de éstas, las interpreta sonoramente.” La interpretación puede ser libre (lo que a cada uno le inspire), redundante (a más tamaño mayor intensidad) o por contraste (a más tamaño menor intensidad). También puede jugar con el tono y la cantidad.

2) Poner música a una producción, sea el teatro, el cine u otras más modestas, como una presentación power point, es una actividad creativa de primer orden. Al comienzo de la ruta os hemos aconsejado que vuestra presentación en pantalla de las imágenes del libro no llevase música, precisamente por lo mucho que condiciona la recepción. Ahora os lo sugerimos como interpretación artística que los propios alumnos pueden realizar con material del banco de sonidos.

Si queréis desarrollar al mismo tiempo un proyecto TIC, podéis realizar el montaje con el programa *Audacity*, un editor de grabación y edición de sonido, libre, de código abierto y multiplataforma (es decir, que puede utilizar cualquier persona de modo gratuito en ordenadores de todo tipo).

◀ Cita:

Prácticas de Dramatización.
Motos, T.; Tejedo, F.
Ñaque, 2007
ISBN 978-84-96765-06-1
<http://www.naque.es/virtuemart/108/8/pedagogia-teatral/practicas-de-dramatizacion-detail>

◀ Audacity:

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

**LEER 2:****El cuerpo**

Título: Cuidado con la rana

Texto e ilustraciones: William Bee

Editorial: Juventud, 2008

ISBN: 978-84-26136-71-8

en catalán:

Título: Compte amb la granota

ISBN: 978-84-26136-72-5

Los cuentos tradicionales tienen un texto muy potente, con una estructura tan antigua y consolidada que es una de las primeras que interiorizamos desde que nacemos. Están creados desde y para la oralidad, y es muy difícil que se conviertan en álbumes ilustrados de calidad, donde la imagen ha de tener su propia voz (existen algunos, como la maravillosa versión de *Blancanieves* creada por Josephine Poole y Angela Barret, editada por Kókinos).

Sin embargo, hemos visto muchos ejemplos en los que el cuento tradicional es la base para crear algo nuevo. El que trabajaremos a continuación nos da claves para desarrollar estrategias de buenos narradores, actores y críticos. ¿Qué más se puede pedir?

Resumen: La encantadora señora Desazón Zozobra vive en un claro del bosque, acompañada de su mascota: una rana. Un día recibe la visita de tres monstruos malintencionados. Cada uno de ellos se encuentra con un cartel en la puerta que reza: "Cuidado con la rana", cuando comprendan que la rana de la señora Zozobra no es tan inofensiva como parece, será demasiado tarde...

Un álbum lleno de humor, un tanto gamberro, con ritmo infalible y un final sorprendente.

**VER:****El secreto de la comunicación no verbal**

"En los últimos años, cientos de estudiosos de ciencias sociales [...] han tratado de descifrar el código de la comunicación no verbal. [...] este libro no es un código en sí. No ofrece la posibilidad de conocer a otra persona simplemente a través del comportamiento no-verbal. [...] No obstante, todos tenemos cierta habilidad para descifrar determinados gestos. La llamamos intuición. La aprendemos en la primera infancia y la utilizamos a nivel subconsciente durante toda la vida, y es en realidad la mejor manera de hacerlo. En un instante interpretamos cierto movimiento corporal o reaccionamos ante un tono de voz diferente y lo leemos como parte de un mensaje total." (Flora Davis. *La comunicación no verbal*. Alianza Editorial, 2004).

Las ranas no son animales muy expresivos. Tampoco las ilustraciones de William Bee lo son, es en ese sentido corporal en el que estamos explorando (otros aspectos de la comunicación a través de imágenes ya los trabajaremos en la ruta siguiente: **Ruta 5: Comunicación no verbal: visual**). Sin embargo, *Cuidado con la rana* es uno de los álbumes más fáciles de contar de nuestra selección. ¿Por qué? precisamente porque son sus gestos los que no precisan ni se presentan con matices e interpretaciones; Son acciones primarias (ocultarse, entrar en la casa, robar, ocupar, comerse a alguien), dramáticas como en los cuentos tradicionales, acompañadas de brillantes colores y divertidas canciones que parecen despistarnos de cualquier reflexión... Hasta que llega el final. Con la sorpresa y, otra rotunda acción: el eructo, se nos obliga a replantearnos lo que habíamos mirado sin ver.

Flora Davis, la autora del fragmento anterior, propone en la parte que hemos omitido del párrafo anteriormente citado, un ejercicio interesante para VER:

"Sugeriría que el lector comenzara la lectura de este libro sentándose frente al televisor. Enciéndalo pero deje sólo la imagen, sin sonido. Le recomendaría los programas tipo conferencia [...]. En este tipo de programas la gente se comporta de una manera normal; no "actúa" y las cámaras, al acercarse y alejarse del protagonista, brindan una imagen total del individuo. Al eliminar la distracción que producen las palabras, su primera impresión será la gran cantidad de movimientos que los protagonistas realizan con el cuerpo. En un momento dado, parece que

Cita: Flora Davis.
La comunicación no verbal.
 Alianza Editorial, 2004



están haciendo demasiadas cosas al mismo tiempo. Una persona levanta las cejas, inclina la cabeza, descruza una pierna, se echa hacia atrás en el asiento, juguetea con los dedos; unos segundos después, sus manos revolotean en el aire, con gestos enfáticos, cuando comienza a hablar.

Si usted fuera un científico que se enfrentara con esta imagen, ¿qué estudiaría? ¿Cómo registraría lo que está viendo? ¿Por dónde comenzaría?”.

En la comunicación hay cientos de señales importantes que podemos ver o pasar por alto y que cambiarán por completo nuestra percepción de las cosas. “Cuidado con la rana” es una señal muy clara; pero nadie se la toma en serio hasta que se ve obligado por el final.



CONVERSAR: Verdades y mentiras

Aunque *Cuidado con la rana* no trata de manera obvia el tema de la mentira, sí es un **buen punto de partida para hablar del engaño**. Cuando el final nos hace revisar nuestro primer juicio maniqueo, rescatamos montones de dudas ocultas por los prejuicios y nos damos cuenta de que estos nos alejan de la verdad. A menudo lo hacen de modo involuntario, pero también son manejados conscientemente para vendernos cosas, cambiar nuestras opiniones y conducirnos al enfrentamiento y la intolerancia. Por tanto es un buen tema de conversación con los niños y niñas, que podemos mejorar con la investigación posterior en torno al esquema corporal, los gestos que intervienen en la comunicación y la técnicas de negociación que se desarrollan a partir de ellos.



“*Estrategia y Técnicas de Negociación. OBSERVACIÓN Y ENSAYO EN LA NEGOCIACIÓN*”. Felicísimo Valbuena de la Fuente, Catedrático Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense Madrid.

Este artículo nos ayudará a plantear la conversación sobre la verdad y la mentira:
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/per3/profesores/Valbuena/pdf/4.pdf>



CREAR: El esquema dramático



“En síntesis, el esquema viene caracterizado por la representación de una acción (secuencia de acción) que contiene una situación problema (conflicto) realizada por unos actores que previamente han adoptado unos papeles (personaje). En la estructura dramática encontramos los siguientes **elementos: personaje, conflicto, tiempo, argumento y tema.**”

Motos y Tejedó, *Prácticas de dramatización*

Cita:
Prácticas de Dramatización.
 Motos, T.; Tejedó, F.
 Ñaque, 2007
 ISBN 978-84-96765-06-1
<http://www.naque.es/virtuemart/108/8/pedagogia-teatral/practicas-de-dramatizacion-detail>

Hemos visto cómo estos elementos son fáciles de identificar en *Cuidado con la rana*: una historia sobre cinco **personajes** (una anciana, su rana mascota, y tres monstruos) que se enfrentan por un espacio que unos atacan y otros defienden (conflicto), durante un día en el bosque (**tiempo y espacio**), con un **argumento** desarrollado a través de tres episodios repetitivos: un malvado intenta atacar a la anciana, no hace caso de la señal de advertencia acerca de la rana peligrosa y es engullido por ella. Son los finales sorpresa los que revelan que el **tema** principal son las apariencias, y por tanto la búsqueda de la verdad.

Al ser un esquema reconocible y (aparentemente) sencillo, es fácil de narrar. La repetición permite anticiparse y a la vez ser creativo con las canciones tontas de los monstruos, sus voces y movimientos. Se disfruta como un juego y cuando se llega al desenlace invita a reconsiderar cada elemento.

Juguemos, pues, a ser monstruos, encantadoras ancianitas y ranas sospechosamente inofensivas: ¿con qué recursos corporales y de voz representarías a los distintos personajes? Y, puesto que sus caras son inexpresivas, ¿por qué no utilizamos máscaras?

**CREAR:****Máscaras:**

Son simplificaciones de los elementos del rostro, representando emociones básicas o símbolos. Las relacionamos con el teatro pero son mucho más antiguas como elementos rituales y religiosos. En el siguiente título, *El actor*, las estudiaremos con más profundidad.

Ahora las disfrutaremos simplemente como disfraz aprovechando los maravillosos colores elegidos por el ilustrador William Bee. Él realizó los originales dibujando con rotulador negro de punta fina, coloreando y organizando los elementos por ordenador. Como el diseño por ordenador es complicado, podemos sustituirlo por piezas de papel de color pegadas sobre cartulina, para dar consistencia a la máscara. El grosor de las cajas de cereales es el ideal, de esta forma estaremos reutilizando un material excelente que no será visible al quedar en el interior de la máscara. Los papeles de color cubren la caja con uniformidad, evitando el coloreado que generalmente les aburre. Los niños sólo precisan delinear patrones sencillos (por ejemplo, las espirales que hacen de rizos de la anciana) con rotulador negro fino, que es barato, les encanta y les ayuda a controlar el trazo al repasar.



Señora Zozobra. máscara realizada con papel, cartón, rotuladores, papel seda, ceras, cartulina y pegamento.



LEER 3: El rostro

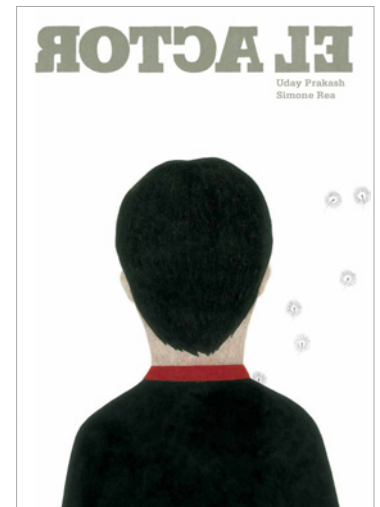
La cubierta de este libro es un rostro vuelto de espaldas. No vemos sus rasgos ni su expresión. Podría ser cualquiera, es una silueta sin identificar. Y es que sólo podremos comprender esa imagen cuando hayamos conocido su historia. Igual que la nuestra. Igual que la de todos.

Resumen: Decía Chaplin que un cómico es una persona triste. Como lo era Fakir Mohan Sen, el actor cómico más famoso del teatro de la India. Cada una de sus sonrisas nacía de su esfuerzo para acallar la oscuridad y su dolor. Sin embargo, gracias a sus actuaciones, el público aprendía a soñar y a hacer volar la imaginación, a reírse de sus frustraciones y sus miedos.

Un libro sobre la belleza del teatro, la superación personal, la capacidad de lucha y las ganas de vivir.



Su papel era siempre muy limitado y breve: en mitad de la comedia, salía por la derecha del escenario y giraba en torno a sí mismo una o dos veces. A pesar de los movimientos que llevaba a cabo, conseguía mantener la cara siempre dirigida hacia los espectadores, y finalmente salía por el lado izquierdo. Pero, a penas entraba en escena y empezaba a desenvolverse, los espectadores estallaban en risas y aplausos. En el teatro se creaba un auténtico tumulto.



Título: El actor

Texto: Uday Prakash

Ilustraciones: Simone Rea

Editorial: A buen paso, 2011

ISBN: 978-84-93941-41-3

◀ Doble página interior del libro *El Actor*.



ESCUCHAR: La imagen como traducción

La historia de Fakir Mohan Sen está narrada con un tono informativo que finge reproducir una entrada de enciclopedia o libro de texto. Mediante esa estratagema, nos hace mirar de frente y con atención lo que se esconde tras las apariencias. Si *Cuidado con la rana* despertaba nuestras dudas sobre la verdad de lo que percibimos, *El actor* nos impulsa a reinterpretarlo desde la sensibilidad y la empatía. A medida que escuchamos su historia nos sentimos más cerca de Fakir Mohan Sen y de tantos seres humanos maravillosos, ocultos por insospechadas máscaras y duras circunstancias.

Es difícil poner imágenes a una lectura de estas características. Simone Rea hace de sus ilustraciones un espacio de escucha, un refugio donde caben nuestras lágrimas y la mano consoladora que las convierte en sonrisas.

Silencio, querido público: comienza la representación.



PROYECTAR: Las máscaras

Como anticipábamos en la lectura anterior, un proyecto interesante para esta ruta sería trabajar la máscara, tanto en sus aspectos históricos como plásticos y teatrales. La máscara tiene un fuerte contenido simbólico; es un elemento de comunicación con receptores más complejos: colectivos humanos, fuerzas de la naturaleza y, en última instancia, nuestro mundo interior.

◀ Más información sobre las máscaras:
http://distintosenaigualdad.org/imagenes/documentos/cuadernillos_talleres/exposicion_mascaras_p.pdf

**CREAR:****Actividades combinadas: *La máscara facial***

Los actores, para desarrollar su capacidad de expresar los sentimientos de los personajes, se ejercitan en el control y dominio de sus músculos faciales. Esto es la máscara facial. Su enfoque es profesional y obviamente no busca los mismos resultados que el nuestro, pero la técnica nos ayudará a tomar conciencia de la movilidad de nuestro rostro y de los estados de ánimo y rasgos de carácter que refleja.

Motos y Tejedo proponen una serie básica de expresiones para iniciar el trabajo con la máscara facial:

Calma	Sonrisa	Risa
Enojo	Reflexión	Sueño
Maldad	Terror	Bostezo
Rabia	Timidez	Desagrado
Ira	Repugnancia	Llanto
Susto	Tristeza	Enfermedad

Hay multitud de ejercicios que pueden ayudarnos a profundizar en el contenido y la forma de estas expresiones. Podemos elegir uno o varios de los siguientes:

- **Buscar en el diccionario** el significado de cada palabra.
- **Describir por escrito la posición de los rasgos faciales** (y/o del resto del cuerpo) cuando reflejamos ese estado.
- **Dibujar lo que hemos descrito**, simplificándolo como una caricatura.
- **Buscar imágenes** (fotos, dibujos, viñetas...) y clasificarlas bajo esa lista de palabras.
- **Reproducirlas corporalmente.**
- **"Pasar la máscara"**: Sentados en círculo, nos colocamos por parejas mirándonos cara a cara. El profesor reparte uno o varios papeles donde están escritas distintas expresiones (una en cada papel). El que los recibe representa esa expresión para el compañero que le está mirando (sin mostrarle el papel). Todos se dan la vuelta para mirar al compañero que tienen al otro lado y le transmiten la expresión de la máscara recibida. Ésta puede dar la vuelta completa al círculo o si son varias y diferentes pueden repartirse por sectores, etc.
- **"Crear estatuas"**: Por parejas; "A" va colocando el cuerpo de "B" para que represente una expresión. "B" mantiene la posición en que "A" lo coloca. (Ej.: "A" abre la boca de "B", coloca su mano extendida delante, el otro brazo flexionado hacia arriba con el puño medio cerrado, la cabeza inclinada hacia atrás... Vemos que "B" está bostezando.)
- **Por parejas improvisamos escenas donde se combinen tres expresiones** (Ej.: Enojo – Sueño – Terror. Un conductor está enojado porque el coche que lleva delante va muy despacio. Al adelantarlo mira quién va al volante y descubre que está dormido y que van a chocar).
- **Por parejas nos movemos a través de un espacio sin obstáculos.** Suena una música (preferiblemente la banda sonora de una película) y "A" va representando las emociones que le inspira la música. "B" le sigue, colocándose cara a cara con "A" y copiando todos sus gestos y movimientos como si fuera su reflejo en un espejo.



LEER 4:

El teatro



Título: Los tres erizos

Texto e ilustraciones: Javier Sáez Castán

Editorial: Ekaré, 2003

ISBN: 980-257-297-7

Enlace al texto "Los tres erizos: ilustración en dos actos" publicado en el blog de Ekaré
<http://edicionesekare.blogspot.com.es/2011/10/los-tres-erizos-ilustracion-en-dos.html>

El teatro es una experiencia escénica muy compleja. Diversos elementos artísticos colaboran para componer el mensaje final, que representa al mismo tiempo una experiencia universal y un reflejo del contexto histórico y social del momento en que se muestra al público.

Javier Sáez Castán, uno de los mejores autores de álbum ilustrado en español, utiliza en este libro la estructura de una representación teatral para desarrollar su historia.

Resumen: Tres erizos roban unas manzanas de la huerta de una mujer. Los habitantes del lugar buscan a los implicados en el hurto. Una vez que los encuentran, deciden juzgarlos pero, entonces, se dan cuenta que las semillas de las manzanas robadas dieron vida a un manzano. De modo que, al final, se acaba imponiendo la justicia de la naturaleza.

Un álbum ilustrado en verso para explorar nuestras habilidades teatrales y las peculiaridades del género.



Bajan los fusiles bien avergonzados,
mientras los erizos bailan a sus pies.

Imagen interior del libro "Los tres erizos". ►



VER:

Del texto a la escena

El teatro es también un género literario. Se escribe desde hace miles de años, pero casi nunca se lee. La paradoja es fácil de entender: el mensaje sólo está completo cuando se representa, cuando los actores (con ayuda de esos elementos escénicos que hacen creíble lo que vemos) lo convierten en un suceso que cobra vida ante nosotros.

¿Qué vemos en *Los tres erizos*? Un texto en verso (la regla mnemotécnica más antigua de la literatura) y en tres idiomas: español, latín y francés (ya hemos visto que el sonido crea diferentes ambientes). Imágenes que semejan decorados y en las que los personajes son también símbolos de diferentes estructuras culturales (entre ellas la del teatro y la mitología clásicas). Paratextos que completan el mensaje (como en el guión teatral, que va siempre acompañado de indicaciones para la puesta en escena). El análisis es complejo, pero la lectura es fácil: fluye ante nuestros ojos haciendo sencilla la historia, **representándola**.



PROYECTAR: Los elementos escénicos



"La representación teatral"

<http://www.edu365.cat/eso/muds/castella/literatura/teatro/escena/pantalla3.htm>

"En una representación teatral se juega con dos textos: el texto dramático, escrito por el autor teatral, y el texto del espectáculo que es creado (quizá no escrito) por el director de escena en colaboración con todos los componentes de una representación: actores, escenógrafos, músicos, iluminadores..."

Escritos o no, podemos repartirnos esos componentes de la representación según la inclinación o habilidades de cada uno y "jugar a las profesiones": ¿Qué es una compañía teatral? ¿Cómo se planifica una representación? ¿Quién se ocupa de cada cosa? Algunas decisiones cambian todo el proceso y deben tomarse en un primer momento.

Imaginad qué actividad desarrollaríais si quisierais realizar un montaje de *Los tres erizos*. Aunque sea un proyecto consensuado, alguien tiene que organizar los pasos para fijar la idea de la representación, y asegurarse de que todos los implicados trabajan de acuerdo. Ése es el **director**. ¿Queréis hacer una obra de marionetas? En ese caso los **actores** tendrán que ser **manipuladores**, y pueden trabajar totalmente ocultos o interactuar con los muñecos. El tamaño del escenario será muy distinto en uno y otro caso, igual que los **decorados**, el **vestuario**, las **luces**... ¡incluso la **peluquería**! El **sonido**, en cambio, se proyectará de modo parecido, aunque muchos efectos tendrán que estar grabados porque las marionetas son livianas y sus movimientos no se perciben auditivamente: palmadas, fuertes pisadas, objetos que se arrastran... La **música**, por supuesto, es totalmente diferente si se toca en directo o está grabada, si se utilizan composiciones propias o mezclas de otros. Una verdadera compañía tendría que planificar también la **producción**: ¿De dónde sale el dinero para los gastos (sueldos, compras de material, alquiler o mantenimiento del local...)? ¿Todo se va a pagar con lo que produzca la venta de las entradas o una parte está subvencionada? ¿Qué **condiciones técnicas** tiene el lugar donde realizaremos el espectáculo? Un teatro también es un edificio creado específicamente para las representaciones, y tiene un **personal** propio que se ocupa del mantenimiento y del público: **taquilla, acomodadores, tramoyistas**... Si asistimos a una representación profesional (como os propusimos en *Guyi – Guyi, Ruta 1*), podemos analizar todas estas labores y cómo se han obtenido los resultados. Ese estudio debería ayudarnos a conocer y valorar nuevos aprendizajes y profesiones.

**LEER 5:****El proceso de dramatización**

“Antes hemos apuntado que una de las diferencias básicas entre la dramatización y el teatro está en el resultado, aunque ambas utilicen en ocasiones procedimientos y técnicas comunes o el mismo proceso. Aquí queremos dejar clara constancia de que, para nosotros, lo realmente formativo, lo capital, es el proceso. A través de cada uno de sus sucesivos momentos se van a ejercitar una serie de capacidades del alumno (intelectivas, motrices, afectivas) cuyo cultivo va a incidir en su desarrollo personal total. **Lo que realmente educa en la dramatización es el proceso, no los resultados.**”

Prácticas de dramatización. Motos y Tejedo. Ñaque, 2007 (pág. 22)

Proponemos realizar este proceso por medio de una obra muy adecuada para una representación en la escuela: su tema, el acoso escolar y la integración. Se presenta de un modo formalmente tan atractivo que transforma el evidente didactismo que suele entorpecer este tipo de actividades.

Resumen: El pequeño Croc Croc es diferente a los demás esqueletos. Sus compañeros se burlan de él en la escuela, en el patio, de camino a casa. Menos mal que mamá le arropa cada noche y le prepara gusanos para desayunar después de las pesadillas.

Un álbum sin palabras, atrevido, lleno de humor y ternura, que nos permitirá establecer una conversación con los niños sobre las burlas y el acoso escolar, huyendo de los tópicos.



Título: Croc Croc - En la escuela de esqueletitos.

Texto e ilustraciones: Stéphane Levallois

Editorial: Libros del Zorro Rojo, 2009

ISBN: 978-84-92412-34-1

en catalán:

Título: Croc Croc - A l'escola dels esqueletets

ISBN: 978-84-92412-35-8

**LEER****PROYECTAR****Y CREAR:****Una representación como proyecto**

Para desarrollar un taller de teatro en el aula con la representación de una obra como resultado final, la mejor planificación abarcaría todo el curso escolar. Estamos plenamente de acuerdo con las palabras de Motos y Tejedo sobre el uso del lenguaje teatral en la educación:

“Es integrador de muchos lenguajes: el aprendizaje teatral tiene presente al individuo completo, trabaja con su cuerpo, su mente, sus emociones; despierta los sentidos y afina la percepción; desarrolla la concentración [...], sensibiliza la escucha activa y la mirada consciente; compatibiliza la flexibilidad y el rigor; desarrolla el pensamiento práctico [...], el sentimiento de grupo y la interacción social [...]. Y para finalizar: el contenido del teatro gira siempre alrededor de problemas, asuntos y temas relacionados con la comprensión de la conducta humana y de las relaciones interpersonales.”

Cualquier nivel de Primaria es bueno para realizar este proyecto, siempre que tengamos claro que no se pretende formar actores ni preparar espectáculos extraordinarios. La meta, y el camino a la vez, será disfrutar con la imaginación, percibir el mundo con sentidos nuevos y más profundos, aprender a jugar en grupo y transmitir algo de esa aventura a través de nuestro cuerpo y nuestra voz.

Podemos dividir el tiempo total del curso en tres momentos diferenciados: Hasta las vacaciones navideñas todos los ejercicios serán preparatorios para que el alumnado explore sus posibilidades, descubra las estrategias teatrales,

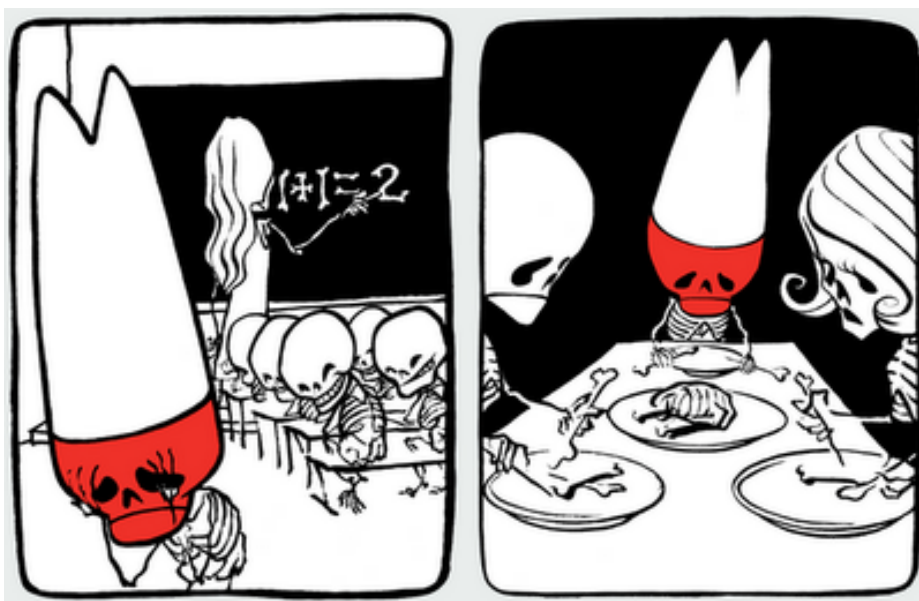
asuma hábitos de expresión saludables (para su cuerpo, su voz, su respiración, el enfoque de situaciones, etc.) y encuentre motivación práctica y artística en la dramatización. Cada semana dedicaremos una sesión exclusiva al taller de teatro, con la misma estructura: “ejercicios de puesta a punto corporal y de voz, de relajación, concentración y atención”.

En el segundo trimestre, adaptaremos esa estructura a ejercicios que tengan que ver directamente con la representación que queremos realizar: en este caso, que la obra esté protagonizada por esqueletos nos llevará a insistir en el trabajo con los segmentos corporales, sus movimientos y desplazamientos, coordinación y disociación. Exploraremos músicas y entornos artísticos relacionados con Halloween, el mundo de ultratumba, el cine mudo (pues son referencias que aparecen en la obra) y escribiremos colectivamente las escenas: no sólo los diálogos que queramos explicitar, sino las situaciones, descritas con pormenores. Por poner un ejemplo:

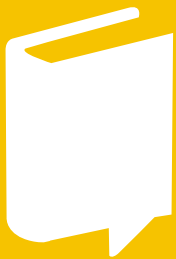
Un grupo de diez esqueletitos está sentado en el aula frente a la pizarra. Cada vez que la maestra se da la vuelta se ponen a jugar a juegos de palmas, a lanzar aviones, a piedra papel o tijera... pero cuando ella les mira se colocan atentos en una misma posición como si estuviesen paralizados. El ritmo de la escena se va ralentizando como si las pilas de todos se estuviesen agotando. De pronto suena el timbre y los esqueletitos meten precipitadamente sus cosas en la mochila y abandonan la clase. Durante toda la escena, Croc Croc actúa de forma diferente, preocupado y aislado del grupo, y al final su soledad se hace más evidente.

El texto debe estar terminado al comenzar el último trimestre, los papeles repartidos, los decorados y vestuario definidos y en proceso de realización, la música elegida, etc. Las sesiones se repartirán ahora entre un pequeño calentamiento, las propias escenas como ejercicios y ensayos cada vez más completos de la obra.

Se puede representar ante los compañeros de otros cursos, ante las familias del alumnado o incluso en una representación abierta al público el día de fin de curso, el día del libro, etc. La fecha se tendrá en cuenta desde el principio para la planificación, así como el lugar y el público al que se va a dirigir la obra.



◀ Imagen interior del libro “Croc Croc”.



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

— Guía para trabajar
— la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

● **Ruta 4:** Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoon

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.
Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



RUTA 5:

**COMUNICACIÓN
NO VERBAL:
EL PODER
DE LA IMAGEN**



Todos los títulos recomendados en la presente Ruta son aptos para trabajar con alumnos de los tres ciclos de Primaria.

RUTA 5:

COMUNICACIÓN NO VERBAL (II)

EL PODER DE LA IMAGEN

Si se quiere utilizar el álbum ilustrado como herramienta principal en nuestra metodología de trabajo, se ha de prestar especial atención al tema de la imagen: sus características como lenguaje, sus elementos y peculiaridades de lectura. Numerosos y excelentes documentos están dedicados a dichos análisis, y los iremos citando como fuentes a lo largo de la ruta. **Pero la presente guía tiene por objeto trabajar la comunicación en el aula, y nosotros hemos sentido la necesidad de centrarnos en la experiencia comunicativa que generan las imágenes del álbum, porque nuestra vida profesional se ha visto transformada por ella.**

El arte siempre es una transformación, no un mero adorno decorativo. La obra concreta no es su finalidad, sino el propio proceso de búsqueda. Es ahí donde se genera el encuentro con el niño: los pequeños que acuden a nuestras clases cada día; el chiquillo que una vez fuimos o el que las circunstancias no nos permitieron ser; el niño que aún permanece en nuestra curiosidad cotidiana y en nuestra capacidad para disfrutar del mundo en estado puro, como un infinito campo de juegos.

El álbum ilustrado materializa ese mundo y lo hace accesible a todos, no importa cuál sea su edad, el nivel de formación o la procedencia. Es una plataforma integradora de encuentro, que genera pasión, sentimientos compartidos, redes de comunicación.

Es muy difícil explicar todo esto con palabras, pero es fácil vivirlo cuando ponemos en contacto a los niños con álbumes ilustrados de calidad. Los títulos elegidos para esta ruta son propuestas excepcionalmente variadas: una obra sostenida por poco más que una frase, un álbum mudo, un imaginario informativo, una narración que aparentemente podría leerse sin imágenes y un manual-taller de creación. Pero cada uno de ellos nos seduce e invita a formar parte de una nueva comunidad educativa, cómplice y creativa.

Señoras y señores: PASEN Y VEAN.

BIENVENIDOS

**LEER 1:****Deja volar tu imaginación. *Una ruta que sigue a los pájaros***

Un buen libro te puede llevar a cualquier parte. En las aulas siempre elegimos los más especiales para comenzar nuestras rutas, libros que enamoren a los niños y les hagan pedir más: esperar impacientes la hora de la lectura. Con ese criterio hemos elegido la cabecera de cada capítulo de esta guía.

La selección es un punto fundamental de nuestro trabajo: conocer muchos libros, sí, y conocerlos bien; pero sobre todo comprobar qué sucede cuando llegan a las manos de los niños. Rara vez analizamos un libro sin haberlo visto antes a través de los ojos infantiles. Ellos son los críticos primeros de una literatura que les pertenece, y con su mirada le otorgan su verdadera dimensión.

Los pájaros llegó a nosotros a través de manos adultas: editores, críticos, una profesora amante del trabajo de su autor e ilustradora, un corto de animación. Sus imágenes daban ganas de crear y lo convertimos en el **escaparate de una librería...**

... Hasta que por fin voló a **una escuela.**

Resumen: Un camión atraviesa por un paisaje desierto, se detiene al borde de un precipicio y su conductor abre la puerta trasera para dejar salir a un montón de pájaros de diferentes colores, que se pierden en la lejanía. Hay una excepción: un pequeño pájaro negro, tímido y retraído, que parece no saber volar aún.

Una historia de amistad y complicidad. Dos hilos narrativos: un texto poético y unas imágenes que amplían tanto el significado que caben múltiples interpretaciones. Un álbum que no da respuestas pero despierta múltiples preguntas.



Título: Los pájaros

Texto: Germano Zullo

Ilustraciones: Albertine.

Editorial: Libros del Zorro Rojo, 2012

ISBN: 978-84-96509-56-6

◀ Álbum de fotos del escaparate creado por TresBrujas para la librería El Bosque de la Maga Colibrí. Fotografías de Nafría.

<http://www.flickr.com/photos/lamagapajaros>

◀ *Algunos días son diferentes...* entrada del blog "Bosque de Lecturas". Experiencia de lectura compartida con niños a partir del álbum "Los pájaros".

<http://bosquedelecturas.wordpress.com/2013/08/25/98/>

◀ Ilustración del libro *Los pájaros*

**CONVERSAR:****Redes de lectura**

Cuando la lectura compartida ya es un hábito asumido por todos en el aula, la biblioteca que comparten las mentes de nuestros alumnos no sólo crece en cantidad sino que fortalece los lazos entre sus lectores y entre los propios títulos: unos nos recuerdan a otros y todos componen un territorio común de juegos, referencias, aprendizajes. Ya hemos visto cómo los mejores reaparecen continuamente: obras como *Siete ratones ciegos* que siempre tienen algo nuevo que aportar y que en realidad podrían pertenecer a todas las rutas.

Los pájaros podría encabezar una propuesta de filosofía, de poesía, de narrativa visual, de información. En este caso no sería tanto por su versatilidad como por nuestro apego a su energía positiva, su colorido radiante y su aroma a vacaciones. Vamos pues a seguirlo por ahí, como hacen los pequeños. Descubriremos que también es bueno para nosotros los mayores.



PROYECTAR:

Cuando el aprendizaje es la esencia del proyecto

¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué necesidades despierta y qué motivaciones estimula? Los buenos profesionales tienen siempre en cuenta este debate, pero hay que reconocer que rara vez se traslada honradamente a los alumnos. Y nos equivocamos, porque no se perciben como personas con futuro, sino como receptores pasivos del futuro que nosotros queramos o sepamos construir en ellos.

Un buen proyecto siempre comienza con dos preguntas: qué sabemos y qué queremos aprender. Puede que nuestro alumnado quiera saber de pájaros, un conocimiento concreto que planteábamos en la **Ruta de comunicación para la investigación**. En ese caso la propuesta de este álbum servirá para presentar los resultados de modo más atractivo y para sugerir nuevas búsquedas de datos (colorido de las plumas, velocidad de vuelo, costumbres migratorias, comercialización de especies y peligros que acarrea para su conservación).

Sin embargo las posibilidades pueden ser mucho más amplias y desde luego más locas. Tal vez los niños quieran saber de migraciones, pero no de pájaros; de colores, pero no de plumas; de camiones, de acantilados, de bocadillos, de relaciones. Pero es seguro que también les interroga la posibilidad de cambiar el mundo/las cosas.

“¿Cuántas veces has sentido que si supieras “algo”, y ese “algo” podría cambiar tu vida radicalmente? ¿Qué te gustaría saber hacer y nunca has encontrado quién te lo explicase? ¿Cuántas cosas podrías enseñar a tus amigos con las que poder ayudarles? ¿Conoces a alguien que sabe hacer algo “valioso”, “curioso”, “especial”?”

La batería de preguntas pertenece a *La escuela expandida: La educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar*, una experiencia desarrollada en el IES Antonio Domínguez Ortiz de Sevilla. En ella se utilizan herramientas lúdicas de gestión de proyectos, como las dinámicas de grupo (para establecer un clima de apertura y colaboración), los sociogramas (para analizar las relaciones existentes en el grupo) y mapas de contenidos (esquemas para organizar los datos obtenidos durante el proceso). El material fundamental es el post-it. En este caso los alumnos escriben en ellos las cosas que quieren aprender y las que pueden enseñar, y eso conduce a poder establecer nuevas relaciones. Compruébalo en este vídeo.

¿No se te ocurre cómo plasmar esto en tus clases de primaria? Pues échale un vistazo a este vídeo de VoxPrima sobre sus talleres de Pictoescritura “para rescatar la creatividad y lograr una sociedad mejor” > >

<http://igualdad3000.blogspot.com.es>

◀ Blog del departamento de filosofía del IES Antonio Domínguez Ortiz.

Documental, co-producido por ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural e Intermedia Producciones, que narra la experiencia vivida en el IES Antonio Domínguez Ortiz durante el desarrollo del taller de Banco Común de Conocimientos. Una mirada crítica y desafiante al interior del sistema educativo.



<http://www.zemos98.org/eduex/spip.php?article133>

◀ Voxprima: espacios de pictoescritura.

Hacer click en: ¡Sumérgete en un taller de pictoescritura! (experiencia de trabajo en la escuela)

<http://voxprima.com/nuestros-videos/>



CREAR:

Actividad plástica: La plástica siempre es un proyecto



Acometer una actividad plástica siempre es un reto. Su finalidad primordial es obtener un producto, y para ello es necesario disponer de unos materiales y aplicar determinadas técnicas en un esquema organizado de trabajo. Suele ser una de las tareas favoritas del alumnado, pero ese aprecio estará directamente relacionado con la creatividad e innovación de las propuestas.

Hasta llegar a la educación secundaria el sistema educativo no tiene previsto el encuentro con la actividad plástica como un conocimiento especializado. Los centros no cuentan con profesorado titulado en la materia ni recursos específicos. En esta ruta vamos a enlazar con múltiples propuestas apasionantes, casi todas impulsadas desde el ámbito extraescolar, tanto por talleristas profesionales como por maestros aficionados al arte en su vida particular, o por profesores de secundaria que realizan en sus centros un magnífico trabajo que nosotros podemos adaptar.

Internet se ha convertido en una rica fuente de recursos. Muchos ilustradores y artistas comparten sus creaciones, explicaciones y técnicas con una guía paso a paso o, al menos, multitud de fotografías. Una de nuestras favoritas es [Cristina Moreno Canigo](#), que en su blog desarrolla multitud de proyectos plásticos con niños de primaria.

En este caso os enlazamos un taller de formación realizado con profesorado sobre el tema de los pájaros, pero a lo largo de la ruta lo iremos relacionando con otros sobre el mar, el color o las estructuras tridimensionales: ¡agregadlo a vuestros favoritos!

Añadid también al artista norteamericano que, desde que nacieron sus hijos, desarrolló con y para ellos todo tipo de juegos, juguetes y proyectos de creación maravillosos. Aquí tenéis los etiquetados en "birds" (pájaros en inglés):



No podéis dejar de visitar el blog de [Katarzyna Rogowitz](#), ilustradora afincada en nuestro país, que con su talento y la ayuda de los niños es capaz de hacer volar ¡a un rinoceronte!

Y por último, [La ciudad de los pájaros](#). Un taller arquitectónico diseñado y realizado por PROCES, cuyo desarrollo queda reflejado en este vídeo.

◀ En el blog "[Fem manual amb la Cristina](#)". Pájaros. Taller de formación de profesorado de [Cristina Canigo](#) para trabajar plásticamente la temática de las aves.:

<http://manualescanigo.blogspot.com.es/2013/03/blog-post.html>

◀ del Blog: [Made by Joel](#):

Diversas propuestas técnicas del artista [Joel Henriques](#) para representar pájaros de manera sencilla utilizando materiales reciclados.

<http://madebyjoel.com/tag/birds>

◀ Resultados del taller artístico sobre ciencia impartido por [Katarzyna Rogowitz](#) para la Fundación Séneca.

<http://katarzynarogowicz.wordpress.com/2010/11/07/secyt-2010/>

◀ Enlace al vídeo: [City of birds / architectural workshop](#)

<http://vimeo.com/58245826>



LEER 2:

Sumérgete en la imagen



Título: La ola

Ilustraciones: Suzy Lee

Editorial: Barbara Fiore, 2008

ISBN: 978-84-936185-4-4

Con *Los pájaros* nos hemos lanzado a un proyecto de investigación (los propios pájaros), de desarrollo (el aprendizaje en sí mismo), y de plástica (materiales y técnicas). Ahora nos toca atravesar el mar.

Como podemos comprobar en los versos de *El mar en calma* y *Viaje feliz*, álbum que trabajamos en la *Ruta 7*, dedicada a la poesía, el mar es una metáfora de la vida. En ella también nos marcamos proyectos, caminos a seguir, pero no es lo mismo embarcarse en una idea que mantenerse en ella. Por eso hay quien llama a esas planificaciones "iniciativas", porque no son realmente proyectos hasta que se han desarrollado y adaptado a la realidad, con su correspondiente reorientación. Hay que vivirlas y pasar por sus cambios.

Resumen: En este sugerente libro sin palabras, Suzy Lee retrata la infancia a través de los juegos con las olas de una niña en un día de playa.

Un canto a la simplicidad de los momentos felices, al juego como motor de la niñez y el aprendizaje como forma de conocernos y explorar nuestros límites.



Doble página de *La ola*. ▲



CONVERSAR:

Hasta dónde podemos llegar

Si el tema de los pájaros puede dar mucho de sí, el del mar es completamente inabarcable. Esto puede tener consecuencias muy diferentes según nuestra actitud, igual que le sucede a la niña de *La ola*: puede darnos miedo y salir huyendo, fascinarnos y no poder abandonarlo, atraparnos y no dejarnos de "empapar". Los pájaros siguen ahí: esas gaviotas que acompañan a la protagonista, expectantes.

Los niños son como el mar: completamente inabarcables, pero cada uno de ellos es en sí mismo un mar único e inesperado, con una fuerza imposible de imaginar. Sentémonos a escucharles: ¿Qué saben y qué quieren saber del mar? ¿Qué quieren contarnos y cómo? ¿Qué sensaciones les despierta? ¿Con quién lo han disfrutado?

Una caja de recuerdos puede ser una manera que les encanta de convertir esa conversación en algo material, manipulable, más fácil de compartir y (eso nos viene bien en clase) organizar. Pedíles que traigan un objeto cada uno, que sea especial para ellos, cread una caja del tesoro con sus aportaciones y procurad que el turno de intervención venga dado por la curiosidad: que cada uno saca de la caja lo que le despierte más interés.

¿Y si aplicamos el sistema a otros aspectos? Varias veces hemos hablado de tener un buzón en clase, pero si al buzón llegan todo tipo de propuestas, habrá que clasificarlas. Podemos hacer un fichero a la antigua usanza con separadores

que vayan agrupando los contenidos o aprender a distribuir el tiempo con una agenda de pared donde disponer las propuestas de la semana, el mes o el curso. En algunos países estos distribuidores de tareas, ideas, prioridades (Focus Wall, Set your goals, etc.) son un material corriente y se comercializan ya preparados por áreas o asignaturas. Pero en todo caso son muy fáciles de hacer y pueden traer beneficiosos cambios estéticos y procedimentales.



INVESTIGAR:

Álbumes sin palabras

Ya nos hemos encontrado este tipo de libros en otras rutas de esta guía: *La puerta*, cuando hablamos de todo lo que comunicamos sin palabras; *El código de la circulación*, a propósito de los símbolos visuales que son la base de los códigos escritos; *Buh*, una serie de cómics sin texto donde comentamos sus peculiaridades de lectura y enlazamos con un artículo sobre la necesidad de libros mudos en las bibliotecas escolares.

Son propuestas diversas y es fácil (y un ejercicio recomendable) identificar qué las diferencia; pero hay una cosa que los une y gustaría a nuestros pájaros: son lecturas migratorias, libros que podemos compartir con lectores de cualquier punto del planeta porque hablan un idioma universal: la imagen.



**CREAR:****Una escuela bajo el mar**

Si ya habíamos generado un ambiente marino de forma sencilla en la **Ruta 7**, ahora podemos dejarnos llevar por toda nuestra emoción creadora y experimentar con técnicas de lo más variado.



Otra fuente de inspiración y recursos que nos puede resultar muy útil son las páginas web de los museos: El Thyssen, el MoMA o el Reina Sofía nos proporcionan guías de descubrimiento del arte, programas educativos, vídeos sobre técnicas. Hemos aprovechado esas publicaciones en diversos puntos de la guía y aquí mismo os enlazamos una nueva propuesta de transformación de la escuela a través del arte, en este caso del Guggenheim de Bilbao.

Pero si hay un museo imprescindible para nosotros, ese es el dedicado al álbum ilustrado y a uno de sus más famosos creadores: Eric Carle. El lugar físico nos pilla un poco lejos, en EEUU, pero en internet podemos realizar incluso una visita virtual y talleres artísticos. Y, sobre todo, podemos reproducir en nuestra escuela su mayor obra: el arco-iris colectivo de la pared de cristal del estudio. En una sencilla y económica cortinilla colgante, compuesta de fundas de plástico y anillas para documentos, se van insertando los papeles resultantes de los talleres de experimentación con todo tipo de técnicas y colores. El resultado es un espectacular filtro para el sol y la luz que inundan la habitación. ¡No dejéis de seguir los enlaces de "Resources / activities" para descargar los PDF con el paso a paso!

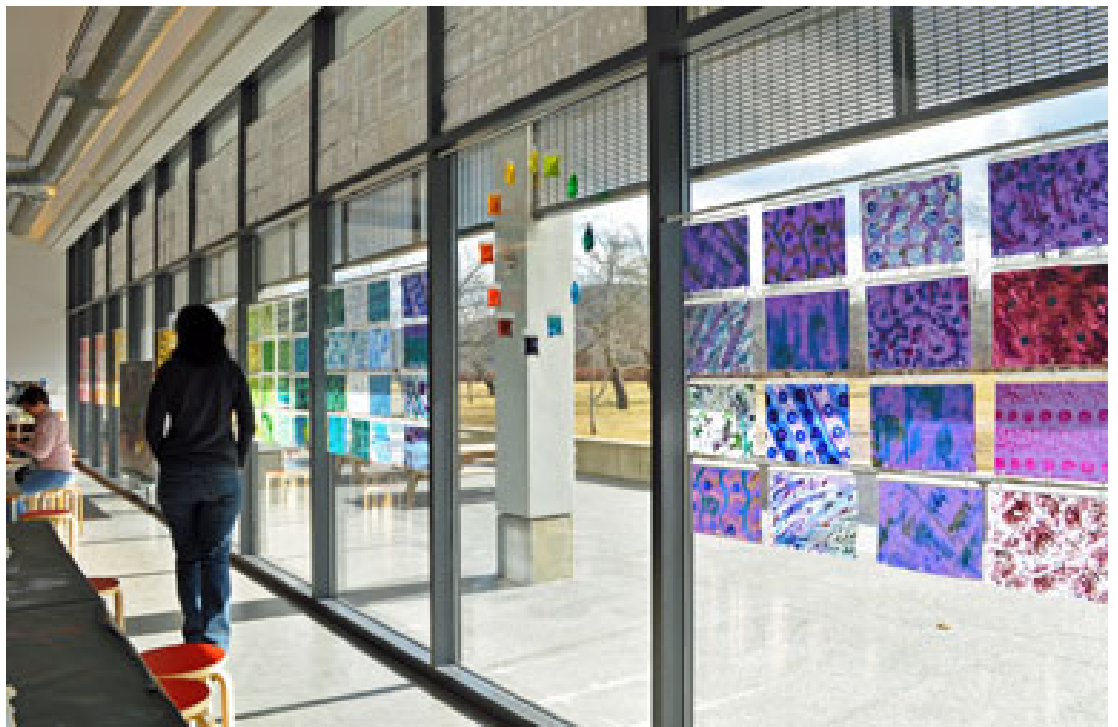
Resultados del taller *Cambiando la escuela* impartido por Ibon Garagarza en el Colegio Miribilla con alumnos de 1º de Primaria. ▶
<http://lta2012.guggenheim-bilbao.es/obras/cambiando-la-escuela/>

Libros de Eric Carle publicados por la editorial Kókinos. ▶
<http://editorialkokinos.com/autor/eric-carle/?s&ifvacia=true>

The Eric Carle Museum of Picture Book Art. ▶▶

Resultados de uno de los maravillosos Talleres con Papel de Seda del Museo Eric Carle.

<http://www.carlemuseum.org/studioblog/?tag=eric-carle-tissue-paper-workshop>



¡La mejor fiesta pasada por agua!

Blog Fem Manuals de Cristina Canigo.
 Propuestas plásticas para representar el mar.
<http://manualescanigo.blogspot.com.es/2011/05/la-mejor-fiesta-pasada-por-agua.html> ▶

Propuesta de Miltos Manetas de creación plástica online de obras inspiradas en Jackson Pollock. ▶
<http://www.jacksonpollock.org>

Para poblar de criaturas un espacio tan propicio, acudimos de nuevo a Cristina Canigo y os invitamos a reproducir su maravillosa fiesta de la primavera, dedicada al mar en el año 2011.

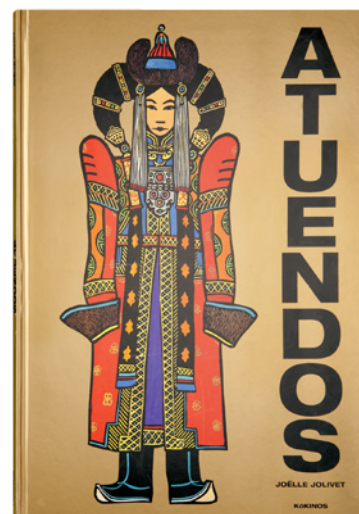
Antes de que se vaya la ola, os dejamos un último vínculo para los que necesiten un recurso rápido, que no manche, y que sirva para experimentar el expresionismo abstracto, tan relacionado con la marca de la espuma sobre la arena de la playa y sobre nuestro corazón.

**LEER 3:****El mundo en imágenes**

El primer libro impreso para niños fue una obra documental en imágenes: El "Orbis sensualium pictus" de Comenius, "con el que ambicionó mostrar el mundo nombrando sus objetos y acompañándolos de pequeños grabados en madera que él mismo preparó. [...] Leyendo sus teorías, tres siglos más tarde, todavía se advierten principios innovadores basados en la participación activa de los niños y en la inclusión de la belleza y la fantasía en los trabajos escolares, algo que los pedagogos como Montessori retomarían posteriormente." (Ana Garralón: *Historia portátil de la literatura infantil*. Anaya, 2001)

A esta larguísima tradición pertenece *Atuendos*, que condensa en imágenes innumerables conocimientos acerca de las costumbres y organización social del ser humano. Un concepto de información a la medida de los niños que tiene mucho que enseñar a los mayores.

Resumen: Un libro informativo de gran tamaño sobre los trajes y complementos de todos los tiempos y todos los países, ordenados por temas: princesas, armaduras, espectáculos. Con piezas manipulables para descubrir los secretos ocultos de los modelos más complejos y muchas curiosidades para analizar e interpretar: las faldas y tacones de los atuendos masculinos, el significado de los colores para algunas culturas o la adaptación de los modelos a las materias primas y el clima de los distintos lugares.



Título: Atuendos

Texto e ilustraciones: Joëlle Jolivet

Editorial: Kókinos, 2008

ISBN: 978-84-96629-71-4

**CONVERSAR:****Ver a través del tiempo y del espacio**

¿Has visto alguna vez un pez abisal? ¿Un dinosaurio? ¿una batalla contra los piratas? ¿Una nave espacial? Si te paras a pensarlo, no sabrás qué contestar. Prácticamente nadie ha visto ninguna de esas cosas en la realidad, pero todos las hemos contemplado en grabaciones o simulaciones que parecen la misma cosa. Cuando se inventó el cinematógrafo, la gente se levantaba espantada de sus asientos creyendo que iba a ser arrollada por un tren. Cien años después, muchos niños no han estado nunca en presencia de una verdadera vaca, pero sus ojos han observado los escondites y costumbres de cientos de especies remotas e incluso extinguidas, como los famosos dinosaurios.

El debate sobre la credibilidad de lo que vemos y oímos está más vivo que nunca. Nuestros sentidos tienen acceso a experiencias inimaginables en otras épocas, pero los niños han de ser más críticos, seleccionar y discernir para qué quieren la información.



◀ Detalle de páginas del libro *Atuendos*.

**INVESTIGAR:****¿El hábito hace al monje?**

Cuando los niños están dando sus primeros pasos en la lectoescritura, es frecuente que les pidamos que reflejen los conocimientos que van adquiriendo por medio de dibujos. Es una buena actividad, siempre que respetemos tanto su ritmo evolutivo como su creatividad: igual que comprendemos que no es el momento de escribir textos excesivamente largos, debemos saber que aún no han desarrollado la mayoría de las técnicas para plasmar la perspectiva, (aunque su mente está realizando interesantes investigaciones sobre cómo ordenar el espacio y mostrar lo que sucede en él).

La imagen aislada es una buena opción para elaborar materiales, ya que la composición posterior puede correr a cargo del adulto y hacer más atractivo el producto final. Recortar fotografías permite incluir cosas difíciles de dibujar y centrarse realmente en la investigación del tema y en la organización de los contenidos. El ejemplo siguiente, que procede de un blog escolar sumamente útil, se puede adaptar a muchos proyectos.

Si queremos seguir con el tema del vestido y la historia, tenemos una magnífica posibilidad a través de un popular juguete: las muñecas de papel o recortables. Hoy en día se venden frecuentemente como artículos de colección, pero también se han adaptado a las nuevas tecnologías: es fácil descargarlos, tanto en reproducciones como en nuevas propuestas de diseñadores y ilustradores. Existen numerosos blogs dedicados a ello, cuyos materiales propiciarían todo tipo de preguntas, búsquedas y clasificaciones. Os enlazamos uno con gran número de muestras de época y ¡que comience la caza del tesoro!

◀ *"El libro de la compra".*

Blog Biblioabrazo. Propuesta de investigación y creación plástica para trabajar los alimentos en el aula.

<http://biblioabrazo.wordpress.com/2011/05/04/el-libro-de-la-compra/>

◀ Para saber más sobre la Historia de las muñecas recortables podéis leer esta entrada en el blog *Las cosas de mami*.

<http://lascosademami.com/blog/blog/2013/el-pasado-de-los-recortables/>

**CREAR:****Actividades plásticas: Oficinas artísticas**

Naturalmente los vestidos nos pueden llevar por muchas direcciones: los materiales con que están hechos y las técnicas para realizarlos es una de ellas. Otro interesante análisis histórico se deriva de la facilidad con que hoy podemos acceder a todo tipo de prendas de vestir y renovarlas, porque el aprendizaje de la costura o la tejeduría ya no son necesidades prioritarias en las casas como antaño, pero sí son salidas profesionales a tener en cuenta.

Es muy beneficioso para los niños experimentar estos procesos de elaboración de objetos que utilizan diariamente, así como la manipulación sencilla de los materiales y máquinas que los producen. Entre ellas están los telares. Los hay de diversos tipos y con diferente complejidad, pero a la hora de jugar con el color y las imágenes, esta versión sencilla puede proporcionarnos muchas satisfacciones.

Y una vez que hemos practicado con hilo y aguja, podemos probar a coser pequeños vestidos para piratas, superhéroes o hadas, a partir de retales.

Este vestuario para hadas forma parte de la exposición (*S'*)*Habiller* del Centre de Créations pour l'Enfance de Tinquaux (<http://www.danslalune.org/index.php>).



◀ Propuesta de taller de Cristina Canigo para practicar la costura fabricando pequeños telares con platos de cartón reciclado:

<http://manualescanigo.blogspot.com.es/2009/03/telares.html>

▲ Fuente foto:

<http://annicanailles.canalblog.com/archives/2011/11/13/22656422.html>



Título: Juego de pistas en Volubilis

Texto e ilustraciones: Max Ducos

Editorial: Kókinos, 2007

ISBN: 978-84-96629-13-4



LEER 4: La vida en tres dimensiones

El arte no es plano. Esto no es un simple juego de palabras: es la expresión de un hecho objetivo. Incluso dejando a un lado las creaciones lingüísticas y sonoras y ateniéndonos a las plásticas, la historia del arte contiene muchas más producciones fuera del soporte plano que sobre él.

Por supuesto, su fin primordial es estético y expresivo, pero no está tan alejado de los asuntos prácticos como resultaría cómodo aceptar. Buscamos la belleza en las cosas cotidianas y en su búsqueda trascendemos a los objetos y su utilidad primera, para convertirlos en huellas de nuestro paso por la tierra.

Resumen: Una niña se siente extraña en su casa, tan moderna y diferente de las otras. Una tarde descubre que le han preparada un juego de pistas, escondidas en diferentes rincones. Resolviendo los acertijos recorrerá todas las estancias de la casa y en ese viaje descubrirá el secreto que han diseñado para ella.



CREAR Y PROYECTAR: Del material a la estructura habitable

Si muchas disciplinas artísticas son poco habituales en la escuela, cuando hablamos de aquellas que trabajan con el volumen, como la escultura y la arquitectura, el vacío es casi absoluto. Sin embargo, las iniciativas educativas que hemos descubierto en nuestra búsqueda son verdaderamente apasionantes. Vamos a seguirlas, como si de otro juego de pistas se tratara.

Hemos visto en nuestro recorrido por las distintas rutas de esta guía algunas propuestas de modelado, principalmente con arcilla, que tal vez nos hayan hecho experimentar nuestro primer contacto con esos materiales que adquieren forma al actuar sobre ellos. Vamos a elaborar uno especialmente sencillo, con el que nos adentraremos en el campo de la escultura moderna y en la creación de materiales para trabajar matemáticas (seriación, aritmética, geometría): **la pasta de papel**.

► “Hacemos pasta de papel 01” del blog Pinta la luna. Tutorial para fabricar bolas de papel reciclado utilizando papel de periódico.

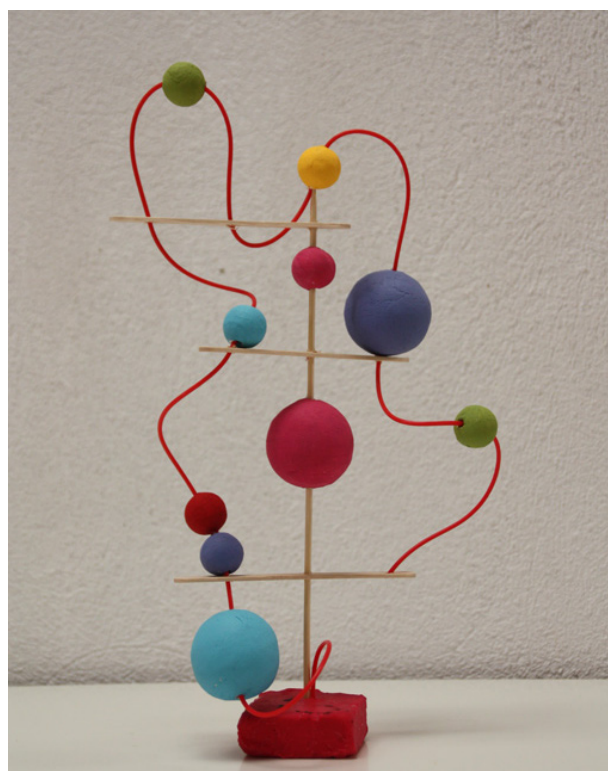
<http://pintalaluna.blogspot.com.es/2011/08/hacemos-bolas-de-papel01.html>

► derecha y abajo: imagen de la entrada “¿Juego o escultura?” Propuesta escultórica para jugar realizada con cuerda, palitos de helado y bolas de papel reciclado.

<http://pintalaluna.blogspot.com.es/2011/07/juego-o-escultura.html>

En el mismo blog hay multitud de aplicaciones para la pasta que hemos obtenido. Nosotros seleccionamos la siguiente, porque nos parece una buena conexión con las otras “pistas” que contiene *Volubilis*: referencias a obras y artistas famosos como Alexander Calder.

En realidad la historia de *Volubilis* es la de una relación: la de la niña protagonista con la casa que habita y, a través de ella, con su padre arquitecto (presumiblemente diseñador de la misma). La estructura que utiliza es perfecta: los juegos de pistas involucran al niño en procesos de comprensión que le empujan a la acción, disfrutando del juego hasta el final.



Imágenes interiores de *Juego de pistas en Volubilis* ▶



PROCES educational architecture
<http://www.proces.rs> ▶

Lo mismo sucede con los talleres de arquitectura con niños que hemos seleccionado en la web de PROCES:

Vídeo del taller *Walking City Workshop* realizado por Proceso.
<http://vimeo.com/47354535> ▶

El primero es fundamentalmente lúdico, un juego de las casitas que refleja la personalidad de los niños y niñas, su forma de relacionarse con los demás, y comprender su espacio > >

Voices of children on the Move. Un vídeo documental del taller realizado por PROCES con niños migrantes serbios para la ONG Save the children.

http://www.youtube.com/watch?v=U-vmuUHtDWI&feature=player_embedded ▶

El segundo es más profundo y nos devuelve a esa migración y deseo de mejorar el mundo que nos inspiraron *Los pájaros*. Se trata de un proyecto internacional, con niños de diversos países que expresan los temores y esperanzas de la infancia que tiene que migrar por necesidades de todo tipo. Exponer ese proceso y encontrarse con niños de su misma edad que han pasado por él es importante a nivel individual, pero también se convierte en una forma de comunicación que interpela al espectador sobre los derechos de los niños > >

LEER 5: Arte en acción

La actividad artística precisa saberes prácticos, meter las manos en la masa. Por eso encontramos incontables manuales con información sobre técnicas, trucos, lecciones. Son útiles, pero no todos por igual. En su afán por desmenuzar los procesos que llevan a la adquisición de dichos saberes, muchas obras son repetitivas, conservadoras y, digámoslo claramente, aburridas.

A los niños no les convienen en absoluto y tampoco a sus profesores. Lo que ambos necesitan es un recurso que les haga cosquillas en los dedos y les dé una mirada artística sobre las cosas familiares que creen conocer.

Resumen: Un poético libro para futuros (o presentes) escritores e ilustradores. La artista Sophie Benini invita a los niños a viajar al fantástico mundo de la creación de libros explorando colores, texturas, formas y sentimientos. Sophie enseña a transformar estos elementos intangibles en narrativas pictóricas mediante el uso de materiales tan insólitos y cotidianos como las virutas de madera o el polvo de los lápices, las cebollas o las hojas.

Un recurso imprescindible para promover la creación de textos e imágenes en el aula y fuera de ella.



Título: El libro de los libros

Texto e ilustraciones: Sophie Benini

Editorial: Thule, 2008

ISBN: 978-84-96473-84-3

CONVERSAR: Mapas para un viaje

Cuando iniciamos un viaje solemos seguir un mapa: un resumen del territorio que nos ayudará a alcanzar nuestro destino y movernos por él. Puede ser un mapa sencillo o complejo, de una zona grande o pequeña, pero que siempre aproxime ese "espacio" a nuestras manos.

El libro de los libros es un mapa. Como su territorio es infinito, está lleno de caminos que se pierden en todas direcciones. Todos se pueden recorrer, pero ninguno llega al final. Siguiéndolo, podemos hacernos exploradores y elaborar nuestros propios mapas. Podemos ver al final de la **Ruta 1**, que no es tan difícil como parece y puede resultar divertido. Pero como también es fascinante viajar con el dedo por sitios que existen y que tal vez algún día podamos conocer, os vamos a llevar a una página de mapas elaborados por artistas e ilustradores de todo el mundo. Mapas diferentes que recogen rincones para hacer cosas especiales como sentarse a leer, comer helados o dar besos.

enlace:

<http://www.theydrawandtravel.com>



▼ Ejemplo de cuaderno de viaje:

<http://artjournaling.tumblr.com/post/57923223177/by-marjie-kemper>

CREAR: El registro de las cosas que nos gustan



Escribir un diario puede estar bien. Pero no todo el que prueba se siente entusiasmado. A veces uno se queda mirando al vacío o se pone a garabatear una esquina, a doblar la otra... Tranquilo, no pares. Vas por buen camino.

Además del diario tradicional, hay otra manera de guardar recuerdo de las cosas que nos pasan, nos gustan, nos preocupan. Un simple cuaderno te vale, pero mejor si es bonito y tiene buen papel, porque sobre él queremos pintar, estampar, pegar cosas...

¿Qué te parece? esta podría ser la ilustración de la ruta que hemos compartido. Y tú, ¿cómo la reflejarías? ¿Qué no sabes por dónde empezar?



Pues vamos a retomar el taller de la Ruta 3, *Mi libro de hoja caduca* y verás cómo te aclaras:

Inspirado en el otoño y el entorno natural de un jardín botánico, *Mi libro de hoja caduca* es un taller de escritura y creación de un libro ilustrado, a partir de hojas secas y mucha imaginación. Se trata de un proyecto colaborativo, organizado en varias sesiones donde, paso a paso, niños de toda la educación primaria van construyendo su diario, su álbum o su cuaderno de plantas, impulsados por la lectura en voz alta de libros que sirvan como modelo y por las pautas del profesor.



Doble página de *El Libro de los Libros*: ▶

Esta actividad está basada en *El Libro de los Libros* que publica Thule ediciones, en el que la artista Sophie Benini invita a los niños a viajar al fantástico mundo de la creación de libros, explorando colores, texturas, formas y sentimientos. Para llevar a cabo un taller de estas características sólo tienes que seguir paso a paso este camino:

1º Paso. *Mirando al pasado*

Para entrar en materia, proponemos hacer una introducción a la historia del libro. Nos parece interesante contar a los niños cómo y por qué surgieron los primeros manuscritos, cuándo llegó la imprenta y qué supuso para los seres humanos; no sólo para que conozcan su origen, sino para que esta información les ayude a entenderlos, en la actividad de proponemos.

2º Paso. *En busca del tesoro*

El segundo paso propone la búsqueda y recogida de materiales que puedan sernos útiles para la parte plástica; de modo que el profesor podría pedir a los alumnos que cada uno traiga a clase una caja con objetos reciclados que pudieran servir más tarde, como retales, virutas de lápiz, hojas secas, cuerda, botones, trozos de papel, lazos...

3º Paso. *Escribe una historia*

Ya que se trata del apartado más complejo y hemos desarrollado en la **Ruta 6** todo un itinerario sobre estructuras narrativas, os sugerimos que utilicéis sus propuestas para el desarrollo de esta sesión.

4º Paso. *Diseña tu libro*

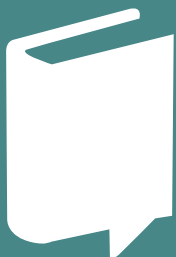
Una vez que tenemos la historia, hay que dedicarle tiempo a la parte gráfica. Para ello, anotaremos en un guion qué partes de la historia queremos ilustrar y con qué materiales, el tipo de letra que emplearemos para el texto, los colores, y dónde irá cada cosa. Es importante decidir también el formato que deseamos que tenga el libro: si será apaisado, estrecho, cuadrado, redondo etc. Todo dependiendo de la historia que queramos contar.

5º Paso. *Crea las ilustraciones*

Una vez diseñado el guion, proponemos ilustrar el libro con los materiales que llevaron los alumnos a clase. Como Sophie, la autora de *El libro de los libros*, los alumnos utilizarán materiales tan insólitos y cotidianos como las virutas de madera o el polvo de los lápices, las cebollas o las hojas de los árboles.

6º Paso. *Encuaderna*

Por último, dedicamos esta sesión a encuadernar el libro que hemos estado construyendo. Remitimos de nuevo al profesor a la obra en la que se inspira este taller. En el último capítulo de *El Libro de los libros* encontrará distintos ejemplos de libros hechos por niños de diferentes edades, así como los pasos que hay que seguir para elaborarlos.



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

Guía para trabajar
la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

● **Ruta 5:** Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoom

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.
Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



RUTA 6:

**COMUNICACIÓN
LITERARIA (I):
ESTRUCTURAS
NARRATIVAS**



Todos los títulos recomendados en la presente Ruta son aptos para trabajar con alumnos de los tres ciclos de Primaria.

RUTA 6: COMUNICACIÓN LITERARIA (I): ESTRUCTURAS NARRATIVAS

Si bien la presencia de la literatura es habitual en el aula, son muchas las ocasiones en que su utilidad se reduce a la transmisión de determinados patrones que el adulto considera positivos en la educación del niño. Algunas bibliotecas escolares se ordenan en base a sus contenidos morales, a partir de los cuales se crean centros de interés. En dichos casos, la *buena literatura* se halla al servicio del deseo adulto por inculcar determinados hábitos o *valores* en los alumnos: la amistad, la obediencia, la bondad, la solidaridad, la tolerancia, etc.

En ocasiones la didáctica de las buenas maneras deja de lado cuestiones como el deleite que proporciona la lectura de un texto bien escrito y bien ilustrado, la forma en que se cuenta la historia, la competencia crítica que adquirirá el niño en contacto con la belleza, el desarrollo de su sensibilidad, la mejora de su expresión. A veces, se nos olvida la importancia de su capacidad creativa e imaginativa. Buscamos que aprendan a leer, que comprendan los contenidos y se eduquen en *valores* pero ¿y la forma? ¿Dónde quedan las estructuras literarias y para qué sirven?

Las estructuras no son sólo “forma”. Son el esqueleto del contenido, aquello que lo sostiene y le permite crecer. Uno de los cometidos más importantes de la educación es precisamente establecer esas estructuras donde se asienta el conocimiento. En un mundo donde los datos se multiplican incesantemente, las estructuras nos permiten acceder a ellos y organizarlos de un modo que nos resulte útil. Hay que conocer las estructuras incluso para poder romperlas y hallar nuevos caminos.

En esta ruta exploraremos algunos aspectos de las estructuras narrativas para trabajarlas en el aula de un modo sencillo, funcional y atractivo, porque una de las primeras cosas que necesitamos y practicamos a la hora de comunicar es **CONTAR QUIÉNES SOMOS**.

Sin embargo, si queréis profundizar más teóricamente sobre los textos narrativos y su tipología podéis consultar este enlace:

<http://www.materialesdelengua.org/LENGUA/tipologia/narracion/narracion.htm>



Materiales de lengua y literatura.
Ana Isabel Romeo Gálvez y Lourdes
Domenech Casesavis.

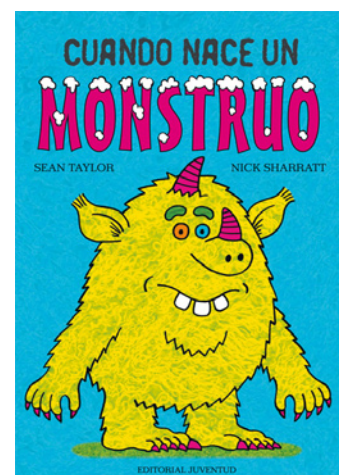
**LEER 1:****La estructura temporal**

Una de las posibilidades más interesantes a la hora de abordar las estructuras es el análisis del tiempo. Todas las narraciones que nos cuentan, vemos y leemos poseen una estructura espacio-temporal a partir de la cual se construye y ordena la historia. Una historia dura un instante, toda una vida o miles de años; la cuestión es que siempre dura un periodo de tiempo. En este contexto, **se entiende que el tiempo en la narrativa es un elemento estructural imprescindible que proporciona organización y ritmo a lo que se cuenta.**

El tiempo narrativo permite ordenar la secuencia de los sucesos de la historia, estableciendo un pasado, un presente y un futuro. La estructura más sencilla que puede presentar es la **lineal o cronológica**, donde ese orden no se altera. Sin embargo, el autor puede elegir propuestas más arriesgadas para que la comunicación literaria resulte más efectiva, experimental o hermosa. Puede empezar a contar la historia por el final (**in extrema res**), por el medio (**in medias res**), con interrupciones (**digresión**)... Incluso puede, como la propia vida, comenzar por un nacimiento y volver eternamente a él.

Resumen: Cuando nace un monstruo en nuestro mundo las posibilidades son siempre infinitas. Puede que lo haga en los bosques lejanos; o puede que decida vivir debajo de tu cama y os hagáis amigos para siempre.

Un cuento desternillante con una estructura circular que plantea siempre dos opciones posibles (una que pone final a una de las historias y otra que la continúa); una propuesta que invita a reproducirla hasta el infinito, creando nuestros propios relatos.



Título: Cuando nace un monstruo

Texto: Sean Taylor

Ilustraciones: Nick Sharratt

Editorial: Juventud, 2007

ISBN: 978-84-261-3564-3

en catalán:

Título: Quan neix un monstre

ISBN: 978-84-261-3565-0

**ESCUCHAR:****La estructura circular**

Parece que, cuando les gusta una historia, los niños piden escucharla una y otra vez. Sin embargo, en la escucha de esa lectura en voz alta de esa narración, no sólo buscan oír la de nuevo porque el conocerla de antemano les permite anticiparse y les proporciona cierta seguridad, sino revivir un momento agradable en compañía de alguien a quien quieren. La lectura en voz alta refuerza los afectos y el vínculo con el libro. En ese rato de lectura compartida, se dibuja siempre un triángulo afectivo entre quien lee, quien escucha y el propio libro que se está leyendo; por eso aconsejamos que, aunque el niño ya sea capaz de leer en solitario, nunca se abandone esta maravillosa práctica.

Si la estructura de esa historia es **circular**, la propia forma invita a la relectura. Pero a la vez es el umbral perfecto para que los niños y niñas se adentren en otras lecturas sorprendentes, lejos de los modelos clásicos, y descubran la literatura como un divertido mecanismo que merece la pena manipular e investigar.

**CONVERSAR:****La posibilidad de elegir**

Cuando nace un monstruo es un libro álbum que basa su narrativa en la posibilidad de elegir siempre dos caminos: "Cuando nace un monstruo pueden suceder dos cosas, que sea un monstruo que habita en los bosques lejanos o... que sea un monstruo que vive debajo de tu cama". Uno de ellos siempre se agota: "Si el monstruo habita en los bosques lejanos, entonces ya está"; La alternativa, sin embargo, continúa con una nueva doble propuesta "pero si es un monstruo que vive debajo de tu cama pueden suceder dos cosas."

La repetición de estructuras que propone este libro-álbum invita, inevitablemente, a la memorización, por lo que el libro en cuestión pedirá siempre una segunda lectura

en voz alta. Aunque la relectura del texto no tiene por qué acontecer en esa misma sesión, recomendamos que no haya pasado mucho tiempo entre una y otra. En ese segundo momento, los alumnos recordarán el cuento y disfrutarán enunciando, junto a quien lee de viva voz, determinadas partes de la historia. Como dinámica para el futuro, sería bueno que el profesor, en esos instantes de lectura compartida, eligiera un gesto que indicara al grupo cuándo intervenir de forma coral.

Pero la diversión no se agota con la repetición. A partir de este álbum y de la identificación espontánea de las estructuras con las que juega, los niños se lanzan a crear con renovada energía: les atrae el **personaje** (un monstruo protagonista que puede realizar acciones positivas o negativas, lógicas o absurdas, cotidianas o emocionantes); les estimula el colorido y variedad de los **espacios** reflejados en la ilustración (de su casa y la escuela al lujoso hotel de cinco estrellas o los misteriosos bosques lejanos); y les dan seguridad las múltiples conexiones que se van activando con la ficción más desenfadada: las películas y series de televisión, las tiras cómicas, los cuentos tradicionales e incluso los dibujos animados. La estructura se convierte en receta para alinear nuevas ensaladas con sus ingredientes favoritos.



CREAR:

Actividad de escritura: El binomio fantástico



En esta línea de juego, la posibilidad de elegir entre dos caminos conecta con uno de los ejercicios más populares de la *Gramática de la Fantasía* del escritor Gianni Rodari. La técnica del binomio fantástico sirve como base para la creación de historias sorprendentes, y surge cuando elegimos dos conceptos tan lejanos uno del otro que “para lograr establecer una relación entre ellos, tenemos que poner a trabajar todo nuestro ingenio”. La distancia entre los nombres elegidos es fundamental para que la historia que inventemos resulte insólita.

“«Caballo-perro» no es un auténtico «binomio fantástico». Es una simple asociación dentro de la misma clase zoológica. La imagen asiste indiferente a la evocación de los dos cuadrúpedos. Es un arreglo de tercera categoría que no promete nada excitante. Es necesaria una cierta distancia entre las dos palabras, que una sea suficientemente extraña a la otra, y su unión discretamente insólita, para que la imaginación se ponga en movimiento, buscándoles un parentesco, una situación (fantástica) en que los dos elementos extraños puedan convivir.”

“Gramática de la fantasía”, Gianni Rodari. Editorial Argos Vergara, 1983.



CREAR: Actividad de escritura: (cont.) *El binomio fantástico*



Para ahondar en las estrategias que utiliza Rodari en la creación de nuevas historias y su posible puesta en marcha en el aula, podéis consultar el siguiente enlace:

["Algunas técnicas para el desarrollo de la creatividad en el lenguaje oral, escrito y la expresión oral y dramática..."](http://www.distraidos.com.ar/recursos/documentos/descargable/bloque3.pdf)

Cuando nos ponemos a inventar, pueden pasar dos cosas:

Que elijamos el camino más corto: tras la lectura de *Cuando nace un monstruo* podemos proponer al grupo que eche mano de las posibilidades que se proponen en el libro con el fin de continuar sus propias ficciones. Enumeramos a continuación las posibilidades descartadas, extraídas del texto, como posibles ejemplos:

¿Qué sucede cuando...

Un monstruo habita en los bosques lejanos

Un monstruo te devora

Un monstruo va al cole y hace sus deberes

Un monstruo juega al baloncesto

Un monstruo baila

Un monstruo se sienta en el parque

Un monstruo duerme en un hotel

Por supuesto, podemos volver a plantear dos opciones: que sea un monstruo vegetariano o que sea un monstruo carnívoro. Si es vegetariano no pasa nada, pero si es carnívoro pueden pasar dos cosas, etc. Pero también podemos contar su historia de principio a fin: cuál es su mayor deseo, qué le impide conseguirlo y cómo se las ingenia para llegar a un final satisfactorio tras una serie de dificultades.

¿Y si elegimos el camino más largo?: Rodari asegura que el «binomio fantástico» es mejor elegirlo con la ayuda de la «casualidad». Para ello propone extraer las palabras, con un dedo que no sabe leer, de dos páginas muy separadas de un mismo libro o de un diccionario.

"En el «binomio fantástico» las palabras no se toman en su significado cotidiano, sino liberadas de las cadenas verbales de que forman parte habitualmente. Las palabras son «extrañadas», «dislocadas», lanzadas una contra otra en un cielo que no habían visto antes. Es entonces que se encuentran en la situación mejor para generar una historia. Llegados a este punto, tomemos las palabras «perro» y «armario». El procedimiento más simple para relacionarlas es unirlas con una preposición articulada. Obtenemos así diversas figuras:

*el perro **con** el armario*

*el armario **del** perro*

*el perro **sobre** el armario*

*el perro **en** el armario, etcétera."*

"Gramática de la fantasía", Gianni Rodari. Editorial Argos Vergara, 1983.

Para consultar su ejercicio con mayor detenimiento, os remitimos al siguiente texto: [Binomio Fantástico](#) (G. Rodari).

En este caso, con la intención de continuar la relación con el libro cuya lectura acabamos de compartir, proponemos mantener el personaje del monstruo y elegir las parejas al azar. Uno de los sistemas que mejor resultado produce dentro del aula implica a todo el grupo en un proceso en cadena. En primer lugar, se le pide a un niño que escriba una palabra en el encerado, y mientras otro se tapa los ojos.

Portal Distraidos.com.ar

Recursos didácticos / Documentos pedagógicos:



<http://www.distraidos.com.ar/recursos/documentos/descargable/bloque3.pdf>



Texto de Verónica Álvarez Tomé publicado en la Red Maestro de Maestros:

http://www.rmm.cl/index_sub3.php?id_contenido=18630&id_seccion=10695&id_portal=1924

Cuando todos han visto la palabra que ha escrito su compañero, se borra esa palabra, y el niño que se tapó los ojos sale al encerado y escribe otra que se le ocurra, que no sea vista por el siguiente; y así sucesivamente con todo el grupo.

Las distintas posibilidades pueden escribirse en tarjetitas que se extraerán más tarde de un saco. La elaboración de esas tarjetitas es un sencillo ejercicio plástico que suele gustar mucho al alumnado por su pequeño formato, y permite jugar con la forma, el color y la tipografía, sin preocuparse por la destreza al dibujar.



Binomio: COCODRILO-DUENDE

“El Día de San Patricio un duende iba por la costa de Irlanda buscando una olla de oro porque la suya la había apostado en una partida de póker. De repente, se encontró con un cocodrilo bebiendo en un lago. No parece muy normal, pero ocurrió así. El duende estaba muy enfadado porque era la feria anual de las ollas de oro. Luego pensó: “En vez de llevar la olla, haré una barbacoa con el cocodrilo e invitaré a todos los duendes”



Resultado de taller impartido por Tres Brujas:

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.408871742557630.1073741834.124408117670662&type=3&uploaded=8>



CREAR:

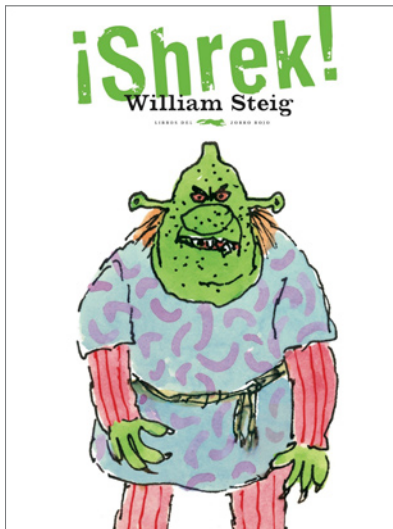
Actividad de plástica: **Elegir el camino de la imagen**



También existe esta tercera posibilidad de trabajo: desarrollar plásticamente la historia que se quiere contar, plasmando el “binomio fantástico” en un dibujo. De esta manera se facilita el proceso de contar historias a quien aún tiene dificultades para expresarse por escrito.

Siguiendo cualquiera de las propuestas de elección de binomios que ofrecemos en los apartados de creación anteriores, y con esta idea de simplificar el ejercicio en caso de que se necesite, los binomios también pueden presentarse al grupo a partir de **relaciones entre imágenes**. Basta con hacerse con una colección de fotografías y/o ilustraciones, imprimirlas en forma de cartas plastificadas y combinarlas entre sí. A partir de esa asociación de imágenes el alumnado tendrá que verbalizar una frase que las conecte en una situación concreta.



**LEER 2:****Narraciones tradicionales**

Título: Shrek

Texto e ilustraciones: William Steig

Editorial: Libros del Zorro Rojo, 2012

ISBN: 978-84-96509-61-0

Nuestra segunda propuesta de lectura y creación contiene una estructura clásica: la historia avanza en línea recta de principio a fin, siguiendo el orden cronológico de los acontecimientos. Es lo más común en aquellas narraciones que se conciben para jóvenes lectores, donde los autores evitan, por lo general, la complicación de los saltos temporales.

En este caso, el héroe sale de casa a vivir su aventura y si bien es cierto que al final de la historia regresa al hogar, lo hace transformado por lo vivido durante su periplo, por lo que, aunque el lugar coincida al principio y al final, el héroe ya no es el mismo. **Es la estructura de los cuentos populares y la mitología, de la literatura más antigua de la Humanidad: el viaje del héroe.**

¿Cuál es, entonces, la sorpresa de este título? **El personaje**, un "héroe" feo, temido y apuesto, que busca una princesa a su medida.

Resumen: Shrek es un ogro horripilante al que sus padres envían a conocer mundo y hacer maldades. Por el camino, Shrek se encuentra con una bruja que le predice el futuro a cambio de unos cuantos piojos: acabará casándose con una princesa. ¿Conseguirá vencer al rayo y al trueno, al dragón y al caballero? ¿Encontrará a una princesa lo suficientemente horrorosa?

Un libro repugnantemente divertido.

**VER:****Formatos de narración con imágenes**

¡Shrek! (2012) es un libro-álbum de William Steig con veinticuatro ilustraciones en sus 32 páginas.

Shrek es también un **largometraje de animación**, dirigido por Andrew Stanton y Vicky Jenson, cuyo guion está basado en el libro-álbum anterior.

Cuando el argumento de una película proviene de un libro, es muy habitual emitir juicios sobre un formato sin conocer el otro, o sin tener en cuenta sus peculiaridades. Las actividades combinadas de cine fórum y lectura compartida nos permiten analizar y debatir sobre ambos formatos: hablar de nuestros gustos (como siempre), aclarar dudas entre todos y encontrar diferencias y similitudes.

En este caso, lo que sí comparten es la estructura, y conversar sobre ello nos ayudará de nuevo a crear divertidas variaciones sobre una base bien conocida.

Para presentar el libro al grupo sugerimos una lectura en voz alta, mostrando siempre las imágenes, ya que son un elemento narrativo imprescindible.

Para la visualización de la película es importante reservar el tiempo suficiente, de modo que no se interrumpa la proyección y, con ello, el ritmo propio de la lectura cinematográfica.

Ficha del libro *¡Shrek!* en la web de Libros del Zorro Rojo:

<http://librosdelzorrorojo1.blogspot.com.es/2012/05/shrek.html>

**CONVERSAR:****Las doce paradas del héroe**

La especialista en narraciones visuales, Teresa Duran, afirma en una clase del máster de Libros para niños y jóvenes que imparte en la Universidad Autónoma de Barcelona que "el viaje del héroe es un camino que sigue el protagonista de una historia, generalmente presentado en doce etapas."

En la primera, se presenta el mundo ordinario, el hábitat del futuro héroe y su caracterización.

En la segunda, éste es llamado a la aventura. Entonces, el héroe abandona su hogar protector.

En la tercera, hay una negativa por su parte, que le hace casi dar la vuelta y arrepentirse de su decisión.

En la cuarta, se encuentra con un mentor, alguien que lo guiará en el camino y le aconsejará en momentos difíciles.

En la quinta, accede a la aventura.

En la sexta, se presenta ante las pruebas, los aliados, los enemigos.

En la séptima, aparece su gran problemática.

En la octava, su calvario.

En la novena, finalmente, su recompensa.

En la décima, retorna a su hábitat.

En la undécima, hay una resurrección momentánea de la problemática.

Y en la duodécima, su retorno definitivo. Ahora ya, como héroe.

Tras la lectura del libro y el visionado de la película, podemos comentarlas oralmente entre todos, estudiando el recorrido que realiza el héroe de la historia y la localización de las paradas. En este punto, os remitimos de nuevo a la lectura de la metodología "Dime", de Aidan Chambers, que ya vimos en la **Ruta 3** sobre comunicación para la investigación. Es muy útil para la elaboración de preguntas adecuadas para encauzar la conversación sobre el libro y el vídeo fórum.

Recomendamos hacer un mayor hincapié en el apartado de compartir patrones. Sería interesante que los alumnos establecieran relaciones con otras historias que contenga esta misma estructura. Para llevarlos hasta allí, podríamos empezar preguntando si les ha gustado; cuál de las dos propuestas les ha gustado más; si una de las dos le ha resultado más difícil que la otra; si hubo algo que les sorprendiera; si los protagonistas se parecen y en qué se diferencian, etc., para acabar tratando de establecer conexiones con otras lecturas que hicieron en el pasado que compartieran una estructura similar.

► *Dime: los niños, la lectura y la conversación.* Aidan Chambers. México: Fondo de Cultura Económica, 2007.



COMPRENDER: Filosofía de cuento

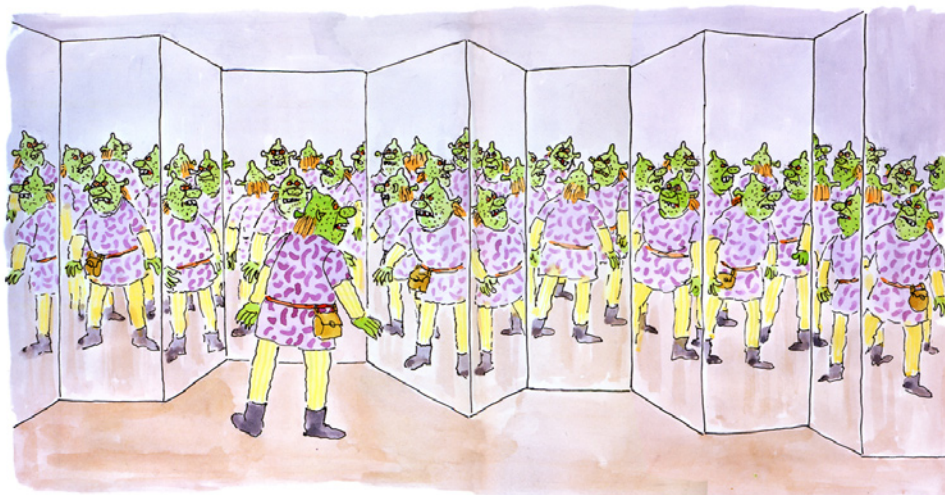
Una vez trabajada la forma y la estructura de la historia, proponemos y recomendamos hacer una lectura más compleja del libro, e invitar al grupo a reflexionar sobre aspectos importantes del contenido. El personaje de Shrek tiene la peculiaridad de percibir como bello lo que la opinión general suele considerar como feo. Como filósofos, el blog *Filosofía de Cuento* (una versión en casatellano que recoge algunos trabajos de Teaching Children Philosophy) nos propone preguntarnos **cómo definimos la belleza y la fealdad** de los objetos que nos rodean, a partir de esta completa actividad basada en conversaciones con niños sobre Shrek:

¡Shrek!: juicios estéticos, la relación entre deseo y belleza y por qué amamos lo que amamos

Teaching Children Philosophy: Sitio web a modo de Wikipedia, con contenidos dirigidos a padres y profesores interesados en mantener con los niños –y entre los niños– conversaciones sobre filosofía.
http://www.teachingchildrenphilosophy.org/wiki/Main_Page/es ►

Reproducción adaptada de un módulo escrito por Hilary Pollan y editado por Jayme Johnson, traducido por E. Duthie, autora del blog *Filosofía de Cuento* ► y colaboradora de *Teaching Children Philosophy*.

<http://filosofiadecuento.blogspot.com.es/2012/07/shrek-juicios-esteticos-la-relacion.html>





CREAR

Actividad de escritura: *Crear al héroe*



Una vez que se tiene el esqueleto de una historia, es mucho más fácil trabajar la escritura creativa.

Con todo, el primer paso a seguir, cuando queremos contar una historia, es conocer bien a su protagonista. Con el fin de definirlo y trazar la historia que le acontecerá, proponemos contestar a las siguientes preguntas, que tendrán que ver con su personalidad pero también con el viaje que inevitablemente llevará a cabo.

¿Cómo se llama tu protagonista?

¿Qué cualidades tiene? ¿qué defectos?

¿Dónde vive?

¿Qué le preocupa?

¿Qué desea?

¿Qué busca?

¿Quién le acompaña?

¿Cuál es su amenaza?

¿Logrará su fin?

A continuación, y siempre dependiendo del grado de complejidad que queramos proponer a nuestros alumnos, podemos continuar con este apartado. En él os invitamos a escribir una historia de un héroe o heroína y su viaje, si no es en 12 paradas, al menos que recorra las más importantes:

En la segunda, éste es llamado a la aventura.

En la sexta, se presenta ante las pruebas, los aliados, los enemigos.

En la séptima, aparece su gran problemática.

En la octava, su calvario.

En la novena, finalmente, su recompensa.

En la décima, retorna a su hábitat.

Ilustración del libro *¡Shrek!*
de Libros del Zorro Rojo:





LEER 3:

La biografía

Leer sobre la vida de alguien es interesante siempre y cuando la vida de ese alguien lo sea también. La biografía es la narración de la vida de una persona, normalmente centrada en los hechos que se consideran importantes por los demás.

Hemos visto que cuando un escritor presenta las vivencias de un personaje puede hacerlo desde su nacimiento a su muerte (estructura lineal); puede comenzar al revés, desde que muere hasta que nace o puede empezar a contarlas por el medio, justo cuando sucedió aquello tan interesante, ese incidente desencadenante o la gran problemática. Eso es la estructura temporal: la organización del tiempo.

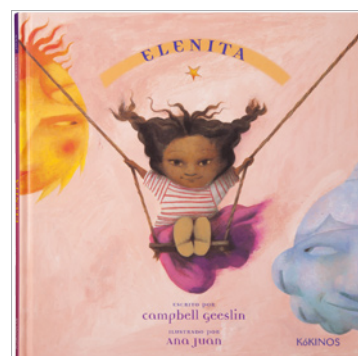
Pero en las narraciones hay dos tipos de tiempo: el tiempo externo o histórico (la época en que se desarrollan los hechos) y el tiempo interno, lo que duran los acontecimientos que se relatan: un día, un mes, una vida.

Es fácil comprender que las biografías están muy influidas por esa dos coordenadas temporales, a diferencia, por ejemplo, de las narraciones populares, que suceden en un tiempo histórico indefinido (hace muchos, muchos años) y durante periodos que tienen más valor simbólico que de auténtica medida temporal (durmió cien años, vagó hasta que se gastaron los zapatos de hierro...).

En la literatura infantil abundan las biografías por su valor didáctico, pero escasean los ejemplos que presenten verdadero valor literario o estético. Ana Juan, una de nuestras ilustradoras más internacionales, comenzó su recorrido en la ilustración infantil con una de ellas, *Frida*, y recupera en *Elenita* el entorno mejicano y el retrato de una niña que pone toda su voluntad al servicio de la expresión artística.

Resumen: Elenita quiere ser sopladora de vidrio como su padre, pero éste le explica que las niñas no tienen fuerza suficiente para soplar cristal. Elenita toma entonces una decisión valiente y arriesgada y parte rumbo a Monterrey, disfrazada de chico. Inicia así un viaje iniciático persiguiendo su sueño, que le ayudará a descubrir su talento, aunque para demostrarlo tenga que recurrir al engaño.

Un libro que nos ayuda a reflexionar sobre los prejuicios, las expectativas que los otros tienen sobre nosotros y nuestra capacidad para conseguir lo que nos proponemos.



Título: Elenita

Texto: Geeslin Campbell

Ilustraciones: Ana Juan

Editorial: Kókinos, 2004

ISBN: 978-84-88342-94-2



CONVERSAR:

El personaje

Una de las propuestas que más les gusta a los niños cuando empiezan a escribir es la creación de personajes. Sin embargo, antes de dar comienzo a esta actividad, recomendamos buscar modelos coherentes que nos ayuden en nuestro proceso creativo. Analizar al personaje protagonista de Elenita puede ayudarnos con esta tarea.

Para ello, repetiremos el proceso que realizamos al crear a nuestro héroe. Nos preguntaremos: ¿Cómo es Elenita? ¿Dónde vive? ¿Qué desea? ¿Qué teme? Así daremos comienzo al debate y reflexión sobre el personaje que protagoniza la historia que acabamos de leer.

También sabemos que en todo viaje hay implícita una búsqueda. La intención del protagonista debe conocerse de antemano o si no la historia fallará. Con esta idea en mente, proponemos a la clase conversar sobre los motivos que llevan a esta protagonista a realizar su viaje. Sería interesante, ya que lo hemos practicado con anterioridad y conocemos las paradas del héroe, tratar de localizarlas en este libro. Si bien el periplo de Elenita no trata de un viaje de aventuras clásico, seguramente encontremos muchas de las paradas que ya conocemos. De esta

manera, los alumnos entenderán cómo funcionan las estructuras y la cantidad de variedades que permiten a la hora de contar historias, que en apariencia son muy distintas.

Por último hablaremos de las diferencias entre el héroe popular y el histórico: esas coordenadas de espacio y tiempo que se difuminan en uno mientras que son básicas para el otro.



CREAR:

Actividades combinadas: *El amigo imaginario*



Ahondar en la construcción de personajes facilita siempre el proceso creativo posterior de composición de historias. Con esta intención, recomendamos comenzar con una experiencia plástica de creación de una marioneta-personaje con material reciclado, para continuar con una experiencia de creación lingüística que dote a la criatura de un nombre, unas características y un recorrido.

Para dar comienzo a esa primera parte, el profesor podría repartir entre los alumnos, patatas y materiales que se puedan pegar, clavar o colocar como adornos o partes de esas patatas. De este modo cada niño tendrá una patata y la convertirá en un personaje que imagine. Como luego tendrán que presentarlo a los demás como si fuese un amigo que ha venido de visita desde su país o mundo fantástico, parece muy útil que rellenen esta ficha que adjuntamos. Poner por escrito la información de su proceso creativo y compartirlo, les hará reflexionar sobre el personaje creado y dotarlo, en definitiva, de vida propia.

Si se quiere prescindir de la propuesta plástica o hacer un trabajo de creación sobre niños protagonistas, más relacionado con la propuesta de lectura que ofrece Elenita, el profesor puede inspirar a sus alumnos a partir de fotografías sugerentes que contengan la imagen de futuros personajes reales que ellos puedan describir y crear.

mi amigo imaginario:

NOMBRE	
TAMAÑO	
FORMA	
COLOR	
MOVIMIENTO	
SONIDO	
DÓNDE VIVE	
QUÉ COME	
QUÉ DESEA	
QUÉ TEME	
RELACIÓN CON LOS HUMANOS	
BIOGRAFÍA	



NOTA PARA EL PROFESOR

Si elegimos esta segunda opción, recomendamos al profesor revisar la ficha de descripción de personajes y hacer los cambios oportunos para describir al niño protagonista de la historia.

◀ Propuesta de ficha para apoyar la actividad de creación del personaje.



Título: El contador de cuentos

Texto: Saki;

Ilustraciones: Alba Marina Rivera

Editorial: Ekaré, 2008

ISBN: 978-84-936504-3-8

en catalán:

Título: El contador de contes

ISBN: 978-84-936504-6-9



LEER 4:

El tiempo dentro del tiempo

Siempre existieron historias dentro de otras historias. Sucede continuamente en la vida real, así como en las ficciones que se nos leen o que leemos. Esta estructura recuerda al lector la importancia de contar y recibir ficciones, y destaca la presencia constante de libros y narraciones orales en la vida cotidiana del ser humano desde el principio de los tiempos. **En estos casos, contamos con varios tiempos narrativos: el de la historia principal y el de la que ésta contiene.**

Resumen: Un hombre comparte vagón de tren con tres niños acompañados de su tía. Los niños no paran de cantar, saltar, jugar y hacer preguntas impertinentes. La tía intenta entretenerles contándoles una historia ñoña y moralista. Como no lo consigue, el hombre tomará el relevo con un cuento sobre una niña "horriblemente buena", cuento que la tía considerará del todo inapropiado.

Un relato clásico de Saki, el maestro decimonónico de la ironía, sobre la educación y la niñez.



ESCUCHAR.

La voz narrativa

En este caso concreto, para llevar a cabo la lectura en voz alta pediremos a los alumnos previamente su preparación. En lugar de que sea el profesor quien lea para todo el grupo mientras va mostrando las imágenes del libro, buscaremos a tantos alumnos como voces narrativas aparecen en el cuento, contando también con el cuento que discurre dentro de la propia historia. Una vez elegidos a los lectores, procederemos al primer ensayo de lectura colectiva.

Cada uno podrá escoger y leer, a modo de guion teatral en esta primera lectura, la voz de cada uno de los personajes y narradores. Una vez ensayada delante de la clase, tanto los que leen como los que escuchan, podrán compartir sus opiniones e inquietudes sobre las voces del cuento y comentar y sugerir cómo debería leerse el texto en voz alta, sin perder de vista en ningún momento, que la lectura será de viva voz y colectiva.

De este modo, la clase entera se sentirá partícipe del proceso, redundando todo ello en una mejor/attractiva/compartida/ lectura final (recomendamos, con este fin, que se tenga de público a una clase diferente de la que lo ha preparado, para que todo el grupo se sienta implicado en el éxito de la actuación).

Concluyendo en la preparación colectiva de esta actividad dialogaremos sobre el libro y sus personajes para ir subiendo, paso a paso, los escalones del proceso lector, que no sólo supone la descodificación de un texto, sino además, su comprensión e interpretación.



CONVERSAR:

Decálogo del cuento perfecto

Si bien sabemos, porque ya hemos leído muchas historias y nos han contado otras muchas, que a veces los cuentos contienen moraleja, ésta no siempre aparece de forma explícita al final del libro. En ocasiones sucede, como en el caso de *Siete ratones ciegos*, pero otras veces esta moraleja está escondida entre palabras e imágenes y hay que interpretarla, como ocurre en el *Contador de cuentos*. Este singular relato dibuja claramente en su moraleja cuáles son los ingredientes de los buenos cuentos y por qué les gustan a los niños.

Esta historia dentro de otra historia contiene implícita mucha información que puede considerarse útil y que nos habla de la forma y características de un buen cuento. De manera que, elaborar un decálogo para la lectura y creación de buenos cuentos, será una actividad perfecta para reflexión sobre este asunto.

Gracias al decálogo los alumnos será más capaces de crear sus propias ficciones de forma crítica y valorar también las de los otros. La relectura de *El contador de cuentos* de Saki y Alba Marina Rivera puede ayudarnos en esta tarea.

Un decálogo es un conjunto de diez principios o normas consideradas básicas para el ejercicio de cualquier actividad. Curiosamente, se emplea el término aunque en ocasiones no sean diez puntos, por lo que, en primer lugar, proponemos dividir la clase en pequeños grupos y pedirles que busquen, en la relectura del libro, cinco características importantes para cada uno de los grupos.

Como la actividad consiste en resumir en diez puntos cuáles son las características de un buen cuento, vamos a compartir las ideas de los grupos para elegir de entre ellas las verdaderamente fundamentales. Una vez elaborado de forma colectiva entre toda la clase, sugerimos colocarlo de forma visible en el aula, con el objetivo de retomarlo en futuras conversaciones sobre otras lecturas compartidas.



CREAR:

Actividad plástica: Estampar



Alba Marina Rivera utiliza en este libro una técnica curiosa para colorear: el transfer. Para realizar los vestidos y las texturas de los paisajes fotocopió (con una fotocopidora tonner) estampados de telas de la época en que fue escrito el cuento, y luego las transfirió a los dibujos con ayuda de un tornillo grande, envuelto en tela y empapado en disolvente. Trabajar con elementos químicos con niños requiere ser muy cuidadoso, así que os recomendamos dinamizar y/o preparar un espacio de laboratorio en el centro escolar: las actividades de cocina, circuitos eléctricos o exploraciones plásticas (por mencionar sólo algunos ejemplos) pueden realizarse en aquel lugar con tranquilidad, observando las aplicaciones prácticas de muchos conceptos teóricos que, de otra manera, son muy difíciles de comprender y recordar. En ese entorno y siguiendo con las actividades de transfer, también existe la posibilidad de realizarlo con el calor con una plancha. De este modo, se planchan las fotocopias por detrás en el lugar que el niño nos indique y sobre el papel en que esté dibujando. Es recomendable probar primero el tipo de papel que se vaya a usar y la temperatura de la plancha hasta encontrar la combinación que va bien: muy caliente puede dejar trozos de papel de fotocopia pegados en el otro papel, y demasiado fría no transfiere bien la imagen.

Una técnica que nos propone Alba Marina como alternativa y que sí podemos utilizar con facilidad en el aula es el *frottage*, que trabaja con texturas y es muy divertida. Todos hemos frotado alguna vez un papel colocado sobre una moneda; en eso consiste esta técnica: en buscar diferentes texturas interesantes y frotar el papel sobre ellas con lápices de colores o ceras. La textura pasa al papel sobre el que se está frotando y después se puede dibujar a partir de lo que salga. O al revés, primero dibujar algún motivo y luego trasladar la textura que interese como forma recortada.

Aquí podéis ver los resultados de uno de los talleres de *frottage* impartidos por la ilustradora.



Fotos de taller de ilustración para niños, impartido por Alba Marina Rivera en la Biblioteca Xavier Benguel de Barcelona. <http://albamarinarivera.com/?p=434>

**LEER 5:****Un marco para mi historia**

A veces los libros contienen varias historias dentro de la historia principal que las cobija, como sucedía en *Sopa de ratón* y en el título que presentamos a continuación. Contaría entonces con un marco principal que podría estar en un lugar concreto, como en el caso de *Nublado con probabilidades de albóndigas*: el desayuno de una familia “corriente y moliente”. Cuando tras el incidente de la tortita, el abuelo decide contar al resto una historia, se inicia la narración dentro de la narración y, dentro de esta última, las múltiples microhistorias del pueblo de Tragaycome. **El tiempo de la historia principal dura lo que dure el desayuno de esta familia; los tiempos de la historia que el abuelo cuenta se dilatan algo más.**

Resumen: Este libro parte de la exageración para plantear una hipótesis descabellada: ¿Qué pasaría si en un pueblo, en lugar de precipitaciones en forma de lluvia y nieve, cayera del cielo comida? Así se construye la historia de Tragaycome, un pueblo dibujado de forma detallista e hiperbólica por Judy Barret, donde los habitantes están acostumbrados a recoger en sus platos las delicias que anuncian las previsiones meteorológicas. Hasta que un día, el tiempo se torna impredecible y caótico...



Título: Nublado con probabilidades de albóndigas

Texto: Ron Barret

Ilustraciones: Judy Barret

Editorial: Corimbo, 2012

ISBN: 978-84-84704-47-8

en catalán:

Título: Ennuolat amb risc de mandonguilles

ISBN: 978-84-84704-48-5

**CONVERSAR:****Narradores cotidianos en la familia**

En todas las familias suele haber una persona que tiene la capacidad de contar historias que nos fascinan: a veces reales y otras inventadas. De hecho, la mayor parte de las historias que narramos para entretener a los otros, aunque estén basadas en hechos reales, contienen cierta dosis de ficción o una forma especial de contarlas que hace que resulten más interesantes.

Podemos preguntar a nuestros alumnos: ¿Quiénes nos cuenta cuentos en casa? ¿En qué se diferencia un cuento narrado de uno leído? ¿Cuál preferimos?

Estos narradores cotidianos ayudan a mantener las historias familiares, pero son también vehículo del amor por la lectura pues, al fin y al cabo, un lector suele ser un ávido consumidor de historias.

No existe historia más importante que la que tiene que ver con la propia. Por eso se realizan numerosas experiencias de familiares que van a contar a las escuelas: es una actividad que estrecha lazos entre ambos mundos (los más importantes en la infancia), motivadora y fácil de organizar.

Como curiosidad os enlazamos al programa Abuelas Cuentacuentos, una actividad inspiradora de promoción lectora que se lleva a cabo desde hace años en Argentina y figura incluso en su Plan Nacional de Lectura.

Sitio web del Centro de Transferencia Virtual del Programa de Abuelas Cuentacuentos de la Fundación Mempo Giardinelli:
<http://abuelascuentacuento.org.ar/contenido.html>

**PROYECTAR****Del tiempo narrativo al tiempo atmosférico**

“En Tragaycome nunca llovía lluvia, nunca nevaba nieve y el viento nunca soplaba sin más. Llovían cosas como sopa y zumo de frutas, nevaba puré de patatas y, a veces, el viento traía grandes tormentas de hamburguesas y eso, claro está, no fue bueno para nadie.”

El singular pueblo de Tragaycome despierta en el aula la curiosidad por temas importantes que afectan al mundo en que vivimos y a quienes lo habitan, por lo que parece coherente y atractivo proponer al grupo adentrarse en una tarea de investigación, análisis y práctica, para trabajar el tema de la meteorología con un proyecto documental integrado. En este caso, imitaremos la estructura de nuestro texto de ficción, convirtiéndolo en un marco para uno o varios proyectos documentales, adaptados a cualquier franja de edad, en el que convivan varios temas relacionados (catástrofes naturales, refugiados, migraciones, alimentación, etc.)

Para ello, dependiendo de la complejidad que queramos abarcar con nuestra tarea de investigación, recomendamos seguir paso a paso las indicaciones que la especialista Rosa Piquín enumera en el documento que guía nuestra Ruta de Investigación.

Otro documento útil como referencia, para planificar nuestra investigación sobre meteorología puede ser este artículo de la revista Tamadaba:

La Meteorología en la Escuela. Pedro Martín Gómez. CEIP Caideros (Gáldar).

◀ Volumen 6 de la Colección Blitz: Bibliotecas Escolares, Serie verde: <http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/PDIcastell.pdf>

◀ Propuesta de actividad publicada en el apartado "Intercambio de experiencias" (Revista 3) de Tamadaba - revista digital de los CEP de Gran Canaria y Fuerteventura:

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/tamadaba/2000/04/18/la-meteorologia-en-la-escuela/>



CREAR:

Actividad de escritura: La anécdota



"Una anécdota es un relato corto que narra un incidente interesante o entretenido, una narración breve de un suceso curioso o que causa gracia o risa." La historia marco en la que se inscriben las aventuras de Tragaycome es una anécdota, y muchas de las que nos cuentan nuestros alumnos en diferentes momentos del día también lo son. A menudo tienen relación de algún tipo con lo que se está tratando en clase (por ejemplo hablamos de tormentas y ellos quieren contar que durante una de ellas se quedaron sin luz y cenaron con velas), pero hay veces que hablan de sus temas favoritos aunque no venga a colación.

Una de las cosas para las que sirve un buzón en el aula es para dar cabida a ese tipo de comentarios. Si dejamos a su disposición unas tarjetas con el formato adecuado para escribir sus anécdotas, no sólo podremos ponerlas en común en el momento adecuado, sino que podremos encolarlas sobre un papel DIN A3 en forma de gaceta periodística. Y, quién sabe, tal vez de esas breves anécdotas surja algún día un libro de memorias o un proyecto de investigación.



CREAR:

Actividad plástica: Ambientes lluviosos



Los indios nativos americanos intentaban atraer a la lluvia a través de una danza colectiva. Nosotros, en el aula, podemos invocarla a través de un baile, de la música o creándola con nuestras propias manos, como hicieron los alumnos de Cristina Moreno, y que podéis reproducir en vuestra clase como se explica en su estupendo blog: <http://manualescanigo.blogspot.com.es/2013/05/sol-y-lluvia.html>

Esta misma actividad podéis hacerla, para ambientarse en Tragaycome, sustituyendo las gotas de agua por comidas, dulces y golosinas creados por los niños a partir de material reciclado y restos de otros trabajos manuales que hayamos realizado anteriormente en papel, cartulina, fieltro, goma eva, etc.

Como ejemplo y para que dispongáis de un simpático material imprimible también os enlazamos estos deliciosos pasteles para montar por capas:

Cómo construir tus propios *cupcakes* con papel, tijera y pegamento. >>>

y esta idea para modelar piruletas con arcilla. >>>



Paso a paso de la manualidad en el blog "Volume 25", de Jessica: <http://vol25.typepad.com/vol25/freebie-build-your-own-cupcake.html>

Paso a paso de la manualidad en el blog "Creature comfort", de Ez Pudewa.

◀ <http://creaturecomfortsblog.com/home/2011/12/07/diy-clay-lollipop-ornaments.html>



Título: Adiós a la tierra de los colores vivos

Texto: Otti Rodríguez Marchante

Ilustraciones: Pere Ginard

Editorial: A buen paso, 2012

ISBN: 9788493941468



LEER 6:

Relatos en torno a un tema

Es **tiempo** ahora del último tiempo, el **de la lectura**. Este tiempo fuera del libro se torna lento y subjetivo, se adapta a las necesidades y curiosidad del lector que pasa las páginas a su propio ritmo. Pareciera incluso similar a ese tiempo de la imaginación que protagoniza el personaje y que se dilata en el discurso de los cómics. Un tiempo de ensoñación, de soledad, de preguntas; un tiempo para el juego y la invención. Éste es, sin duda, el tiempo más importante (completamente distinto dependiendo del medio narrativo): el tiempo de la lectura, **sin el cual los tiempos que habitan en el interior del texto nunca existirían**.

Resumen: Cuatro relatos llenos de misterios, secretos, aventuras y tesoros. Cuatro historias de infancia universal, tan cercanos que podría tratarse de la de cualquier niño: los conflictos durante las vacaciones con los primos en casa de los abuelos; unas niñas que montan una agencia de detectives en el patio del colegio; un ordenador que cobra vida tras un apagón; dos hermanos que descubren el rostro de la muerte.



CONVERSAR:

Ronda de secretos

Este libro contiene cuatro relatos independientes, protagonizados por niños que habitan en la Tierra de los colores vivos. Aquí, **los tiempos narrativos de las cuatro historias son también independientes; a cada una le corresponde el suyo**. Sin embargo, todas ellas nos hacen viajar a un mismo territorio, el de la infancia. La estructura del libro permite que cada uno de los relatos pueda leerse por separado, incluso los días de su lectura. De manera que el profesor puede dosificarlos en cuatro tiempos, para conversar sobre cada uno de ellos con calma y recogerlos finalmente en una última reflexión.

El territorio de la infancia está plagado de secretos. Para familiarizar a nuestros alumnos con la narración de historias interesantes, antes de la lectura del libro recomendado podemos ponerlos en situación. Por esta razón, proponemos regresar al "círculo" como estructura que explica mejor la actividad; **porque los círculos en el aula y en la vida siempre son recomendables**.

La ronda de secretos a modo de teléfono estropeado (contando algo de forma rápida al oído del compañero y comprobando, tras muchas transmisiones, cómo ha cambiado la historia al final) permitirá compartir, en pequeños grupos, historias breves, reales o ficticias, creadas o experimentadas por los propios alumnos. La ronda propone compartir secretos para lograr poner en marcha procesos creativos y generar cierta complicidad entre los alumnos.



▲ Ilustración interior del libro *Adiós a la tierra de los colores vivos*



INTERPRETAR:

Ronda de lecturas

A menudo pedimos a nuestros alumnos que resuman por escrito el contenido de un libro que han leído. Este libro suele ser una lectura común, por lo que todos los resúmenes tienden a ser parecidos. Esta tarea le resulta útil al profesor para analizar procesos de comprensión lectora y capacidad de síntesis, redacción etc., pero para el niño suele ser una actividad sumamente tediosa. Resulta mucho más rico e interesante plantear situaciones de comunicación real; es decir, que el niño comparta la lectura de un libro que le apasiona y que, probablemente, nadie de los que escuchan su exposición haya leído.

La ronda de lecturas comunica al grupo el libro que ha leído un lector y trata de convencer a los demás de que lo lean. En este enlace tenéis un documento del Ministerio de Cultura en el que explica cómo llevar a cabo, paso a paso.

Os proponemos, además, una variante para conseguir una experiencia más rica y creativa, que haga que busquemos nuevas maneras de comunicarnos:

1) Es inevitable observar que cuando vamos a un espacio que lo permite, por ejemplo la biblioteca, los niños colonizan el suelo y rápidamente hay alguno que

Web de *Entre Libros* - recursos educativos:

RONDA DE LECTURAS

<http://fenix.pntic.mec.es/recursos/animadores/dinamicas/empezar/dinamicasempezarficha.php?id=11>

se tumba. Empecemos, pues, tumbados boca arriba, con los ojos cerrados.

2) El moderador inicia un ejercicio de visualización que seguirá más o menos este esquema: "Imaginemos que estamos en una biblioteca que nosotros mismos hemos diseñado. Pensad dónde estaría: ¿en lo alto de un árbol? ¿bajo tierra como una madriguera? ¿en un barco?, y cómo serían el suelo y las paredes (si las hay). Dónde estarían colocados los libros: ¿colgados del techo? ¿en pilas? Cómo estarían organizados: ¿por tipos de historias? ¿por colores? ¿por personajes? Acercaos lentamente hacia los libros y elegid uno, vuestro favorito. Sujetadlo fuertemente en vuestras manos. Sentaos. Abrid los ojos."

3) Una vez sentados todos, con el libro imaginado entre las manos, el moderador pedirá un voluntario para presentarnos el libro que ha escogido, que nos hablará de la historia y los aspectos que más le gustan de ella sin mencionar el título ni el autor. Si no hay ningún voluntario puede empezar el propio moderador para dar ejemplo.

4) Los demás miembros del grupo podrán hacer preguntas. Una vez terminada la ronda, se desvelará título y autor, a menos que sea un libro realmente ficticio, en ese caso su "autor" deberá ponerle título a la historia.

5) Finalmente podemos hacer un ejercicio de expresión plástica: crear una nueva portada para esos libros que compartimos en la ronda y hacer un mural de sugerencia de lecturas (reales o ficticias) con todas ellas.



CREAR:

Actividad de escritura: Postales de despedidas



Adiós a la tierra de colores vivos es un libro sobre la nostalgia y ésta siempre mira al pasado con ojos de despedida. En este libro sus autores se despiden de la infancia, pero como para el niño aún es pronto para despedirse de esa etapa de vida que todavía está experimentando, no vamos a pedirle que lo haga sin distancia. Dejemos que pase el tiempo y, mientras tanto, que simplemente se despida: hay otras muchas cosas, momentos y personas de las que el niño se aleja desde que nace. La vida está compuesta de tiempo y pequeñas y grandes despedidas. Decir adiós con una postal a un verano en la playa, a los compañeros de colegio, a un año más que se va en círculo e incluso a un abuelo que lo hace para siempre, es un ejercicio catártico que además puede ser también literario.

La postal ofrece la posibilidad de despedirse por ambas caras, la de la imagen y la del texto que lo acompaña, por lo que la actividad que planteamos en este apartado combina plástica y escritura. Para la ejecución del ejercicio en el *taller de escritura creativa de postales de amor* en el Bosque de la Maga Colibrí, estuvimos trabajando a partir del color de las *postales Pantone* de Bárbara Fiore. En él, los participantes realizaron sus composiciones plásticas sobre el color elegido y escribieron sus textos, siempre relacionados con la imagen, en el reverso de la postal. Luego les pedimos que enviaran sus postales por correo a un destinatario.

Consejos para un taller postal

La fecha del día en que se redacta el mensaje es primordial y debe colocarse siempre arriba a la derecha.

Sugerimos que se practique la letra clara y ser ordenado en su exposición.

El mensaje ha de ser conciso pero efectivo. Aunque también podría ser hermoso.

La imagen que acompaña a la letra es el mensaje que primero llegará al lector. Por lo que debe elegirse a conciencia y buscar la armonía con el manuscrito.

La imagen debe, además, expandir el significado del escrito. De modo que resulte apropiado "volcar" en ese espacio el contenido sutil que no recogerá la palabra.

Por último, aconsejamos no esconderse tras el anonimato: la postal debería ir firmada con el nombre de su autor y enviarse a su destinatario.

Taller Postalesde Amor

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.405839839527487.1073741829.124408117670662&type=3&uploaded=3> ▶

<http://www.elbosquedelamagacolibrí.es/> ▶

<http://barbara-fiore.com/index.php/libros-archivos/pantone-100-tarjetas/> ▶



**LEER 9:****Una fábrica de historias**

Hemos hablado con anterioridad de que la lectura refuerza afectos y crea vínculos con el libro. Hemos visto también cómo la lectura compartida de estructuras lúdicas estimula la creación. Aunque esto no sólo sucede en las propuestas infantiles, hemos de reconocer que lo literario y la diversión se conjugan bien en la literatura infantil. *Mi pequeña fábrica de cuentos* es un buen ejemplo de esta idea que enunciarnos. **En él, el tiempo narrativo de las historias que contiene es muy breve, además de mutable:** con este libro cualquier niño puede crear su propio cuento, hasta 194.481 cuentos. Basta con mezclar las distintas pestañas que contiene cada una de sus páginas.

Resumen: Detrás de una cubierta a bandas de colores se esconden aún más franjas; son las que dividen la página en cuatro partes, cada una de ellas alojando una función de la oración: complemento circunstancial de lugar, sujeto, verbo, complemento directo. La encuadernación en espiral nos permite mover las porciones de las páginas aleatoriamente y crear nuevas frases, nuevas historias.

Mi pequeña fábrica de cuentos es un recurso imprescindible para el aula pues sirve para casi todo: practicar la lectura comprensiva, mejorar la expresión oral, fomentar un uso imaginativo del lenguaje, escribir de manera creativa.

**LEER, ESCUCHAR Y****CREAR:****Actividades combinadas: Componer historias**

Mi pequeña fábrica de cuentos es un libro hecho de tiras de colores, con textos combinables que sigue siempre una misma estructura morfológica y sintáctica. Los colores diferencian las categorías de la frase en cuestión: siempre hay un sujeto, un verbo y un predicado. La posibilidad de mover las tiras, combina las distintas situaciones que se plantean. Las frases insólitas que surgen de las distintas combinaciones de pestañas tienen entidad en sí mismas y, sin embargo, invitan a darles continuidad.



La propuesta plantea un juego divertido y despierta la curiosidad del que lo coge entre sus manos. Por lo tanto nuestro primer contacto con el libro, ya será creativo. Primero, pediremos a uno de nuestros alumnos que combine las pestañas para dar comienzo a su historia. Cada día lo hará uno, de manera que aquel a quien le toque, escribirá en el encerado la frase del día para compartirla con sus compañeros. De esta forma, no sólo permitiremos la participación individual de cada uno de los alumnos, sino que encenderemos la chispa que inicie mentalmente los procesos de creación de historias diferentes para toda la clase.



Título: Mi pequeña fábrica de cuentos

Texto: Bruno Gibert

Editorial: Thule ediciones, 2008

ISBN: 978-84-96473-95-9

en catalán:

Título: La meva petita fàbrica de contes

ISBN: 978-84-96473-96-6

Imagen del interior del libro *Mi pequeña fábrica de cuentos*



**CREAR:****Actividad de escritura: Un cadáver exquisito**

Aunque en apariencia se trata de una propuesta sencilla que parece concebida para un lector infantil, no debiéramos subestimar sus posibilidades. En primer lugar, vamos a retomar las frases surgidas de las combinaciones que los alumnos hicieron en clase, con el fin de crear **un cadáver exquisito para cada uno de los alumnos**.

El cadáver exquisito es una propuesta de escritura colectiva que surgió durante las *Vanguardias*. Se juega entre un grupo de personas que escriben o dibujan una composición en secuencia. Cada persona sólo puede ver el final de lo que escribió el jugador anterior, por lo que el papel se dobla cuando pasa a otro jugador para que éste no pueda leer el resto.

Para dar comienzo a la creación del “cadáver exquisito” sería positivo que la clase se colocara en círculo, de manera que la hoja que comienza cada uno llegara al final del grupo. A continuación, cada niño escribe la frase que surgió a partir de la combinación de pestañas de *Mi pequeña fábrica de cuentos* en una hoja de papel y se la pasa al niño que está sentado a su derecha. Cada alumno leerá la frase para sí mismo y continuará la narración con otra de su invención. Después plegará el papel con la frase que escribió el primer niño hacia atrás, a modo de acordeón, y se la pasará al siguiente para que lleve a cabo esa misma práctica. Así, sucesivamente, hasta acabar el círculo. La hoja plegada les llegará a todos a la vez y ellos terminarán la historia que comenzaron con una última frase. El proceso suele ser divertido a la vez que proporciona muy buenos resultados:

*“En la luna, el gorila Ramón olisquea una estrella.
Le recuerda al olor de la tortilla de patata que le hacía su madre cuando era pequeño;
pero ésta tenía más chispas en su espacio, dentro del plato.
Y distraído por un gran meteorito, casi casi, se electrocuta.
De sólo pensarlo, se le ponen los pelos de punta y media.
¡Y de punta entera! ¡Como esarpías!
Entonces, el gorila Ramón decide bajarse del satélite extrañado, para zamparse un delicioso plátano.”*

Experiencia de escritura colectiva en el taller de escritura sobre narraciones insólitas, a partir de la lectura de “Mi pequeña Fábrica de cuentos”.

**CREAR:****Actividad plástica:**

La técnica del “cadáver exquisito” puede también aplicarse al dibujo o al collage. La clave reside en la división de la página en tres partes (el tercio superior muestra la cabeza de una persona o animal, la parte media el torso y la inferior las piernas). En esta versión, los niños juegan mezclar y emparejar figuras volteando las páginas.

**NOTA PARA EL PROFESOR**

Si elegimos esta segunda opción, recomendamos al profesor revisar la ficha de descripción de personajes y hacer los cambios oportunos para poder describir al niño protagonista de la historia.



Actividad “Un cadáver exquisito” realizada en un taller de escritura creativa impartido por Tres Brujas utilizando el libro *Mi pequeña fábrica de cuentos*:

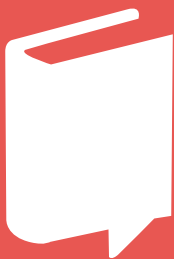
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.408915085886629.1073741835.124408117670662&type=3&uploaded=2>



Blog de JM: *La imagen en la Educación Secundaria Obligatoria*

Imágenes de “cadáveres exquisitos” dibujados por alumnos de 1º de la ESO

<http://imageneso.blogspot.com.es/2009/06/cadaveres-exquisitos.html>



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

— Guía para trabajar
— la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

● **Ruta 6:** Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoon

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

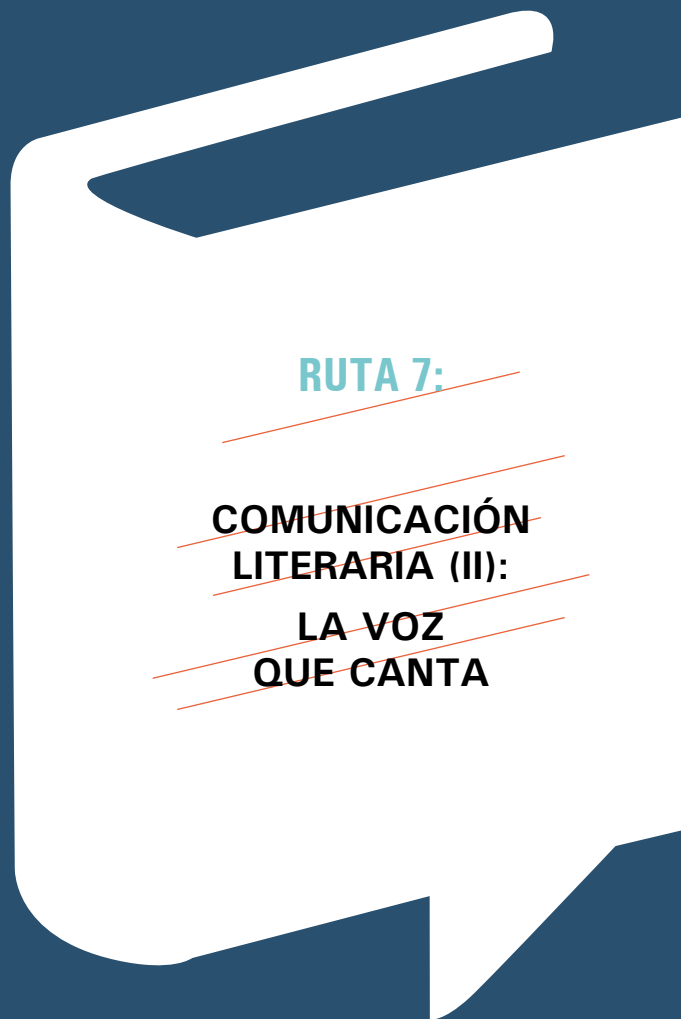
Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.

Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



RUTA 7:

COMUNICACIÓN
LITERARIA (II):

LA VOZ
QUE CANTA



Todos los títulos recomendados en la presente Ruta son aptos para trabajar con alumnos de los tres ciclos de Primaria.

RUTA 7: COMUNICACIÓN LITERARIA (II): LA VOZ QUE CANTA

Nada enseña más sobre el lenguaje que jugar con él. La gramática, la sintaxis y la semántica presiden las aulas pero no son más que herramientas para el objetivo primordial: **Ser a través de las palabras.**

Las palabras nacen condicionadas por su pertenencia al acto de comunicación, siempre compuesto por un emisor, un mensaje y un receptor del mismo. Las palabras, afirma la editora de literatura infantil Arianna Squilloni, en su ensayo *El laberinto de la palabra*, “están vivas y poseen la presencia de un objeto, con forma, sonido, color y, dirán algunos, hasta olor propio. Son tan concretas que puede que tropieces con una palabra. Y eso es bueno, porque con las palabras expresamos pensamientos, sentimientos e intenciones.”

Desde que las aprendemos, las palabras nos permiten relacionarnos con el mundo real y gracias a ellas contamos cómo son nuestros mundos ficticios. En ambos casos, cuando las palabras se cobijan en el vientre de la madre literatura, poseen siempre una intención estética.

Tanto la poesía como la narrativa, el teatro o el ensayo cuidan su aspecto, quieren mostrarse bellos. Pero en la poesía no se trata de un elemento más, sino que constituye su razón de ser: ella ES “la manifestación de la belleza por medio de la palabra, en verso o en prosa” (RAE). Y con ella queremos ser bellos.

La belleza no es un concepto cerrado que podemos poseer a nuestro antojo. Los adultos lo intentamos, creando definiciones y cánones, normativas y juicios. Pero la infancia disfruta con ella como lo haría con un puñado de cristales de colores: no le importa si son de vidrio o de diamante, sino el placer de verlos brillar y cubrir de reflejos cuanto alcanzan.

Las palabras hermosas de los libros se leen, se escuchan, se interpretan e invitan a la creación. No hay que temer a la belleza de las palabras sino jugar, como sucede en *Chamarío*; cantar, como inspira *Tralalí*; susurrar, al ritmo del *Mar en Calma*; mirarlas a través del *Discurso de un Oso* y contarlas como las hojas de una *Margarita*.

**LEER 1:****La voz del juego**

Si vamos a jugar a ser piratas en busca de un tesoro sorprendente, nuestra ruta debe comenzar con la visión codiciosa de toda esa riqueza. **Chamario es a la vez el compañero fiel y la sirena misteriosa. Poesía en estado puro y también juego, porque ambas cosas son lo mismo en el universo del niño.** Ya hemos aludido a ello en diferentes momentos de nuestras rutas, pero en *La voz que canta* constituye la clave para acompañar al alumnado en el desarrollo de su potencial lingüístico.

A partir del análisis que autores como Piaget y Vygostsky realizaron de la importancia del juego para la evolución del niño, **proponemos un acercamiento a la palabra en función del mismo objetivo: el placer gratuito y el encuentro necesario con el mundo** que el lenguaje refleja y aprehende.

Recorreremos para ello los **CUATRO TIPOS DE JUEGO** que describe Piaget. Resumiendo de modo muy esquemático sus teorías, todos los niños pasan por tres estadios en los que predomina sucesivamente un tipo de juego. En el estadio sensorio-motriz prima el juego funcional o de ejercicio, que se centra en la **repetición de acciones por el placer de su resultado inmediato**. En el estadio pre-operacional destaca el juego simbólico, que **simula situaciones para reflejar el conocimiento que el niño adquiere de la realidad**. Y en el estadio de las operaciones concretas, **predomina el juego de reglas, aunque con diferente nivel de comprensión y madurez ante ellas. Simultáneamente a estos tres tipos de juego se desarrolla el de construcción**. Piaget sólo lo considera en su aspecto físico, en relación con materiales manipulables, pero nosotros, junto con el poeta Eduardo Polo, proponemos jugar con el lenguaje como si de una infinita caja de piezas se tratase.

Resumen: Un hermoso poemario donde las palabras y las ilustraciones hacen malabares con las formas y el sentido; un viaje donde el ritmo y la imaginación no tienen límite: trenes que invitan a subir, una bici que sigue a la cleta, un grillo que canta a la luna, el soldadito de plomo que mira la televisión... Todas las piezas encajan en este "juguete verbal" que Eduardo Polo extiende sobre la alfombra del magnífico ilustrador catalán Arnal Ballester.



Título: Chamario

Texto: Eduardo Polo

Ilustraciones: Arnal Ballester

Editorial: Ekaré, 2004

ISBN: 978-980-257-278-6

◀ Enlace material sobre el juego: "Juego y pedagogía". Pedro Juan Aristizábal Hoyos

<http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev27/aristizabal.htm>

**ESCUCHAR:****Juego de repetición: *El placer de imitar algo hermoso***

"Eduardo Polo solía decir que en nuestra lengua, por desgracia, la creación destinada a los menores resulta menos importante que la que podemos leer en otras literaturas: "Todavía no comprendemos que escribir para los niños es algo perfectamente serio", escribió una vez en *La Gaceta de Puerto Malo*, que era el periódico del pueblo. En el mismo artículo aseguraba que cada una de estas rimas las había compuesto como un juguete verbal, tratando de reproducir el placer que encuentran los muchachos al cambiar y trastocar la forma de las palabras para producir nuevas combinaciones en las voces de todos los días."

Prólogo de *Chamario*

Eduardo Polo era uno de los muchos pseudónimos de Eugenio Montejo, importante poeta venezolano que recibió los máximos galardones tanto en su país (Premio Nacional de Literatura 1998) como en el ámbito de la lengua española (Premio Octavio Paz 2004). Montejo no sólo demuestra su respeto por la literatura infantil con su excelente trabajo, sino que utiliza como modelo de creación a los propios niños y con ellos comparte la autoría a través del título: *Chamario*, que viene a ser algo así como poemas de niños.

Chamario se entiende perfectamente con sus destinatarios. Lo hemos leído a bebés, pequeños escolares y preadolescentes, y hemos experimentado con ellos el gozo de repetir sus poemas favoritos. PARA ESTE JUEGO NECESITAMOS

LA ATENCIÓN DE LOS ADULTOS. Pedimos el mismo respeto que echaba en falta el autor. Si queremos que sean capaces de leer mejor, de recitar con belleza, es hora de que reconozcamos que a menudo nuestro ejemplo deja mucho que desear: no respetamos las pausas, el ritmo; no seguimos la musicalidad del verso, nos avergonzamos de jugar con la sonoridad ante nuestro auditorio. TENEMOS QUE EMPEZAR POR PRACTICAR NOSOTROS MISMOS.

Sería interesante también escuchar a algún narrador profesional que sirviera de modelo para el grupo. En el caso de Ekaré, la editorial de *Chamarío*, Ernesto Ruiz ha realizado una importante labor divulgativa del repertorio musical de sus publicaciones. Tato, como se le conoce en el mundo de la promoción de la lectura, es un excelente músico profesional cuya voz e instrumentos trabajan duramente para transmitir las obras a los niños sin restarles un ápice de rigor. Por supuesto, cuando los pequeños le escuchan, repiten, completan y participan durante la actividad y buscan después en el libro la confirmación de la experiencia.

Recientemente ha grabado un CD con algunas de las canciones tradicionales recogidas en la colección: *Clave de Sol*.

En este otro enlace podéis escuchar su lectura del poema de *Chamarío*, *Ana la rana*, y de la fábula en verso de Aquiles Nazoa, *Fábula de la avispa ahogada*.

Ficha del cd-libro de la editorial Ekaré:
<http://www.ekare.com.ve/minilibros-clave-de-sol/>

◀ Para conocer mejor a Ernesto Ruiz podéis leer este artículo publicado en Gretel:

<http://literatura.gretel.cat/es/content/ernesto-ruiz>



INTERPRETAR:

Juego de simulación: *Recital poético*

Que animemos a los adultos a trabajar una lectura más cuidada en voz alta no quiere decir que no la practiquemos con los niños y en la misma clave de juego. Tenemos una varita mágica para esta empresa, que tomamos prestada una vez más de Tomás Motos: un documento sobre la sonorización de textos poéticos que pertenece al libro *La inteligencia corporal en la escuela*, coordinado por Marta Castañer, Graó 2006. Os enlazamos su contenido desde la página de Avecteatre.

“Sonorizar un texto consiste en leerlo, decirlo o recitarlo de forma expresiva, y además en realizar una serie de efectos sonoros y corporales tendentes a subrayar y enfatizar su significado”.

Proponemos “una serie de procedimientos lúdicos para utilizar el sonido como elemento capaz de expresar sensaciones, emociones o estados anímicos, y describir ambientes, lugares, objetos, etc. Es un medio de ejercitar la capacidad imaginativa. La conciencia de recursos rítmicos verbales y no verbales utilizados hace que parte del proceso empleado en la sonorización sea una excelente iniciación para la poesía fonética, la performance, la danza libre y otras modalidades artísticas de vanguardia, como el llamado teatro del gesto. Los juegos sobre el significante dejan paso posteriormente a los juegos sobre el significado que ofrecen las palabras, las oraciones, el texto y el contexto, o por decirlo con una sola palabra el discurso.”

Son muchos los juegos que suscita la sonorización. Si adaptamos los ejercicios del documento propuesto para *Chamarío*, podremos disfrutar de un momento lúdico para cerrar cada semana o mes con una sesión dedicada a la poesía. Es importante realizarlo a modo de simulación: no somos actores, sino que les imitamos (igual que no somos médicos, sino que jugamos a serlo). Eso permite reírse, exagerar, inventar cosas sobre la marcha... Curiosamente, lo hacemos mejor cuando la única finalidad es divertirse en el proceso. Y de paso aprendemos más.

Algunas sugerencias para desarrollar con los recursos explicados en el documento pueden ser:

Sonorización por redundancia: poema *Cuando yo sea*, pág. 12

“Consiste en decir las palabras o el texto y acompañarlos con movimientos de modo que la forma de decirlos y el movimiento que los subrayan intenten dar el mismo significado.” Por ejemplo, decir las palabras *cantando a la luna* mientras

◀ “Sonorización de textos”

<http://avecteatre.wikispaces.com/Sonorización+de+textos>

se realiza de forma exagerada la postura típica del canto; la frase *cargando un gran peso* de manera lenta y acompañada de movimientos pesados, para que dure mucho; o la expresión *a la luz de un beso* alargando los labios y soltando el beso justo al final, a la vez que imitamos el gesto de apagar una lámpara que cuelga del techo. “La información de esta manera es redundante porque viene dada al mismo tiempo por el significado de las palabras y por la duración, volumen, tono o timbre que se emplea en la dicción y el movimiento corporal”.



Variación

Cuando la tortuga arruga su caparazón, tiene que comer lechuga con melocotón.

Cuando la serpiente siente dolor en la sien, tiene que comer caliente hinojo y llantén.

Cuando el caracol al sol se quema la piel, debe comer coliflor y hoja de laurel.

Cuando el puercoespín al fin sufre mal de mar, debe comer perejil, rosa y malabar.



Sonorización por contraste: poema *Variación*, pág. 15

“Es lo contrario de la redundancia. Se produce contraste cuando hay un desajuste entre el significado del texto y la intensidad, cantidad, tono o timbre con que se emite y con las cualidades del movimiento expresivo que lo acompañan”. Por ejemplo, decir la estrofa de la tortuga de una forma muy rápida y con movimientos explosivos y la de la serpiente con voz lenta y grave, y dando zancadas pesadas y sonoras. “El contraste produce efecto humorístico y es una técnica que se emplea en la mayoría de los medios de expresión para resaltar ciertos elementos.”

Sonorización por asociación: poema *Don Gatuque*, pág. 26

“Dicción del significante claramente asociada a determinadas connotaciones. Para su realización se emplean prácticamente todos los elementos del sonido y del movimiento. Es un intento de crear efectos especiales en la dicción de las palabras”. Puesto que significante y significado coinciden aquí en ser muy rimbombantes, no es difícil interpretar el poema de modo aristocrático y pedante, marcando mucho la pronunciación y los gestos amanerados de los gatos.

Onomatopeyas: poema *La trampa*, pág. 28

Este poema es especialmente adecuado para el ejemplo, porque los versos ya están cortados por el tic-tac del reloj. Se puede asociar un movimiento pendular de la cabeza al tic y al tac (cuando se dice tic se inclina la cabeza a la derecha, cuando se dice tac a la izquierda). A las otras palabras relacionadas con sonidos (grillo, solillo, tenorillo, martillo, reloj de bolsillo, sonidillo) se les adjudica una interpretación acorde según las sugerencias de los alumnos (ejemplo: mar-ti-llo: nos parece que suena cortado y seco, y se acompaña del movimiento correspondiente del brazo).

Grafofonías: poema *Ana la rana*, pág. 24

“Las grafofonías son unas láminas en las que el elemento gráfico sirve de desencadenante de la respuesta oral y motriz. Los gráficos pueden ser traducidos a sonidos, a textos y a movimiento corporal (Motos y Tejedo, 1987).” La ilustración es casi una grafofonía, que los alumnos pueden interpretar corporalmente, pero además pueden crear láminas para todas las aes que han desaparecido, reflejando primero visual y luego dramáticamente cómo es la *a* de *agua*, la de *pan*, la de *rana*...

Ejercicios de ruptura: poema *Soldadito de plomo*, pág. 40

“Consisten en adoptar entonaciones y posturas corporales no habituales a la hora de decir un texto. Se pretende con ello buscar asociaciones insólitas y romper clichés preestablecidos. Por ejemplo, leer un texto jadeando, como si se tuviera miedo, riendo, llorando, con posturas abiertas, con posturas cerradas, utilizando los tres niveles (alto, medio, bajo), etc.” Se reparten las estrofas a diferentes alumnos y cada uno elige una postura y entonación para la suya. Aunque lógicamente estarán relacionadas, no se pueden repetir: No puede haber más de uno acostado, aunque sí pueden estar en diferentes niveles (apoyado en la mesa, recostado en la silla, doblado sobre sí mismo...) y recitar con distintas entonaciones relacionadas con el sueño (soñolencia, bostezo, ronquido...)

**PROYECTAR:****Juego de construcción: *Un diccionario poético***

La palabra *Chamarío*, que Eduardo Polo usó como título de su libro, deriva de *chamo*, que es una forma cariñosa de decir niño en Venezuela. Cuando él escribió este libro, esa palabra todavía no figuraba en el Diccionario de la Real Academia Española, aunque ha sido incorporada hace pocos años. Desde el propio título que da nombre al poemario, pasando por cada uno de sus poemas, *Chamarío* está plagado de palabras inventadas, *El rino será ceronte*, *En el piso veintiduce / de un altísimo edificio*, *La bici sigue la cleta / [...] / Detrás del hori va el zonte*... Por eso es que, tras la lectura en voz alta del poemario que proponemos, vamos a buscar en él esas palabras desmontadas, ésas con juegos de acentuación como en: *Un niño tonto y retonto / sobre un gran árbol se monto* o esas falsas esdrújulas de *El gavián* para definir las como sólo los niños pueden hacerlo.

A modo de ejemplo, pensamos que todos ellos saben qué es una bici pero ¿qué es la *cleta* a la que sigue la *bici*?



◀ Ilustración de Arnal Ballester para el poema de *Chamarío* “La bicicleta”.

Gracias a la ilustración de Arnal Ballester se aclara el verso. La *cleta* es la parte delantera de la *bici*. Contiene manillar, frenos, marchas (si la bici tiene marchas) y la rueda delantera. Ahora bien, cuando Arnal no dibuja los versos del poema, tenemos que tirar de nuestra imaginación y crear al *zonte* que va detrás del *hori*, que bien pueden ser dos aves o pajarracos, según se mire en el cielo de cada uno.

Aunque recomendamos el uso de la palabra para definir a las que encontramos en el poema, también podrían ser ilustraciones que, como las de Arnal, dejen claro qué es cada cosa. En ese caso se trataría de un "imaginario".

Con todo, esta actividad parte de la relectura, la búsqueda, recopilación y definición de términos inventados en los poemas de Polo; para ello sugerimos tener un diccionario cerca, no sea que, como ocurrió con "chamo" (niño, en Venezuela), ya los hayan incluido en el de la Real Academia Española.



CREAR:

Jugar con las reglas. *Poemas para romperlas*



La lengua es uno de los sistemas más complejos que el ser humano ha inventado. Como tal, tiene una infinidad de normas y reglas: sintácticas, gramaticales, lexicológicas. Consideramos que los escritores son los mayores especialistas del lenguaje, pero no alcanzan sus mayores logros cumpliendo las reglas, sino rompiéndolas. Como los niños pequeños, que ensayan todos los tonos y sonidos, todos los significados y posibilidades, los poetas exprimen el idioma hasta conquistar la cima de la forma irregular.

Eduardo Polo juega con la acentuación, con la ortografía, con la rima; juega a cortar palabras, a repetir sonidos, a inventar estribillos, a poner o quitar vocales, a insertar onomatopeyas... Y nosotros podemos jugar con él imitando sus locuras, o a través de una serie de ejercicios lúdicos inspirados, con sus correspondientes modificaciones, en ese libro de cabecera que aparece continuamente en nuestros itinerarios: *Manual de Recreo*.

Estas son dos variaciones de sus propuestas, aplicadas a *Chamario*:

1) CON LA PARTE IZQUIERDA DE TU CEREBRO (LA QUE PRODUCE TU IMAGINACIÓN), ESCRIBE LA PARTE DERECHA DE ESTE POEMA QUE SE HA IDO VOLANDO (pág. 85)

Quando yo sea

Quando yo sea
cantando a
si oyes
dame
Quando
cargando
que al menos
a la luz de
Quando sea
con mis cien
deja que
cruce tus
Quando no
sino sombra
guárdame en
que yo

Eduardo Polo. *Chamario*.

Este ejercicio puede complicarse trabajando además la rima. De manera que pidamos que la última palabra de cada verso contenga rima consonante entre versos pares e impares. La comparación con su original sería un colofón apropiado.

2) BUELVE A KOPIAR HÉSTE POHEMA ASIÉNDO EL MASIMO DE FALTAS DE HORTOGRAFIA. (MIRA QUE EL POETA YA TE HA AYUDADO CON ALGUNAS UN POCO)

Tontería

Un niño tonto y retonto
sobre un gran árbol se monto.
Con su pelo largo y rubio
hasta la copa se subio.
Se creyó un pájaro solo
que iba a volar y no volo.
De la altura, en un desmayo,
el pobre niño se cayo.
La madre sufrió un martirio,
cuando vio que su hijo se hirio.
La casa era un manicomio
porque aquel niño no comio.
Y aunque frunció el entrecejo,
el pobre nunca se quejo.
A pesar de que era recio,
el rostro se le entristecio.
Con un poco de yoduro
una enfermera lo curo.
Y después de un mes temprano
su cuerpo al final se sano.
Creció feliz y muy gordo
y nunca más lo recordo.

Eduardo Polo. *Chamario*



CREAR:

Juegos a dos voces. *Un poema visual*



Como sucede en *Chamario*, en un **poema visual**, grosso modo, hay dos componentes fundamentales: **el de la imagen y el de la palabra**. El poema visual tiene en cuenta elementos como el uso de la tipografía, el color o la disposición de elementos en la página.

Para inspirar el siguiente ejercicio, proponemos entregar a cada uno de nuestros alumnos un triángulo de papel rojo que pegará en un folio, en el lugar que le plazca. El objetivo es que, al recibir el triángulo, éste les lleve a concebir una idea. Es decir, un triángulo rojo es para mí el tejado de la casa en la que habito o la caperuza de mi *caperucita*... A partir del triángulo, los alumnos compondrán en la página, la imagen de esa idea, que junto a ese título en palabras, crearán el poema visual que se les pide.

Este último ejercicio de creación está inspirado en los talleres de autor japonés Katsumi Komagata, quien, utilizando la técnica del collage, consigue siempre sorprendernos con la metamorfosis del papel, a partir de un sencillo juego de formas y colores.

◀ Vídeo que refleja el resultado del taller impartido por Komagata en la sede de Tantàgora, Barcelona:

<https://www.facebook.com/video/video.php?v=1710247030659>

**LEER 2:****La voz de la canción**

La sonoridad que ejercita la poesía estimula la participación de los más pequeños en la recreación que desde ella se propone. A los niños les divierte la posibilidad de anticiparse, de poder repetir, e incluso de memorizar lo leído; por eso resulta un género excelente para el adulto que quiere comunicarse con ellos.

Si bien el aula no es el lugar idóneo para dormir, compartir lecturas que les ayuden en hábitos saludables como el del descanso, siempre será rico y muy positivo. Con esta mirada y el deseo de aprender, cantar y divertirse con la palabra, recomendamos el siguiente libro.

Resumen: Los animales se preparan para ir a dormir: el pájaro, el lobo, el oso, el orangután, el elefante... todos ellos desfilan hacia la cama añadiendo un sonido, un ruido, un instrumento que construye la melodía que conducirá sus pasos hacia el sueño. El libro viene acompañado de un CD con una fanfarria y una nana, compuesto por Laurent Sauvagnac, que pone música a la lectura en voz alta.

Una estructura acumulativa para abordar las fronteras literarias de la música, las fronteras musicales de la literatura.



Título: Tralali, ¡vamos a dormir!

Texto e ilustraciones: Benjamin Chaud

Editorial: Kókinos, 2011

ISBN: 978-84-92750-12-2

**ESCUCHAR:****Jugar es socializar**

Una de las principales diferencias entre las teorías de Piaget y las de Vygotsky radica en el énfasis que pone este último en el carácter social y cooperativo que adquiere el juego del niño a medida que va madurando. Este poemario conecta con los intereses del niño porque se produce una identificación entre sus protagonistas y las acciones que ejecutan, y puede "inspirarle" en variadas acciones: compartir el hábito de irse a la cama, el placer de producir onomatopeyas, el ritmo de la acumulación y, cómo olvidarnos, la dulce compañía de la música.

Se trata de un texto acumulativo, compuesto por **palabras que cantan**

Doble página interior del libro *Tralali, ¡vamos a dormir!*

"el pájaro abre el pico

crico crico

crico

el lobo tararea

tarám tarám

tarám

..."



e **imágenes mudas** que aportan la pausa a un ritmo muy concreto y congrega a los personajes que se van uniendo al juego, **recomendamos una lectura participativa** en la que, llegada la pausa de la imagen, toda la clase recuerde y repita de memoria el texto anterior.

**INTERPRETAR:****Una charanga de Carnaval**

En *Tralalí*, todos los animales desfilan camino a la cama, vestidos con alegres colores y tocando instrumentos musicales. ¿No os recuerda extraordinariamente a las charangas de Carnaval? ¿Por qué no convertir la preparación de los carnavales en nuestro proyecto de trabajo multidisciplinar de ciencias naturales, música y plástica?

Empecemos por fabricar nuestros propios instrumentos musicales. Podemos reutilizar materiales reciclados para construir objetos con una sonoridad interesante. De esta forma profundizaremos en las características acústicas de los objetos, además de contar con nuevos recursos con los que interpretar música en clase.

Nos gustan especialmente los instrumentos creados por el grupo de teatro-musical *Trencaclosques*, como la serpiente de aire que al hacerla girar suena como cuando hablan las ballenas, o el marofón que reproduce el rumor del mar de nuestros sueños.

Os recomendamos también consultar el artículo *Pequeños Luthiers* de María Jesús Camino, en el que se recogen múltiples recursos online con ideas para fabricar instrumentos musicales.

Ahora que tenemos los instrumentos, toca pensar en el disfraz. ¿Por qué no utilizar también materiales reciclados? Aquí tenéis una selección para que os sirva de inspiración >>

Finalmente elijamos la música para el desfile, diseñemos una sencilla coreografía y... ¡listos para el carnaval!

◀ El blog de *Trencaclosques*:
http://rodamonsteatre.com/blog/?page_id=28

◀ Recursos para fabricar instrumentos musicales:
<http://www.educacontic.es/blog/pequenos-luthiers>

◀ ▼ Disfraces de papel:
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.417505735027564.1073741836.124408117670662&type=1>

**CREAR:****Animalario de onomatopeyas**

En *Tralalí*, ¡vamos a dormir! ya sabemos cómo suenan los instrumentos del pájaro, el lobo, el oso, el orangután o el elefante pero, ¿cómo duermen? ¿roncan acaso?



Para conocer sus ronquidos y peculiar forma de descanso, proponemos a la clase la creación de un animalario en el que cada niño elija a un animal para imaginar cómo es su sueño y cómo suena.

Un animalario es un abecedario sobre animales y sus peculiaridades.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua define abecedario (Del lat. *tardío abecedarium*), en su primera acepción, como la serie de las letras de un idioma, según el orden en que cada uno de ellos las considera colocadas. El abecedario de la lengua española tiene 27 letras.

Este Animalario se llama así porque su estructura de presentación es la de un alfabeto. Un Animalario, por tanto, implica:

Dado un tema, elegir tantos animales como letras tenga el abecedario utilizado en la escritura, de tal manera que cada tipo de animal empiece por una letra distinta de ese abecedario.

Disponer cada una de esas palabras a modo de título de capítulo, siguiendo el orden del abecedario.

Desarrollar cada capítulo atendiendo al sonido que hace ese animal cuando duerme e ilustrarlo en esa situación.

Una vez reunidas todas las aportaciones, recomendamos al profesor que las escanee o fotografíe y lo proyecte en una pantalla, para el disfrute del grupo en su visualización. El Animalario impreso y encuadernado también puede resultarnos útil y placentero en la biblioteca escolar o de aula.





Título: El mar en calma y Viaje feliz

Texto: Goethe

Ilustraciones: Peter Schössow

Editorial: Juventud, 2006

ISBN: 978-84-261-3516-1

en catalán:

Título: El mar en calma i viatge feliç

ISBN: 978-84-26135-16-2

Para saber más sobre Luis Matilla y su trabajo:

<http://articlestagarina05.blogspot.com.es/p/luis-matilla.html>

Audición de *El mar en calma* de Schubert:

<http://www.goear.com/listen/2a662e4/schubert-d216-mar-en-calma-franz-schubert>

Vídeo de la versión compuesta por Beethoven de *El mar en calma*:

http://www.youtube.com/watch?v=fPp8_txA-JI



LEER 3:

La voz del mar

La voz que canta, cuenta y susurra, tiene además una mano que a veces acaricia y, otras, escribe. Cuando la mano decide escribir, siempre lo hace sobre temas importantes como el amor, la búsqueda, el paso del tiempo o la muerte, por eso es que sus obras perduran el paso de los años; por eso y porque además lo hace muy bonito. En esos poemas el mar es siempre una metáfora de la vida.

Resumen: A partir de dos poemas de Goethe sobre el mar y sus contradicciones, el ilustrador compone una nueva historia sobre un navegante que viaja a bordo de su velero. Su periplo termina como deben terminar todas las aventuras: encontrando un amigo.



VER PARA ESCUCHAR:

El mar es un escenario

Mar en calma y *Viaje feliz* en un mismo libro, conectados por la narración visual de su ilustrador, proponen al lector las dos caras más extremas del mar y de la vida: en completa calma y azotado por el viento. Los sentimientos y emociones del poeta varían a la vez que lo hace el mar. Por eso es que pedimos tanto a los profesores como a los alumnos que busquen, en la sonorización del texto, una lectura expresiva que viaje de la tristeza, el tedio, el enfado o la desidia, a la alegría, viveza, ilusión y entusiasmo, al que se traslada el poeta a medida que la poesía llega a su fin.

Para ambientar la lectura no sólo podemos mostrar las ilustraciones, como hemos hecho con otros álbumes, sino que podemos transformar el entorno.

Luis Matilla recomienda dos sencillos trucos para crear un "efecto acuático" en el aula:

Con luz natural: cubrir el cristal de las ventanas con papel celofán azul. Quedaremos inmediatamente "sumergidos" en la fresca relajante de ese color.

Con luz artificial: con pintura para bombillas (fácil de encontrar en tiendas de manualidades) preparamos distintos tonos de azul. Pintamos las bombillas con franjas onduladas en los distintos tonos, con gotas o círculos concéntricos, y las colocamos en varias lamparitas repartidas por la habitación.



ESCUCHAR PARA VER:

Música clásica y contemporánea

En la juventud, un mar en calma no conlleva un viaje feliz. El poeta, como el joven, prefiere sentir el azote del viento en su trayecto, para luego descansar en paz a la orilla del mar. Para disfrutar ese momento de descanso tras la tormenta, realizaremos una lectura en voz alta un tanto peculiar:

Parece que a los 18 años, el compositor austriaco Franz Schubert ya había creado música para muchos de los poemas del escritor alemán Johann Wolfgang von Goethe. "*Mar en calma*" está considerado como una de las mejores. Para esta especial puesta en escena, pedimos la proyección de la imágenes de Peter Schössow que narran los poemas de Goethe, la audición de la pieza de Schubert y la lectura en voz alta del propio maestro.

Otra alternativa es la pieza que con el mismo motivo realizó Beethoven. En el siguiente enlace ya viene presentada con fotografías del mar en los estados adecuados >>

Pero quizás los alumnos prefieran escuchar algo más actual: composiciones New Age que jueguen con fondos sonoros (Kitaro: *Thinking of you*), sus propias selecciones y/o producciones: Una grabación del murmullo de las olas nos sitúa rápidamente frente al mar, aunque no lo estemos viendo. Los que tengan la suerte

de vivir en la costa pueden realizar esa grabación en directo, e incluso recoger elementos de la playa para su ambientación marina. Los de tierra adentro pueden recurrir a bancos de sonidos, o una alternativa casera de las muchas que se presentaron en el taller de instrumentos de *Tralalí ¡Vamos a dormir!*



CREAR:

Actividad plástica y de escritura: *Cosas que trae la marea*

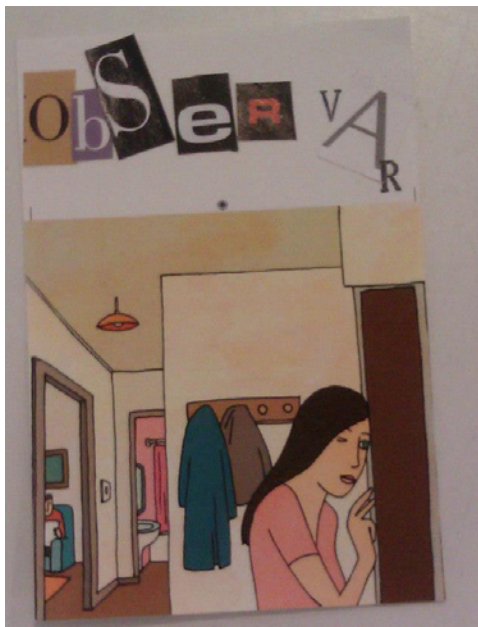


Para disfrutar del arte, en cualquiera de sus facetas, hay que empezar por abrir los sentidos. El *Libro de los libros*, otro de nuestros documentos imprescindibles, dedica gran parte de sus páginas a desarrollar esa actitud, y lo hace tanto con la imagen (Ruta 5: Comunicación no verbal: visual) como con la palabra. Sophie Benini Pietromarchi, su autora, lo llama “masajear la imaginación” y nos sugiere todo un proyecto de escritura que parte de la palabra aislada para llegar a una obra completa de nuestra propia cosecha (obra citada, de la pág. 62 en adelante).

Aquí vamos a aplicar ese mismo enfoque en miniatura (dejando al educador la opción de ampliar en tiempo y forma tanto como quiera). Y como estamos inmersos en la voz del mar, vamos a considerar cuanto nos rodea un océano inmenso de posibilidades, que a cada uno llevará en una dirección.

Letras de arena: Igual que los cubos de plástico dan forma de torre a la arena húmeda, vamos a tomar para el comienzo el elemento más simple: las letras. Diariamente recibimos, en mano o en el buzón, numerosos ejemplos de publicidad impresa. Al banco de imágenes que ya os habíamos propuesto en la Ruta 1 sumaremos ahora una caja llena de letras recortadas, que pueden reutilizarse como ya os sugerimos de catálogos y propaganda, pero también pueden imprimirse, estamparse o dibujarse; el caso es que se presenten aisladas, sin formar palabras. Por que las palabras las pondremos cada uno desde su interior, eligiendo nuestras favoritas: las que nos suenan mejor, las que nos definen, las que usamos con más frecuencia...

Palabras de sal: A veces las palabras están fundidas con las imágenes, o la música. El artista plástico las encuentra al revés: se da cuenta de que su palabra es, por ejemplo, “puente”, porque es lo que retrata inconscientemente una y otra vez, la descubre en sus fotografías, sus dibujos, sus películas... Así que vamos a explorar nuestro banco de imágenes y la caja de tesoros (que puede contener cintas, botones, pedazos de tela y papel, hojas secas...) para crear, con la mezcla de todo, puertos para anclar en esta TRAVESÍA.



Collage realizado con por una alumna del taller de poesía de TresBrujas en El Bosque de la Maga Colibrí.

Ola de versos: Las palabras e imágenes que hemos descubierto son importantes para nosotros. Por eso van a empujarnos a escribir.

En muchas ocasiones un poema nace de un título, o éste se conoce por el nombre del primer verso que lo compone. Con el collage que hemos creado vamos a generar frases que nos resulten sugerentes o preguntas poéticas que no buscan respuestas sino miradas nuevas sobre el mundo, (como sucede con las del *Libro de las preguntas* de Pablo Neruda: “¿Dónde está el centro del mar? ¿Por qué no van allí las olas?” y reuniéndolas todas, elaboraremos un libro de artista que puede servir, en cualquier momento, de nuevo punto de partida.



CREAR:

Actividad de escritura: *Las palabras perdidas*



Siendo conscientes de la dificultad que entraña la escritura de poesía, proponemos trabajar la creación, siempre a partir de la lectura de composiciones que puedan servirnos de modelo, y de forma pautada. Con este objetivo, proponemos varios ejercicios.

Mar en calma dice así:

Sobre las aguas del mar
reina un completo sosiego
y envuelve al marino en duelo
la monótona inmensidad.

El juego consiste en eliminar de un poema todos los sustantivos, dejando el espacio para que cada alumno escriba en él lo que crea conveniente. Para que el resultado sea fructífero es importante que cambie el campo semántico (abandone el mar y sus alrededores) y mantenga la coherencia en su conjunto.

Sobre las ... del ...
reina un completo ...
y envuelve en ...
la monótona....

El poema, tras la intervención del alumno podría ser algo así:
(La palabra que introduce el alumno podría ir en otro color)

Sobre las .alas.. del ...pájaro
reina un completo ..silencio.
y envuelve aquí..... en ...el cielo
la monótona Tierra....

Existe la posibilidad de eliminar los adjetivos del texto original además de los sustantivos, para proporcionar mayor libertad a quien crea.

Sobre las ... del ...
reina un
y envuelve en ...
la

A continuación, pediremos que cada uno de los alumnos comparta con la clase la composición creada con el fin de observar las distintas versiones y coincidencias.

(Este ejercicio se inspira en los talleres de poesía impartidos por varios jóvenes poetas actuales como Sofía Castañón, Raúl Vacas y Ben Clark).

**LEER 4:****La voz del poeta**

Rubén Darío es un autor clásico para la literatura tanto española como hispanoamericana.

Para este poeta, como sucede con muchos autores modernistas, **la poesía era ante todo música**. Aunque la poesía explora ritmos internos y se pueden crear textos poéticos sin necesidad de rima o incluso de verso, queremos mostrar la composición dedicada a Margarita Debayle como uno de los juegos poéticos más tradicionales y famosos que se han creado para la infancia en nuestro idioma: el poema no sólo se viste con una **rima perfecta**, sino que realiza lo que para muchos supone la función primordial de la literatura infantil: **contar al lector un cuento**.

Resumen: Una princesa valiente se enamora de una estrella del alto cielo. Con una enorme tijera y una lancha de motor, sale a buscarla. Pero Margarita ha olvidado algo importante: el consentimiento de su padre.

Un cuento en verso de Rubén Darío que es ya un clásico, transformado en un libro álbum, secuenciado en hermosas imágenes en blanco y negro, que narran su versión del texto que escribió en su día el poeta nicaragüense.



Título: Margarita

Texto: Rubén Darío

Ilustraciones: Monika Doppert

Editorial: Ekaré, 1979

ISBN: 978-84-936504-1-4

**ESCUCHAR:****La rima**

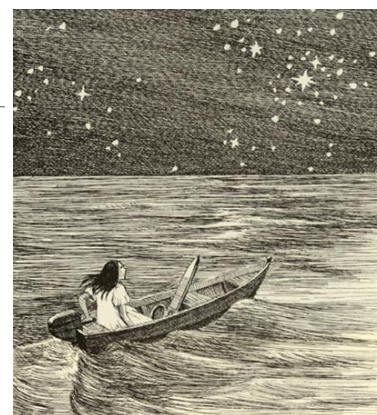
Pasa con *Margarita* como con las ideas de Platón; pareciera que es algo que ya habíamos escuchado incluso antes de nacer, y cuando alguien nos lo lee en voz alta, aunque sea por vez primera, lo recordamos; sucede que al oírlo: apetece recitarlo en voz alta. Eso se debe en gran parte a la rima, una de las primeras reglas mnemotécnicas que desarrolló el ser humano: un sistema para conservar las palabras que quería transmitir y para separarlas del lenguaje funcional “de usar y tirar”. Al principio, toda la literatura era en verso.

**INTERPRETAR:****Dibujar el poema**

Esta edición de *Margarita* de Rubén Darío tiene la peculiaridad de ir ilustrada con finas imágenes de paisajes nocturnos que muestran la hermosa costa centroamericana: aquella en la nacieron el poema y su autor. Ni la princesa ni el rey son como esperamos: la ilustradora interpreta, concede a la protagonista una personalidad que la acerca a su propia época y experiencia. Por eso recomendamos que esta lectura esté siempre acompañada de las imágenes del álbum.

Para un análisis más detenido sobre el libro que recomendamos, los maestros pueden consultar el siguiente enlace >>

La creación relacionada con lo poético no tendría que estar única y exclusivamente ligada a la escritura. Como ya hemos visto, en edades tempranas la oralidad es siempre un recurso seguro. Por otro lado, la creación plástica puede ayudarles a expresar sentimientos y emociones, a la vez que ahonda en los procesos de comprensión y deleite que provoca el poema. En cualquier caso, es fácil comprobar en estas imágenes que los niños y niñas han sido plenamente capaces de entender el poema y transmitirlo.



◀ **Análisis de Margarita**, por Berta Rodríguez González:
<http://www.slideshare.net/bertarg/margarita-rubn-daro>

◀ **Interpretación y dibujos del poema** por los alumnos y alumnas de 3ªA del CEIP Francisco Noguera Saura. San José de la Vega. Murcia.
<https://www.youtube.com/watch?v=VzPcaqSev04>

**INVESTIGAR:****Mensajes para el autor**

Cuando un texto nos gusta, la necesidad de comunicárselo al autor, aún sabiendo que no es posible, se hace muy fuerte. El profesor que conoce esta querencia podría aprovecharla para la investigación de, en este caso, el poeta Rubén Darío. Conocer al escritor nicaragüense proporcionará a los niños un conocimiento más profundo de la obra concreta. A continuación y tras la lectura y práctica a partir de su obra, quizás les apetezca escribirle un mensaje para expresar su afecto o curiosidad por el texto que han leído.

A modo de inspiración y ejemplo de actividad, enlazamos este texto de Carmen Bravo-Villasante sobre Rubén Darío y su experiencia con lo infantil.

◀ Blog de Ediciones Ekaré:
<http://edicionesekare.blogspot.com.es/2013/01/ruben-dario-y-la-literatura-infantil.html>

**CREAR:****Poemas como nalgas de princesas**

Acudir a la rima fácil para trabajar la poesía es una actividad recurrente en el entorno escolar. Con este itinerario y para facilitar la tarea del profesor, hemos querido ofrecer un catálogo de actividades que exploran el género e invitan a conquistarlo, desde otras perspectivas. Siendo conscientes de que la **rima**, sin embargo, es un recurso intrínseco a la poesía, vamos a darle una vuelta de tuerca, centrándonos en lo **humorístico**. Para ello, nos inspiramos en un ejercicio de ese maravilloso *Manual de recreo* (pág. 39):

Margarita es la narración de una búsqueda (la princesa busca una estrella); en nuestro ejercicio, la búsqueda tiene que ser humorística. Entonces, ¿qué pueden buscar las nalgas de una princesa siamesa?

CON ESTA LISTA DE PALABRAS ACABADAS EN ESA, escribe un poema que lleve el título de **"Las nalgas de la princesa siamesa"**.

Para crear la rima, pueden utilizarse la siguientes palabras:

Travesía, sabuesa, fresa, esa, ingresa, mayonesa, presa, confiesa, regresa, pavesa, obsesa, ilesa, gruesa, boloñesa, sorpresa, calabresa, profesa, interesada, salamanquesa, irlandesa, tiesa...

Para elaborar el ejercicio con otras variantes o aumentar las palabras a elegir para la creación de nuestro poema, resulta indispensable un diccionario de rimas como Cronopista, donde no sólo encontraremos palabras que riman, sino que también se exploran sus posibilidades. Si quieres realizar una búsqueda, sólo tienes que escribir la palabra con la que deseas que rime en el buscador y, a continuación, seleccionar, en las pestañas de debajo, si quieres que la rima sea asonante o consonante, qué número de sílabas buscas que tengan las palabras, el orden, por qué letra comienzan (si es vocal, hache o consonante), y su categoría gramatical.

Como un poema que rima en todos sus versos puede resultar harto repetitivo, vamos a complicar y embellecer el texto, proponiendo a nuestros alumnos que rimem los versos pares y los impares entre sí con distintas rimas.

Sirva como ejemplo:

"Las nalgas de la princesa siamesa
buscan tocino
¡Menuda sorpresa!
Como gorrinos."

Para elaborar las rimas de los versos pares, recomendamos seleccionar, en el diccionario de rimas que hemos enlazado más arriba, palabras que terminen en -ino, como "tocino", gorrino, padrino, casino, pingüino, cretino, sobrino o divino..., con la intención de encontrar fácilmente el humor en la búsqueda de las nalgas de la princesa.

◀ Diccionario de rimas:
<http://www.cronopista.com>

**CREAR:****Robar un poema a los libros**

Margarita es un texto clásico muy popular en las aulas de literatura de todo el territorio hispanohablante. Ya que pertenece, como apuntamos en la introducción de este capítulo, al inconsciente colectivo, resulta difícil explorar la creación a partir del cuento sin que resulte trillado. De manera que, al igual que en el ejercicio anterior, elegimos al personaje de la princesa y la rima como conexión con el libro que recomendamos; en este caso, quisiéramos hacer una proposición indecente: **robar un poema a los libros**.

El robo puede ejecutarse, sutilmente o de forma más zafia, empezando por versos o frases sueltas de aquí y allá que, combinadas, creen un nuevo texto poético. Sírvanos como ejemplo para el ejercicio, los libros que tenemos más a mano, es decir, los que propone este itinerario:

“Soy el oso
sobre las aguas del mar,
y soy el oso que va por los caños.
Con su pelo largo y rubio
que una tarde vio una estrella aparecer.”

(El ejemplo combina frases de *Discurso del oso*, *Mar en calma*, *Chamarío* y *Margarita* para crear sus versos)

En esta misma línea de trabajo de ladrones de guante blanco, proponemos una nueva actividad para la que sólo es necesaria una apetitosa biblioteca con muchos títulos y un poco de imaginación. La idea es seleccionar lomos de libros que, con sus propios títulos, construyan la imagen del poema que nos gustaría crear.

Como muestra del ejercicio poético, hemos creado un álbum de ejemplos a partir de la experiencia de un taller de escritura e invención, con niños de entre ocho y doce años, en la librería El Bosque de la Maga Colibrí.



◀ Resultados del taller impartido por TresBrujas:

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.403772083067596.1073741828.124408117670662&type=1>



Título: El discurso del oso

Texto: Julio Cortázar;

Ilustraciones: Emilio Urberuaga

Editorial: Libros del Zorro Rojo, 2010

ISBN: 978-84-96509-80-1

en catalán:

Título: Discurs de l'ós

ISBN: 978-84-96509-86-3



LEER 5:

La voz del oso

Así como la historia en la obra narrativa avanza en el tiempo (ver **Ruta 6: Estructuras Narrativas**), la descripción obliga a detenerse para observar el detalle; por ese motivo la descripción es como una especie de "pintura verbal".

El oso de Cortázar es el oso de los caños de la casa. El escritor, en su discurso, lo nombra y lo sitúa en un espacio, donde le hace caminar. La descripción del oso de Cortázar es una *etopeya* que dibuja los pensamientos que caracterizan a su personaje. Sin embargo, en la versión del texto que edita Zorro Rojo y que recomendamos, el escritor argentino junto al ilustrador Emilio Urberuaga retratan al oso en un mano a mano que nos deja verlo por dentro y por fuera.

Resumen: Un texto en prosa tan poético que es casi imposible no sentir la necesidad de al menos murmurarlo: las palabras del oso que Julio Cortázar imagina subiendo y bajando por las cañerías del edificio, haciendo compañía a los vecinos con sus ruidos y caricias, son sentimientos puros que observan nuestra vida cotidiana con la curiosidad de un niño. Las imágenes brillantes de Emilio Urberuaga acercan sus misterios a los lectores.

Para disfrutar de la lectura en voz alta y del placer de escuchar la voz de quien narra.



INTERPRETAR:

Ser otro para ser uno mismo

Resulta curioso que *Discurso del oso* fuera una historia escrita para niños por Cortázar en 1952, publicándose por primera vez en *Historias de cronopios y de famas*, un libro que leyeron los adultos. Resulta curioso que muchos años después, *Discurso del oso* vuelva al niño que quiso el escritor argentino en un principio, en esta edición con ilustraciones de Emilio Urberuaga.

El protagonismo del oso es fundamental tanto para el autor, que alcanza a través de este ser inocente una comunicación más fluida, como para el lector infantil, que siempre encontró en los animales humanizados un refugio seguro desde el cual poner a prueba sus emociones.

Por ello vamos a dejar que cada uno encuentre "su oso": la voz interior del animal que recorre incesantemente el interior de las casas.

El profesor leerá el libro sin mostrar las imágenes, tapando con un papel la cubierta. Estamos seguros de que el niño que escucha, cada niño que escucha, imaginará a un oso distinto. Por lo que vamos a pedirles que retraten al animal del discurso en el momento de la historia que ellos deseen. Esta propuesta plástica, planteada antes de la lectura, les hará fijar su atención no sólo en cómo describen las palabras al personaje y en lo que se cuenta, sino en cómo "suena" todo junto.

Vídeo con la voz de Cortázar y las ilustraciones de Urberuaga:

<http://www.youtube.com/watch?v=XZBy8GhmUW8>

Reseña de Marcela Carranza publicada en Librería Imaginaria.

<http://www.imaginaria.com.ar/2010/03/discurso-del-oso/>



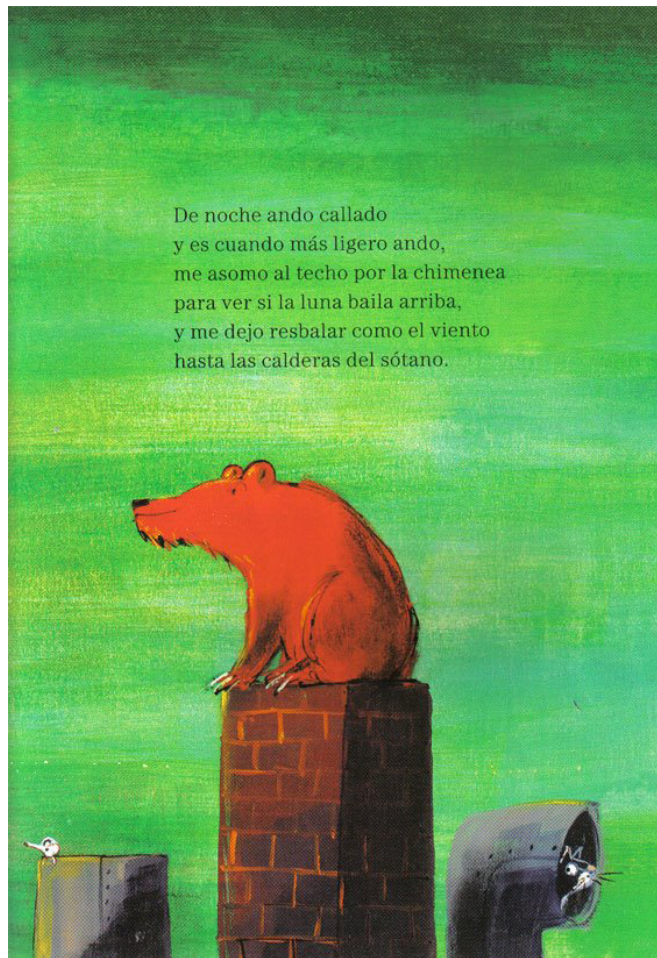
ESCUCHAR: a Julio Cortázar

MIRAR: a Emilio Urberuaga

Una vez realizada la actividad anterior, y como no siempre tenemos la oportunidad de escuchar un texto en la voz de su autor, recomendamos aprovechar la audición de *Discurso del oso* por el propio Julio Cortázar, que enlazamos en el siguiente vídeo; La grabación viene acompañada de las ilustraciones que Emilio Urberuaga realizó para la edición del libro en la editorial Zorro Rojo.

Descubrirán entonces que "El oso de Urberuaga es un oso rojo, intenso, recortado sobre un brillante fondo amarillo. Un oso que se afirma despreocupado y juguetón en su naturaleza imposible, onírica. Los colores contrastan, transmiten vitalidad y dinamismo; como el personaje del texto, gozoso habitante de las escondidas tuberías de una casa." **Marcela Carranza. Imaginaria.**

De esta manera, los niños podrán disfrutar de forma colectiva del conjunto de esta obra y compararla, inevitablemente, con el oso que ellos imaginaron.



CREAR:

Juego de construcción: *poemas por piezas*



El miedo a la página en blanco puede que haga difícil el proceso creativo de un texto de nuestra invención. Por esta razón y para facilitar la actividad, proponemos guiar a los alumnos, con una serie de preguntas que les permitan crear sus propios textos, de forma pautada y muy poética. Llamaremos al recurso *estructuras descriptivas*, porque las preguntas buscan dibujar o retratar al objeto, persona o tema elegido:

Oda al insecto:

Describamos a un insecto (u otro animal) contestando a las siguientes preguntas:

¿Quién o qué es?
Una mosca
¿Dónde está?
En la salita
¿Cómo es?
Grande y gorda
¿Qué hace?
Muerde
¿Qué piensas de él?
Pobrecita
¿Qué te gustaría decirle?
Que se muera

A continuación, reescribamos y coloquemos nuestras respuestas como si fueran versos, a modo de poema breve.

“La mosca
de la salita
es gorda y muy negra
¡muerde!
la pobre
¡Muere!”

Calendario de versos:

Otra estructura descriptiva que proporciona excelentes resultados es la temporal, que ya hemos trabajado en la ruta anterior. En este caso vamos a escribir siete versos, uno por cada día de la semana, en otras tantas tiras de papel o cartulina. Cada línea comienza por el nombre de un día (lunes, martes, miércoles...), y tras él escribiremos una frase que refleje cómo lo vemos, cómo nos hace sentir, qué hacemos ese día... (Ej.: Lunes: Una nube de mal humor se instala en mi mente; Martes: Busco libros; Etc.). Cuando todos han completado sus siete tiras descriptivas, el profesor las recoge y monta en la pizarra un poema dedicado a la semana, mezclando tiras de distintas procedencias. Se pueden combinar al azar o eligiendo las que nos parezcan que están más relacionadas. Así se realizó este poema colectivo, después del ejercicio desarrollado en *Mar en calma* y *Viaje feliz*, titulado “Cosas que trae la marea”:

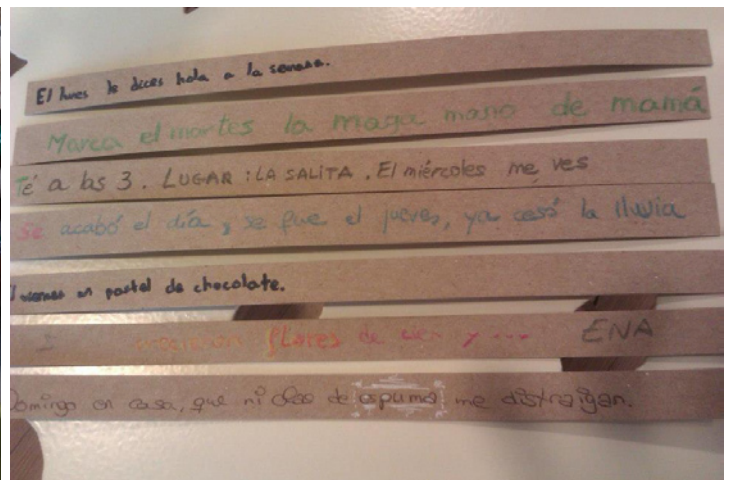
GLOBOVAGANTE PARLANTE

Espero que llegues el lunes a la tarde
Martes compuesto de agua, luz y... sal

Ojalá tuviera un pastel de los del circo para tirarlo en la cara del miércoles

El jueves observo los pájaros
Y el viernes reventar la madrugada
Que nos deja de sábado saciados.

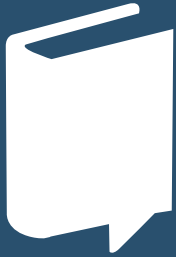
El domingo voy en otra dirección.



Si se copian los versos de todos en un documento de Word, se podrían hacer copias suficientes para que cada uno se llevase todas las tiras producidas y las combinara a su antojo. Aquí tenéis un enlace al taller donde se compuso >>:

Álbum “Travesuras de un taller de poesía”
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.516864274997843.136033.179694708714803&type=3>

Naturalmente, se podrían hacer del mismo modo poemas de doce versos con los meses del año, de cuatro (o sus múltiplos) con las estaciones, de veinticuatro con las horas del día, etc.



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

Guía para trabajar
la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

● **Ruta 7:** Comunicación literaria: poesía

Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoom

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.
Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.



RUTA 8:

**LA COMUNICACIÓN
A TRAVÉS
DEL PERSONAJE**



A partir de
PRIMER CICLO
de PRIMARIA

Todos los títulos recomendados en la presente Ruta son aptos para trabajar con alumnos de los tres ciclos de Primaria.

RUTA 8: LA COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL PERSONAJE

En este último itinerario vamos a trabajar la comunicación desde el personaje. No un personaje prefabricado y sin personalidad, como los que abundan en los libros de texto, que se crea artificialmente y se adapta al currículo que debemos impartir.

No, en este itinerario os proponemos trabajar personajes literarios con entidad propia: personajes complejos, que hablan de temas profundos y nos dan múltiples posibilidades de exploración e investigación para trabajar en el aula. **Personajes con vida autónoma que en sus libros conquistan a los niños a través de la afectividad y también reflejan el mundo real en toda su diversidad y amplitud.**

Cuatro personajes: un elefante filósofo que explora el entorno en el que vive; un montañero preocupado por el cuidado de la naturaleza y sus amigos; un niño pequeño que construye su universo a través del juego y un búho enternecedor que explora sus emociones en la relación con los demás.



LEER 1:

POMELO: el personaje como explorador

Pomelo es un personaje perfecto para trabajar por proyectos. Tiene una personalidad compleja pero encantadora. Sus ilustraciones son fácilmente reproducibles en diferentes soportes. Sus libros tratan aspectos pertenecientes a todas las áreas curriculares y no curriculares (convivencia, identidad, emociones), que plantean un aprendizaje realizado a través de lo experiencial.

La construcción del personaje se basa en la exploración que éste hace de su entorno: su relación con otros seres vegetales y animales del huerto, las emociones que le provocan los sucesos cotidianos y sus pequeñas aventuras, sus intentos de entenderse a sí mismo y lo que le rodea.

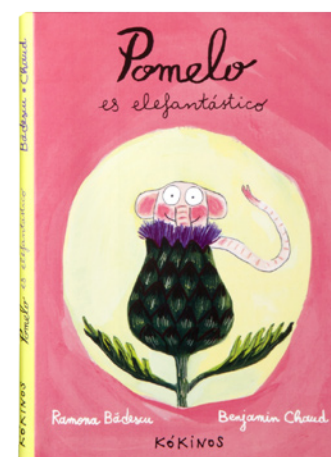
Pomelo enamora. Se convierte inmediatamente en nuestro compañero de ruta. Una vez que lo hayamos presentado a la clase sólo tendremos que tirar del hilo (o tomarle de la trompa) y ver a dónde nos lleva.

Emprendamos, pues, el viaje.

Resumen: Pomelo es un elefante diminuto que vive bajo un diente de león, en mitad de un huerto. Es enamorado, le gusta investigar y está lleno de preguntas como todos los niños.

Este primer libro de la serie (como casi todos los demás) está dividido en tres capítulos. En "Pomelo se enamora" nos presenta a sus amigos y nos enseña sus lugares favoritos del huerto en el que vive. En "La desaparición" Pomelo observa preocupado todos los cambios que suceden en el huerto con la llegada del invierno. Por último, en el capítulo que da título al libro nos habla de sí mismo.

En definitiva, tres historias que tratan sobre las pasiones, la adaptación a los cambios y la construcción de la identidad.



Título: Pomelo es elefantástico

Texto de Ramona Bădescu

Ilustraciones de Benjamin Chaud

Editorial: Kókinos, 2005

ISBN: 978-84-88342-82-9

Otros títulos de Pomelo en Kókinos:

Pomelo sueña
 Pomelo es feliz
 Pomelo se pregunta
 Pomelo al otro lado del huerto
 Pomelo viaja
 Pomelo crece
 Los colores de Pomelo
 Pomelo y los contrarios



» ESCUCHAR: El placer de que nos lean en voz alta

Cuando leemos a nuestros alumnos en voz alta, no sólo estamos haciéndoles un regalo (permitiéndoles el disfrute de la historia, el placer del sonido de las palabras cayendo en cascada y creando imágenes), sino que también estamos sirviendo de modelo. Somos, como propone Vygotsky, el mediador: ese lector experimentado que acompaña a otros facilitándoles el camino, sirviendo de modelo en el aprendizaje. Somos también aprendices: cuando leemos para otros, nos escuchamos. Cuando otros nos leen, crecemos.

Pongamos voz a estas pequeñas historias, ideales para ser leídas en voz alta mientras disfrutamos de sus ilustraciones. Perfectas para la lectura compartida.

◀ Artículo del blog "Lectura y Comprensión": *¿Cuál es la implicancia de la teoría de Vygotsky para la lectura?* firmado por el prof. Orlando Nieto

<http://lecturaycomprension.wordpress.com/tag/vygotsky/>

💡 INTERPRETAR: Conociendo a Pomelo

Como bien explica Care Santos en su artículo publicado en el blog "La tormenta en un vaso":

"¿Cuál es el secreto de este Pomelo que en entregas anteriores sentía tentaciones de fabricarse un turbante con la trompa? Por una parte, la simplicidad y colorido de las ilustraciones. Con apenas unas líneas y unos toques de color, Chaud consigue un bicho sumamente expresivo e ingenuo. El absurdo forma parte de él —comenzando por la trompa o el color de su piel— y está presente en la historia y en el modo de plasmarla. Se trata del mismo absurdo, o la misma lógica aplastante, que utilizan los niños. «¿Qué ocurrirá si la próxima página me aplasta cuando pase?», se pregunta el animalito, por ejemplo. Los dibujos llegan a sus lectores incluso antes de que hayan leído los textos. Pomelo les presenta problemas con los cuales pueden identificarse, les habla en su idioma.

Los miedos ocupan un lugar destacado. Pomelo teme muchas cosas. Siente terrores nocturnos, le molestan los insectos, no soporta la soledad, teme que ocurran cosas cuyos mecanismos desconoce por completo... Para compensarlo, juega, busca a sus amigos, inventa cosas, descubre el mundo. El secreto es el de siempre: Pomelo es lo que son sus lectores. Y cuando logra algo, todos sus lectores celebran ese triunfo que sienten como propio."

◀ Reseña de *Pomelo se pregunta*, (Ramona Badescu / Benjamín Chaud Kókinos, Madrid, 2007) firmada por Care Santos

<http://latormentaenunvaso.blogspot.com.es/2007/06/pomelo-se-pregunta-ramona-badescu.html>

Conozcamos a este pequeño elefante rosa de trompa tremenda, intentemos abarcar toda su complejidad. Aunque parece un libro dirigido a niños muy pequeños, habla de temas profundos y filosóficos. La filosofía, como vimos en la ruta dedicada a las estructuras (Ruta 6), se puede trabajar en el aula con facilidad si sabemos cómo hacerlo, planteando las preguntas adecuadas.

Preguntemos a los lectores cómo es Pomelo físicamente, cómo se comporta, qué le sucede, qué piensa, qué sueña, por qué. Obtendremos respuestas insospechadas si sabemos escuchar, si abrimos ese espacio de comunicación en el que cualquier aportación es valorada y aceptada como posible. De este modo, aprenderemos con nuestros alumnos y sobre nuestros alumnos.



CREAR:

Actividad plástica: *Pomelo y su mundo*



Una caja de cartón, arcilla, plastilina o pasta para modelar y témperas. Son todos los ingredientes que necesitamos para construir nuestro propio huerto de Pomelo en miniatura. Un huerto personal o un huerto colectivo, a elegir.

Tomemos la caja de cartón. Podemos utilizar una pequeña de zapatos, si el proyecto es individual, o una grande para toda la clase. Podemos decorarla, por ejemplo, pegando trozos de papel por fuera y por dentro, con colores que se asemejen a la tierra y los fondos. Con arcilla blanca o plastilina de colores modelaremos a nuestros personajes: a Pomelo, a Gigi, las fresas, los puerros, las patatas..., los que sean más significativos a partir de la experiencia lectora. Con las témperas terminaremos de darles color si fuera necesario.

Si preferís centraros en el propio personaje, aquí encontraréis un montón de versiones de Pomelo para crear en clase o en familia: Pomelos de ganchillo, de tela, de papel maché... y ¡hasta un pastel!

También podéis hacer un **taller de experimentación plástica**: las patatas son un material excelente para hacer "sellos", para estampar. Basta cortar la patata a la mitad, dibujar la silueta de lo que queremos estampar y quitar lo que sobra con un cuchillo. Bruno Munari tiene unas interesantes propuestas de estampación para investigar el color y la forma, utilizando repollos y otras verduras, en su libro "*Roses in the salad*" (Corraini Edizioni).

Si queréis comprobar lo fácil que resulta desarrollar un programa a partir de un personaje como Pomelo, no dejéis de visitar el Facebook del programa *Trollire* de la Red de Bibliotecas de Grenoble. Veréis, entre otras muchas cosas, cómo convirtieron las salas de lectura en huertos llenos de cojines en forma de hortalizas cosidos por las propias bibliotecarias.

◀ TresBrujas ha hecho una recopilación de diferentes versiones de Pomelo hechas a mano en distintos materiales que podéis ver aquí:

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.407825392662265.1073741832.124408117670662&type=3&uploaded=9>

◀ Página de Facebook de Trollire

<https://www.facebook.com/trollire.grenoble>



INVESTIGAR: Verduras y hortalizas

Pomelo y su huerto nos ofrecen múltiples temas sobre los que investigar: las hortalizas, su cultivo, cómo se cocinan, cómo crecen, qué propiedades nutritivas tienen, por qué son importantes en nuestro crecimiento...

Como punto de partida podemos plantear una serie de preguntas en clase:

¿Cuántas verduras conocemos? ¿Cuántas hemos probado? ¿Qué forma y tamaño tienen? ¿Cuáles se cocinan en nuestra casa? ¿Tenemos a alguien cercano que cultive un huerto? ¿Cómo son las plantas y cuánto crecen? ¿Qué otros seres vivos encontramos en un huerto? ¿Cómo son? ¿Son beneficiosos para nuestras hortalizas o son una plaga?

A partir de aquí, elegimos un tema de investigación y ¡manos a la obra!

Para llevar a cabo todo el proceso puede resultaros útil consultar la ruta de investigación (enlace a la **Ruta 3** de nuestra guía) y en especial el *Libro de experiencias-experimento*.

Una vez concluida nuestra investigación, siempre es interesante crear un material que pase a formar parte de la biblioteca escolar o de aula. Podéis tomar como ejemplo, por su calidad de planteamiento y ejecución, este cuadernillo creado por una escuela rural para profundizar en el conocimiento de las plantas, conocer herramientas y todo lo que se utiliza en un huerto.

◀ Cuadernillo "Nuestro Huerto Ecológico" de la Biblioteca Escolar "El bosque de los libros". CRA Tras la Sierra (Cáceres).

http://issuu.com/elbosquedeloslibros/docs/cuadernillo_huerto_cra/5?e=0



CREAR: Actividad...Un huerto en la escuela



¿Y si además de investigar lo llevamos a la práctica?

Como ya vimos en *La jardinera* (en nuestra **Ruta 2: Elementos de la Comunicación**), las plantas nos permiten transformar un espacio, llenarlo de vida e implicar a alumnos, familias y docentes en un proyecto común. Sembrar, regar y cosechar son ritos cotidianos ligados al aprendizaje y la responsabilidad del cuidado de otro ser vivo y a las satisfacciones que esto conlleva. Además, establece una relación directa, a través de la experiencia, promoviendo una conciencia medioambiental y facilitando la asimilación de los contenidos curriculares de Conocimiento del Medio mediante la observación y la práctica.

Podemos crear un pequeño huerto en el aula siguiendo las explicaciones de Rocío Pérez de la Lastra Márquez en este artículo: "Un Huerto en Nuestra Aula"

También se puede transformar el patio o el muro exterior de la escuela construyendo un jardín vertical realizado con botellas de plástico, como propone el estudio brasileño Rosenbaum y recoge el blog de reciclaje en la escuela Amarillo, Verde y Azul.

Programa de la actividad publicado en la revista digital *Innovación y experiencias educativas*:

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_36/ROCIO_PEREZ_DE_LA_LASTRA_MARQUEZ_01.pdf

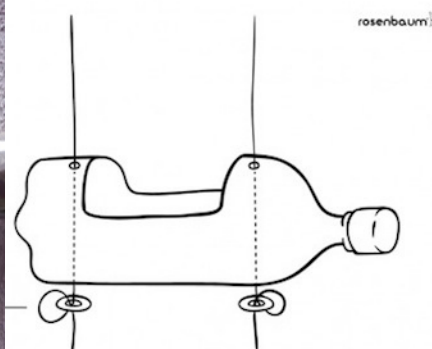
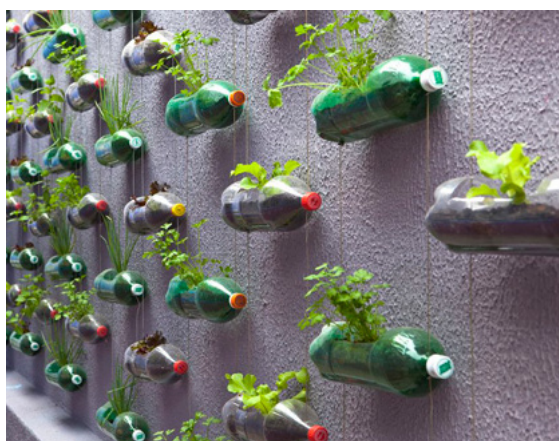


◀ Para ver imágenes del jardín vertical, ideado por Marcelo Rosenbaum y Adriana Benguela.

<http://www.amarilloverdeyazul.com/un-jardin-vertical-con-botellas-de-plastico-para-hacer-feliz-a-una-familia/>

Y aquí un esquema constructivo:

<http://media.treehugger.com/assets/images/2011/10/vertical-garden-bottles-sao-paulo-5.jpg>





LEER 2:

ANTONINO: El cuidador responsable



Título: Antonino contra el tiempo.

Texto: Juan Arjona

Ilustraciones: Lluísot

Editorial: A buen paso, 2011

ISBN: 978-84-93803-68-1

Doble página interior de
Antonino contra el tiempo.

Mientras Pomelo se limita a explorar el huerto y aprende a convivir en él, Antonino hace algo más que eso: es un montañero experimentado con una fuerte conciencia medioambiental. Por eso, cuando se encuentra a Oso en apuros no duda en socorrerlo, hacerse su amigo y ocuparse de él. Es en ese momento cuando los dos personajes, a los que inevitablemente hemos cogido cariño, se convierten en nuestros camaradas y pueden llegar a acompañarnos durante todo el curso.

Empecemos con el primer libro de la serie:

Resumen: Antonino pasea contento por el bosque cuando descubre a Oso, que ha caído en una trampa de cazadores. Sólo tiene cinco minutos para llevarlo al hospital. ¿Será capaz de llegar a tiempo?

Un libro sobre la responsabilidad medioambiental y la amistad.



Otros títulos de Antonino en A buen paso:

“Antonino va y viene” y “Antonino de sueño en sueño”.



Portada de otros títulos de Antonino
y doble página interior de
Antonino de sueño en sueño.



CONVERSAR:

Nos vamos de excursión

Esta historia de Antonino y Oso nos da la oportunidad de hablar sobre la naturaleza: ¿Cómo de “natural” es el lugar donde vivimos? ¿Hacemos excursiones a menudo a otro tipo de hábitats (montaña, bosque, playa, desierto...)? ¿En qué se diferencian unos de otros?

También nos permite conversar sobre nuestra relación con la naturaleza y nuestra responsabilidad en su cuidado y conservación. Establecer normas de convivencia y asumir las consecuencias de nuestras acciones.



PROYECTAR: Investigaciones medioambientales

Como siempre que iniciamos nuestro trabajo utilizando la metodología *Dime*, surgen numerosos puntos de interés que pueden convertirse en proyectos. Podéis centrar todo el trabajo del aula en uno de ellos, o permitirles que escojan por grupos o individualmente el tema que más les interese, para luego hacer una presentación de los resultados en diferentes soportes. A continuación os damos algunas ideas:

Podemos buscar más información sobre cada uno de los hábitats que recorre Antonino: su flora, su fauna, sus características específicas. Otra opción es, a partir de la puesta en común sobre nuestra experiencia en el medio natural, elaborar un listado de problemas medioambientales que hemos observado (residuos, incendios, etc.) y profundizar en sus causas y consecuencias.

Otra posibilidad es indagar también sobre el oso: dónde vive, de qué se alimenta, por qué está en peligro de extinción, etc.



INVESTIGAR, CREAR: Matemáticas activas



El tiempo limitado del que dispone Antonino para recorrer la distancia hasta el hospital, nos permite también ahondar en la relación espacio/tiempo en el área de Matemáticas y enlazarla con una actividad creativa de Educación Física.

Los conceptos espaciales son difícilmente comprensibles hasta que los hacemos reales experimentado con ellos. Un metro de obra (o en su defecto una larga cinta en la que hayamos marcado las distancias) es un material imprescindible para el aula. Los niños sienten la necesidad de contrastar lo que aprenden con la realidad. ¿Cómo no sentir curiosidad por ver cuánto mide un dinosaurio y comprobar si cabría en el aula? Medir nos permite no sólo calcular distancias, sino también entender conceptos espaciales más complejos, como la superficie y el volumen.

El tiempo también supone una dificultad conceptual. A los niños les cuesta calcularlo, medirlo; adquirir los conceptos de ayer, hoy, mañana; entender que las horas contienen minutos, y los minutos, segundos.

Podemos dejar que Antonino se infiltre y añada un poco de humor a los tradicionales enunciados de los problemas de matemáticas, encontrando soluciones alternativas más prácticas y ecológicas. Por poner un ejemplo: "¿Cuánta agua sale de un grifo en 10 minutos, si cada 30 segundos pasan 6 litros?" Respuesta posible: "1 litro, ¡porque Antonino lo cerraría en 5 segundos!"

Para **experimentar la relación entre el espacio y el tiempo**, os proponemos llevarnos a Antonino y a Oso a clase de educación física. Las aventuras que viven se parecen mucho a una gymkana: una serie de pruebas que hay que lograr pasar en un tiempo limitado. En el cuento, para llevar a Oso al hospital, Antonino tiene que cruzar el bosque, subir y bajar montañas, atravesar un pantano lleno de cocodrilos, cruzar un río y sortear el tráfico para llegar a la ciudad.

¿Seremos capaces de recrear con pruebas físicas y obstáculos la aventura de Antonino? ¿Y de recorrerla en cinco minutos?

**CREAR:****Actividades combinadas: Escribir, ilustrar, jugar**

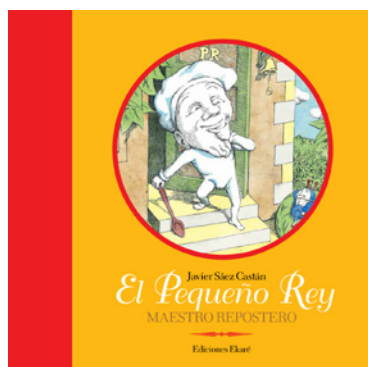
Antonino tiene, como ya vimos en la **Ruta 6: Comunicación literaria**, una estructura narrativa clásica: una **introducción** en la que se presenta al personaje, un **nudo** en el que se plantea el conflicto y un **desenlace** en el que éste se resuelve. Es una estructura fácil de reproducir una vez que hayamos aprendido a reconocerla y puede plantearse como una actividad de creación colectiva. Podemos inventar una nueva aventura de Antonino y Oso con ese esquema o mantener la historia y cambiar el lugar donde transcurre, poner al animal en peligro, su problemática o los recursos de Antonino. Existen múltiples posibilidades: basta con dejar volar la imaginación.

Una vez que hemos realizado nuestra versión, ¿nos atrevemos a ilustrarla?. En *El libro de los libros* (en nuestra **Ruta 5: Comunicación no verbal: visual**) encontraréis muchas ideas para hacerlo, y podéis utilizar como soporte uno de los muchos formatos de encuadernación que se proponen en él: el libro acordeón, el libro sin fin, el desplegable, el televisor... De ahí a preparar distintos capítulos de nuestra propia serie sólo hay un paso.

También podéis ilustrarlo a modo de decorado-teatro sobre un trozo enorme de papel continuo horizontal, como si fuera un mural. Para ello se calcula la cantidad de papel a utilizar, se divide con líneas verticales en tantas partes como escenas de la historia queramos representar (el bosque, la montaña, el pantano...), y cada parte se asigna a un grupo de alumnos para que la ilustren utilizando la técnica que hayamos elegido previamente (*collage*, ténpera, pintura de dedos, etc.). Luego se fotocopian varias siluetas de Antonino y Oso, las pegáis a una pajita, y ya tenéis vuestros personajes-marionetas para reproducir la historia siempre que os apetezca. Es ideal colocar el mural en un espacio de uso común (un pasillo, la biblioteca, el aula) para que los niños puedan reproducir la historia en sus juegos siempre que quieran.

Fotos del mural de la Actividad Antonino. ►



**LEER 3:****EL PEQUEÑO REY: El juego de lo cotidiano**

Título: El Pequeño Rey, maestro repostero

Texto e ilustraciones: Javier Sáez Castán

Editorial: Ekaré, 2013

ISBN: 978-84-93913-87-8

Blog Tierra Oral, Pep bruno.
<http://tierraoral.blogspot.com.es/2013/04/el-pequeno-rey.html>

Hemos visto hasta ahora a un pequeño elefante filósofo y a un aventurero pragmático. Es el momento de conocer a *El Pequeño Rey*: un personaje con un físico peculiar (tiene cuerpo de bebé, viste como un bebé pero su cara es la de un adulto ¡con barba!) que basa su relación con el mundo en el juego. El juego como actividad lúdica sin más normas ni motivación que el deseo y la imaginación. El juego como forma de explorar los límites del mundo. En este caso, la identificación con el personaje se produce porque los niños se reconocen en sus acciones, en la manera de divertirse. Como dice Pep Bruno en su blog *Tierra Oral*: "Pequeño Rey vive unas aventuras que los niños y niñas podrán reconocer como bien cercanas, donde lo pequeño es grande y el juego no necesita de mucho artificio (ni juguete). Y por supuesto, donde lo políticamente correcto no manda".

En la serie de *El Pequeño Rey* encontramos menos contenido filosófico que en la de *Pomelo*, y menos acción que en los libros de *Antonino*. Sin embargo, tiene mucha conexión actitudinal con la infancia: el niño reacciona siempre a la necesidad primaria de "quiero hacer esto" y a continuación se plantea "¿cómo lo hago?". Este deseo unido a la acción de búsqueda para hacerlo posible es la base de todas las aventuras de *El pequeño Rey*, que comparten la misma estructura narrativa: El Pequeño Rey desea algo (hacer un ejército en *General de infantería*, montar una orquesta para combatir su insomnio en *Director de orquesta* o hacer una nueva merienda en *Maestro repostero*). Además, como la puerta está abierta, sale de casa. Busca compañía y se marca un propósito. Pronto surge un conflicto que dificulta sus planes, pero *Pequeño Rey* reacomoda sus deseos a la realidad y al final, siempre vuelve a casa feliz.

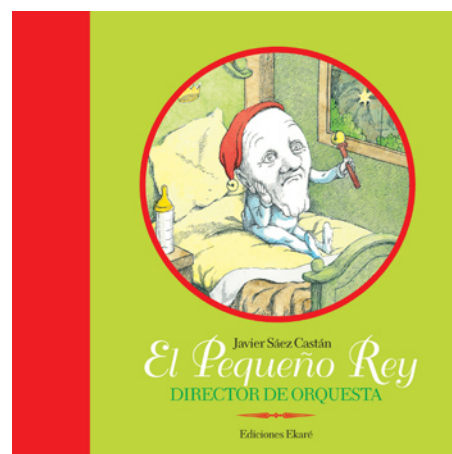
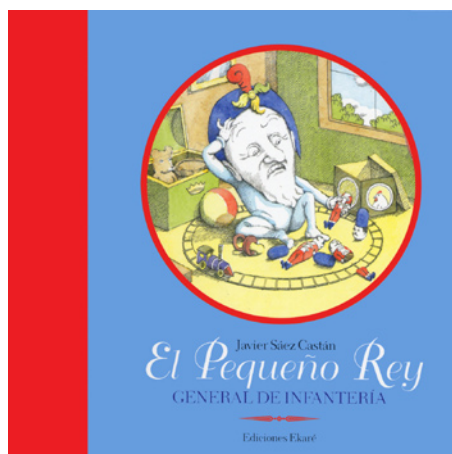
Resumen: Harto de merendar siempre compota, el Pequeño Rey se dispone a buscar otra cosa que comer. Como la puerta está abierta, sale al jardín dispuesto a preparar un delicioso plato con lo que encuentre, ayudado por cochinitas, gorgojos y gusarapos. Es entonces cuando empiezan los problemas: los pinches pasan a ser ingredientes para convertirse finalmente en comensales.

Un libro alegre y divertido que refleja la naturaleza de los juegos de los niños: imaginación y divertimento, sin hacer concesiones a lo políticamente correcto.

Otros títulos de *Pequeño Rey* publicados por Ekaré:

Pequeño Rey general de infantería,

Pequeño Rey director de orquesta.



**CONVERSAR:****El juego dentro del juego**

Hay álbumes que no se agotan. Que contienen tantos pequeños detalles que al leerlos siempre descubres algo nuevo. Los libros de Javier Sáez Castán son un juego en sí mismo: una estructura circular, como la mirilla por la que vemos los juegos de *El Pequeño Rey* desde la cubierta. Unas ilustraciones que están llenas de chistes y pistas escondidas para seguir. Una invitación a la aventura, a adentrarse en un mundo que no es el del lector pero se le parece mucho.

En el blog *Lo leemos así* hay una entrada muy interesante dedicada a la experiencia de lectura compartida de los libros de “El Pequeño Rey”, que es muy esclarecedora y nos proporciona las claves para leerlo en el aula. Su autora concluye el artículo así: “Por último, si tuviera que resumir por qué me gusta tanto el trabajo de Javier Sáez Castán en general, en *El Pequeño Rey* en concreto, creo que elegiría la palabra contagioso. Contagia ganas de mirar, ganas de jugar, ganas de crear. Contagia diversión. Es lo que pasa cuando un autor se lo pasa pipa creando, que se pega”.

◀ “*El Pequeño Rey*: “¡Viva!, ¡viva!, ¡viva!””, crítica de E. Duthie, autora del blog:

[http://loleemosasi.blogspot.com.es/2013/07/el-pequeno-rey-viva-viva-viva.html?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed:+LoLeemosAs+\(Lo+leemos+as%3AD\)3%AD](http://loleemosasi.blogspot.com.es/2013/07/el-pequeno-rey-viva-viva-viva.html?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed:+LoLeemosAs+(Lo+leemos+as%3AD)3%AD)

**INVESTIGAR:****Las matemáticas en la cocina**

Los niños, para comprender las matemáticas, necesitan trabajar con elementos concretos, pues hasta los doce años no tienen plenamente desarrollada la capacidad de abstracción. Cocinar nos ayuda en ese proceso de concreción, pues cuando preparamos una receta ponemos en práctica muchas habilidades matemáticas: contar, sumar, multiplicar, dividir; hacemos cálculos estimados; nos familiarizamos con el sistema métrico decimal, manejamos las unidades de medida y hacemos conversiones. Leemos y calculamos fracciones; investigamos la relación entre las partes y el todo; resolvemos ecuaciones al calcular las cantidades en relación con los comensales, etc.

Como referente podemos utilizar la experiencia llevada a cabo en el *Colegio Altamira* para trabajar la cocina y las matemáticas conjuntamente, y ¿por qué no? los hábitos saludables.

Además, en la página 18 de *Manual de recreo* (indicado en nuestra **Ruta 2: Elementos de la Comunicación**) encontramos una propuesta de recetas para ogros que puede servirnos como modelo para plantear problemas.

Por último, no importa cuál sea presupuesto, os proponemos un laboratorio en miniatura que hará las delicias de cualquier niño: la cocinita de juguete portátil creada por la ilustradora Rocío Martínez. Un material práctico y lúdico que puede contener nuestros instrumentos: pesos y medidas con sus equivalencias, cedazos, mezcladores, goteros, formas geométricas de corte...

◀ Taller de Cocina: actividades, comentarios y fotos de las experiencias de cocina llevadas a cabo por el Colegio Altamira de Cantabria:

http://altamiracole.es/?page_id=110

◀ Paso a paso de un DIY para construir una cocinita portátil, publicada en el blog Ilustradero:

<http://rocio.ilustradero.com/2009/10/cocinita-portatil.html>

**CREAR:****Actividad culinaria y de escritura: *Con las manos en la masa***

¿Y si además de investigar cocinamos de verdad? ¿Y si involucramos a las familias? Un taller de cocina en el aula o en el comedor del colegio, nos permite no sólo trabajar prácticamente las matemáticas, sino también hablar de literatura y jugar con ella. Una exposición de “platos literarios” se puede tener la casita de chocolate de la bruja, el hombrecito de pan de jengibre o la cesta de merienda de Caperucita, pero también se pueden inventar recetas que tengan nombres de personajes. Además, podemos “cocinar” literariamente: la receta es una estructura utilizable para la ficción. ¿Por qué no jugar a inventar platos con ingredientes imposibles y buscarles nombres estrambóticos, como hace *El Pequeño Rey* cuando prepara su “Mojiganga a la Petit Roi con tropezones”? Más aún: lo que todos los niños desean es preparar pociones mágicas y así poder mezclar esas palabras que sólo existen en los mundos imaginarios.



CREAR:

Y como la puerta estaba abierta... entramos al teatro



Javier Sáez Castán es un ilustrador que construye sus libros como si fueran un escenario teatral, como ya vimos en la Ruta 4 en su álbum *Los tres erizos*.



Es fácil reproducir como decorado el jardín donde tienen lugar los juegos del Pequeño Rey, y la sencillez de los textos hace que sean ideales para su representación. Los pequeños personajes (cochinillas, gorgojos y gusarapos) son perfectos para juegos corales de sonido y movimiento: mezclan fervorosamente la masa (chof, chof, chof); aplauden y brindan (chin, chin, chin); se rebozan en la pasta (plof, plof, plof); son golpeados por la cuchara gigante (tap, tap, tap); prueban su sabor (mmm, mmm, mmm); aplauden y brindan de nuevo... Es fácil encadenar acciones en alocada imitación del texto, marcando ritmos, respiración, intensidad...



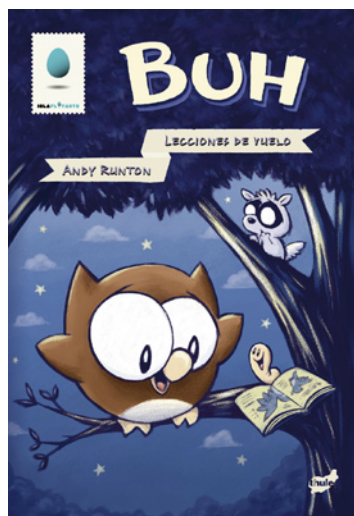
El teatro es un recurso que nos permite trabajar a diferentes niveles el desarrollo del proyecto y la implicación de los participantes: podemos hacer, desde una simple representación improvisada, pidiendo a los alumnos que se identifiquen con el personaje que se les ha asignado y actuando como tal, hasta un montaje teatral en toda regla con sus equipos de dirección, de adaptación del texto, vestuario, decorados, etc.

(Visitar el punto LEER 5 de la Ruta 4 (Comunicación no verbal: la dramatización como recurso), específicamente el apartado "LEER, PROYECTAR Y CREAR: la representación como proyecto").



LEER 4:

Buh: *Expresar los sentimientos*



Título: Buh. Lecciones de vuelo

Texto e ilustraciones: Andy Runton

Editorial: Thule, 2012

ISBN: 978-84-15357-10-0

<http://www.culturamas.es/blog/2012/05/22/buh-andy-runton-hipersensible-entratable-thule-infantil/>

Una de las cosas que hace que un personaje funcione como hilo conductor de nuestro trabajo en el aula es la identificación emocional: que los niños se sientan reflejados en las peripecias que vive su personaje y, sobre todo, en los sentimientos del protagonista. Ahora bien, en ningún caso el tratamiento de las emociones debe ser superficial ni didactista.

Las emociones de los seres humanos son complejas, y las historias que proponamos a los niños deben de reflejar esa complejidad, aunque no sea de manera obvia. Por eso os proponemos la serie de Andy Runton como un buen ejemplo para trabajar los sentimientos en el aula. Con *Buh* aprendemos a reconocer y poner nombre a lo que sentimos, empatizando con los personajes literarios. Detrás de cada historia, en apariencia sencilla, se esconde algo mucho más profundo: *Buh* habla de cómo nos enfrentamos a los aprendizajes vitales, a los conflictos cotidianos y a las emociones que éstos generan (miedo, inseguridad, orgullo, alegría, dolor, tristeza). El niño se identifica con el personaje y su realidad (sus vivencias, sus problemas, sus dificultades y sus logros) porque se parecen mucho a la suya propia.

Como escribe Rubén Varillas en su crítica para Culturamas:

“Runton les habla a los niños en su lenguaje, pero lo hace desde la inteligencia y asumiendo que sus lectores no por ser pequeños carecen de la misma. Las aventuras de Buh desarrollan episodios de la vida en el bosque, de sus rutinas silvestres y de las dificultades que sus personajes pueden encontrar en el día a día; unos obstáculos que, en muchos casos, no son tan diferentes de esos pequeños grandes problemas que todo niño encuentra en su existencia cotidiana. Buh es una criatura antropomórfica, cierto, pero sólo en parte: casi todas sus epopeyas animadas narran en realidad desencuentros nimios y problemillas de andar por casa, que, sin embargo, le sumen en una tristeza sincera (...). Afortunadamente, la ficción infantil y la imaginación deductiva de Runton y sus personajes encuentran casi siempre soluciones adecuadas y el camino correcto hacia la resolución de los conflictos.”

Resumen: Anochece antes de que Buh y Gus consigan llegar a casa. Mientras recorren el bosque un pequeño animal planea sobre ellos a gran velocidad. Al investigar sobre él, descubren que se trata de una ardilla voladora, que teme a los depredadores nocturnos, especialmente a los búhos. Buh intentará ganarse su confianza y demostrarle que él no es como los demás búhos, aunque para ello tendrá que superar unas cuantas dificultades, entre otras, su incapacidad para aprender a volar.

Un cómic sobre la relación entre iguales, los miedos, los prejuicios, la ruptura de estereotipos, los retos, la autoestima...

Otros títulos de Buh en Thule:

De camino a casa; Un verano agridulce; Un poco tristón; La hora de los valientes; Historietas.





VER:

Leer en imágenes

¿Por qué leer un cómic como Buh, si no tiene texto?

Leer historias en imágenes nos permite construir significados desde dos códigos, simultáneamente: es necesario identificar la idea principal, contrastar la información nueva con nuestro conocimiento personal, identificar características de los personajes a través del contexto y establecer conexiones entre texto e imagen. En definitiva, nos obliga a inferir significados, lo que estimula la imaginación.

Los cómics generan interés en los niños y nos permiten eliminar las barreras entre lectores avanzados y lectores menos experimentados, porque la manera de leer y construir significados es diferente a la que se utiliza en la narrativa textual. La abundancia de recursos (onomatopeyas, figuras cinéticas, objetos, personajes, viñetas, bocadillos...), mejoran la capacidad de análisis crítico y de visualización.

Podéis leer más sobre la lectura de cómics en el aula en este artículo:

► [El cómic como recurso didáctico en la Educación Primaria](#)

► Y sobre la necesidad de los libros mudos en las bibliotecas escolares aquí:

[Páginas mudas, libros elocuentes](#), de Ana Lartitegui.

Revista Temas para la Educación, nº5, noviembre 2009:

<http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6232.pdf>

Artículo publicado en el blog de Círculo Hexágono.

<http://circulohexagono.blogspot.com.es/2012/10/paginas-mudas-libros-elocuentes.html>

¿Cómo leer Buh?

“Los libros de Buh (Owly) comunican lo que está pasando en la historia basándose en las expresiones faciales de los personajes, las acciones y los decorados de fondo. Para ayudar a la comprensión se utilizan bocadillos con pictogramas y signos que reflejan lo que los personajes piensan y dicen. Sin darse cuenta, los alumnos interpretan su significado y siguen de forma natural las viñetas para construir y comprender la historia”.

Andy Runton.

La lectura compartida de Buh debe tener un alto grado de participación por parte de los alumnos. Requiere identificar a los personajes y su entorno, traducir los diálogos pictográficos a palabras y ponerse de acuerdo en qué significan en cada contexto. Interpretar qué sienten los personajes, qué piensan, qué dicen. En definitiva, ir contando la historia colectivamente y transformando lo que nos cuentan las imágenes en palabras.

A lo largo de la historia comprobaremos que la lectura que hacen los niños de las aventuras de Buh es fundamentalmente emocional. Los niños identifican lo que Buh experimenta con sus propios sentimientos: las situaciones de alegría, desconcierto, temor y frustración ante los pequeños acontecimientos cotidianos, les son familiares. Abrir la puerta a la expresión de estas emociones no es fácil en el aula, pero surge de manera natural al leer la obra de Andy Runton.

Es muy difícil realizar lectura colectiva de cómics. Es muy diferente de cualquier otro formato, con imágenes demasiado pequeñas para poder contemplarse a distancia y un ritmo de narración tan problemático como el de una película mientras se está proyectando. Sin embargo, el cómic se comparte con más frecuencia que la mayoría de los libros: se recomienda, intercambia, relee; se crean *fanzines* con aventuras inventadas sobre la marcha: secuelas, precuelas, simples bocetos, lecciones de estilo. La mejor manera de compartir un cómic es dejar rodar una colección, comentarla y apropiarse de ella.



**CREAR:****Actividad plástica: *Emociones sin palabras***

Todas las historias intentan comunicar las emociones de los personajes al lector. Cuando crean, los niños pueden tener dificultad para expresar las emociones de sus personajes, puesto que todavía están desarrollando las habilidades necesarias para dibujar y escribir una historia. Como las novelas gráficas de *Buh* son mudas, los personajes expresan sus emociones sin utilizar palabras, lo que puede resultar una herramienta útil porque permite al alumno entender, observar e imaginar las expresiones faciales, el lenguaje corporal y el estado de ánimo que están intentando transmitir.

Nuestro objetivo será reconocer y aprender a expresar felicidad, tristeza, enfado, miedo y amor. Para ello necesitaremos un espejo, papel y lápiz.

Lo primero que haremos será comentar una de las historias de *Buh*: explicar su argumento y buscar las viñetas en las que veamos reflejadas las emociones.

A continuación, practicando frente al espejo, los alumnos intentarán reflejar en su cara cómo se sienten cuando están contentos, tristes, enfadados, asustados o cuando quieren demostrar afecto. Para provocar esa emoción, preguntémosles qué situaciones les hacen sentirse así. Luego intentemos trasladar ese sentimiento al personaje que estamos dibujando.

¿Cómo sabemos lo que siente otra persona si no nos lo dice? A partir de nuestras conclusiones podemos, al final de la actividad, jugar a adivinar entre todos qué siente cada uno de los personajes que hemos dibujado.

Recursos para profesores desarrollados por Andy Runton:

<http://www.andyrunton.com/teaching/> ▶

Esta actividad está tomada del pdf "Lesson Plans" que podéis descargar en la página del autor. En ella se proponen múltiples actividades para el aula, todas ellas fáciles de realizar y con plantillas imprimibles con el material necesario para desarrollarlas.

**INTERPRETAR:****Los elementos del cómic**

Para comprender el cómic como medio de expresión es necesario conocer los elementos que lo conforman. Una vez leída la historieta de *Buh* y experimentada la funcionalidad de cada uno de los elementos, es sencillo hacer una relectura y ponerles nombre. Dependiendo de la edad de nuestros alumnos podremos profundizar más o menos en los conceptos.

En todo cómic podemos encontrar dos tipos de elementos: textuales y visuales.

Elementos textuales:

El **texto** no es necesario, pero suele estar presente en diversas formas:

Lo que dicen o piensan los personajes se coloca en los globos o **bocadillos**, convencionalmente de forma oval aunque esto puede variar, y con un vértice o rabo que apunta al personaje que emite el mensaje. El contorno del bocadillo varía en función de los matices del sentimiento que expresan: el globo con diente de sierra indica enfado o exclamación, el globo que imita una nube ensoñación o pensamiento, punteado en discontinua, indica susurro, etc. Además de texto, los bocadillos pueden contener, como hemos visto en las historietas de *Buh*, **metáforas visuales**: representaciones de un sentimiento, emoción o sonido de forma icónica, mediante un dibujo que nos remita a ese elemento.

- La **cartela** es un espacio rectangular o cuadrado de texto que se coloca normalmente en la parte superior o inferior de la viñeta, pero siempre fuera de la imagen. Su función es la del narrador: explicar alguna situación o incluir algún comentario al margen de la historieta, que aclare o complemente la narración.

- El **cartucho** cumple la misma función que la cartela pero se sitúa entre dos viñetas.
- Las **onomatopeyas** se utilizan en las historietas como efectos de sonido.
- Los **signos de apoyo** (exclamaciones, interrogaciones, etc.) nos amplían la información sobre las sensaciones y emociones de los personajes.

Todos los textos suelen estar escritos en mayúsculas y las diferencias tipográficas, de tamaño y grosor sirven para destacar una palabra o frase, y matizar intensidades de voz.

Páginas interiores de *Buh* ▼



53



54

Elementos visuales:

- La **viñeta** es un recuadro, delimitado por líneas, que representa un instante de la historia y es la unidad mínima de montaje del cómic. Este espacio, acotado y escénico, recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de la viñeta suelen coexistir el lenguaje icónico y a veces también el lenguaje verbal. El espacio que separa dos viñetas se conoce como *calle*. El orden de lectura de las viñetas está vinculado al sistema de escritura, de tal forma que en occidente se lee de izquierda a derecha y de arriba abajo, mientras que en países con la escritura de derecha a izquierda (por ejemplo Japón) se leen de este modo, de arriba abajo y pasando las páginas de atrás hacia adelante. El tamaño y la disposición de las viñetas determinan que la lectura sea más rápida o más pausada: cuanto mayor sea el formato y el número de elementos icónicos y verbales que contiene, más tiempo de lectura le dedicaremos. Las viñetas utilizan además un lenguaje elíptico: el lector debe inferir lo ocurrido entre las viñetas.
- La **línea** de tinta varía en grosor, forma y textura, para subrayar el carácter del personaje o la emoción que domina una escena. El **color** añade matices y profundidad a la escena.

- El **encuadre** y los **planos**: a la hora de diseñar la imagen, el dibujante decide qué plano y ángulo de toma utilizará. Los planos generales son de carácter informativo, los primeros planos de carácter expresivo mientras que los planos medios suelen utilizarse en los diálogos. En cuanto a los puntos de vista, se puede optar por ángulos picados, contrapicados o normales.
- Las **líneas cinéticas**: son símbolos gráficos que aportan dinamismo a la narración. Se utilizan para expresar el tipo, la intensidad y la dirección de los movimientos de personajes y objetos.

Una vez identificados los elementos del cómic en las historietas de *Buh*, es el momento de plantear un ejercicio a la clase. Para ello tenemos que elegir una o varias páginas de diferentes cómics que contengan todos los elementos narrativos visuales y textuales que hemos visto durante la lectura. Las fotocopiaremos y las repartimos en clase con el propósito de elaborar un diccionario gráfico de los diferentes elementos que encontramos en el cómic. Entonces los alumnos deberán recortar los distintos elementos y disponerlos acompañados de definiciones que ellos mismos habrán elaborado en una o varias páginas.



PROYECTAR: Nuestro cómic

Ahora ya estamos preparados para comenzar nuestro proyecto final: elaborar nuestro propio cómic. Lo primero que tendréis que decidir es si se va a acometer individualmente o en grupos. Una vez sentadas las bases, iremos paso a paso.

Una vez que hemos identificado los elementos que conforman un cómic tenemos que conocerlos **funcionalmente**. En este caso, buscaremos una historieta corta y autoconclusiva de una o varias páginas, que contenga cartelas y bocadillos. Podéis utilizar cualquier autor adecuado para la edad de vuestros alumnos. A continuación eliminamos el texto y hacemos fotocopias. Los alumnos deberán seguir la historia a través de las imágenes, creando un texto narrativo que sintetice las acciones de cada viñeta. De esta forma ponemos en práctica nuestras habilidades para resumir la información visual. En una segunda fase, los alumnos dotarán al personaje de voz propia y desarrollarán los textos para los diálogos (bocadillos y cartelas) de forma que sean coherentes con su interpretación del contexto y la historia.

Otra actividad de práctica es la creación de un **cómic colectivo** de manera colaborativa. Un alumno empieza creando una viñeta, se la pasa a su compañero, que la lee y crea una nueva. Y así sucesivamente hasta que se acabe la historia. Es importante que cada participante lea con atención todas las viñetas de los compañeros que lo precedieron, y que su creación sea coherente con la historia que se ha ido hilando hasta ese momento. Podéis tomar del itinerario de estructuras (**Ruta 6**) las diferentes formas de construir una historia

Para entender la **secuenciación** podemos hacer un puzzle: recortar las viñetas de una página, mezclarlas y pedir a nuestros alumnos que las ordenen para que el argumento cobre sentido.

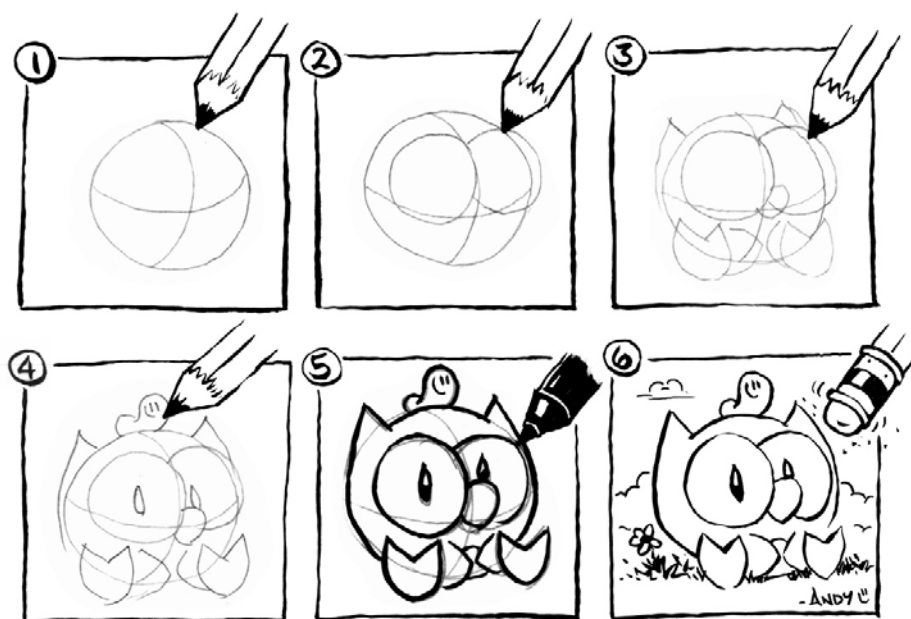
Volvamos a Buh. Elijamos otro de sus libros o alguna de las historietas que podéis encontrar en la página de su autor: www.andyruntton.com. Hagamos ahora otra lectura en voz alta y veamos qué información aportan los distintos elementos para la construcción de significados, qué podemos interpretar a partir de ellos.

Ahora que entendemos cómo se lee un cómic estamos preparados para comenzar nuestro proyecto. Si nos queremos centrar en el personaje que hemos estado trabajando y hacer nuestro propio cómic de Buh, podéis [ver este vídeo en el que el autor nos enseña a dibujarlo paso a paso](#).



HOW TO DRAW OWLY

BY ANDY RUNTON



Recursos para dibujar a Buh facilitados en la página web de su autor:

<http://www.andyrunton.com/goodies.html>



Decidamos entonces si vamos a hacer un cómic de ficción o un cómic informativo. En el primer caso, tendremos que pensar qué historia queremos contar. En el segundo, qué tema queremos abordar. En ambos casos es necesario hacer un guion muy detallado, acompañado de bocetos de cada una de las viñetas y diálogos. En este caso resulta útil hacer una cuadrícula con viñetas, fotocopiarla y repartirla.

Si disponemos de ordenadores, podemos usar algunas de las páginas web para diseñar cómics. Estas son las más utilizadas:

<http://www.pixton.com/es/>



Tutorial para crear cómics con Pixton e insertarlos en el blog, de Adela Fernández, Irene González y Marimar Pérez.

<http://www.slideshare.net/marimarpego/tutorial-para-crear-comics-con-pixton-1661194>

Link para el software:

<http://www.toondoo.com>



Pixton es una herramienta online, intuitiva y gratuita. Por la gran variedad de opciones de objetos, apariencia, diseño de personajes, escenarios y texto, nos procura un amplio abanico de posibilidades para crear cómics con diferentes finalidades. Es muy interesante el diseño de personajes que nos ofrece, y la posibilidad de trabajar con lenguaje gestual. Aquí se explica cómo utilizarlo >>



Toondoo ofrece alternativas de diseño de escenarios y personajes muy variados, similares a las de Pixton. Es muy versátil, puede utilizarse para diversos fines didácticos. Además, resulta muy intuitiva y atractiva.

Aquí puedes encontrar una guía de uso muy útil para el aula >>

Tutorial para utilizar Tondoo, de la Junta de Andalucía.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41009822/mediawiki/index.php?title=Toondoo>

Una vez terminado y revisado el guion, es el momento de pasar a la elaboración final de nuestro cómic. Podemos compartirlo online (si elegimos el formato digital) o encuadernarlo en papel para la biblioteca del aula, utilizando las sugerencias de *El libro de los libros*.

POW! BAM! SHAZAM! Teaching with Graphic Novels. Charles Hershon. Vanderbilt University. Master's Capstone Essay, 2010.

<http://discoverarchive.vanderbilt.edu/xmlui/handle/1803/3992>

Descarga del artículo completo:

<http://discoverarchive.vanderbilt.edu/xmlui/bitstream/handle/1803/3992/Capstone%20Essay%20-%20Teaching%20with%20Graphic%20Novels%20by%20Charles%20Hershon.docx?sequence=1>



NOTA

La mayor parte de las ideas de este apartado están tomadas del artículo "POW! BAM! SHAZAM! Teaching with Graphic Novels", de Charles Hershon.



ÍNDICE INTERACTIVO:

haz clic sobre los títulos
para navegar por la Guía >>

RUTAS DE LECTURA

— Guía para trabajar
— la comunicación en el aula

Introducción: Metodología e índice

Ruta 1: Función de la Comunicación

Ruta 2: Elementos de la Comunicación

Ruta 3: Comunicación para la Investigación

Ruta 4: Comunicación no verbal: corporal

Ruta 5: Comunicación no verbal: visual

Ruta 6: Comunicación literaria: narrativa

Ruta 7: Comunicación literaria: poesía

● Ruta 8: Comunicación desde el personaje

RUTAS DE LECTURA es un proyecto concebido
y realizado por TresBrujas para las editoriales



Edita: TresBrujas

Elaboración: Beatriz Sanjuan, Lara Meana y Olalla Hernández

Revisión: Rafael Muñoz

Diseño editorial y maquetación: estudio vagoom

© Tres Brujas, 2013
rutasdelectura@gmail.com

Sigue TresBrujas en ...  facebook  tumblr

Se terminó de maquetar el 31 de agosto de 2013.

Versión revisada (oct. 2013)



Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-SinObraDerivada
3.0 España de Creative Commons.