



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.

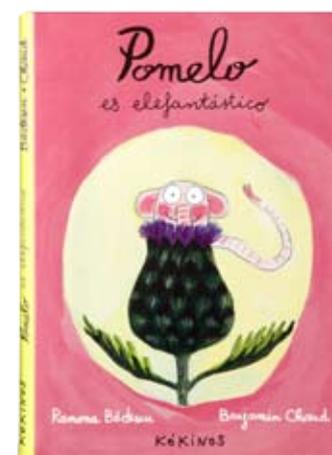
Pomelo enamora. Se convierte inmediatamente en nuestro compañero de ruta. Una vez que lo hayamos presentado a la clase sólo tendremos que tirar del hilo (o tomarle de la trompa) y ver a dónde nos lleva.

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

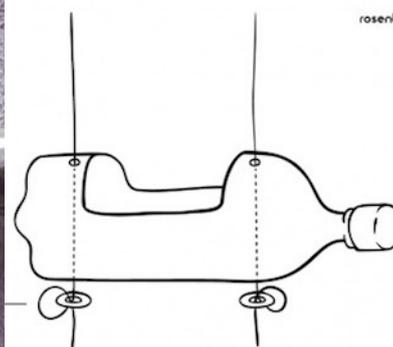


◀ Para ver imágenes del jardín vertical, ideado por Marcelo Rosenbaum y Adriana Benguela.

<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>



rosenbaum



LEER 2:

ANTONINO: El cuidador responsable



Título: Antonino contra el tiempo.

Texto: Juan Arjona

Ilustraciones: Lluïset

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.

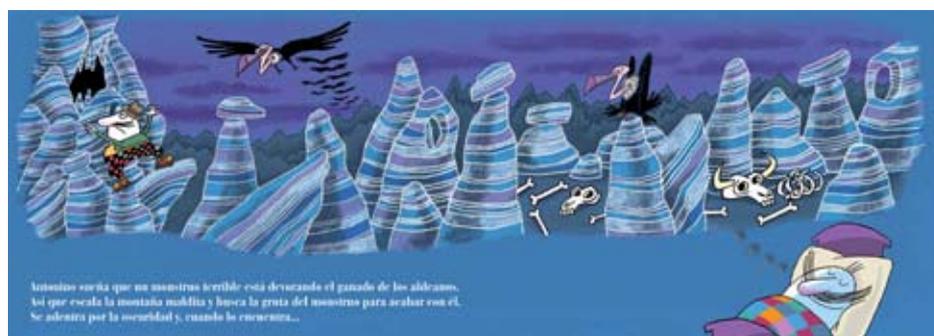


Otros títulos de Antonino en A buen paso:

“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.

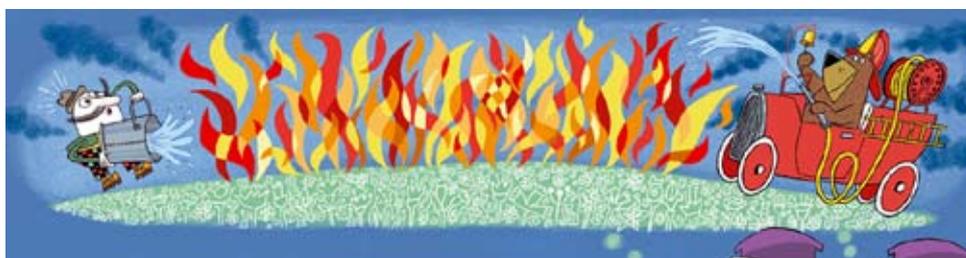


PROYECTAR: Investigaciones medioambientales

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*, témpera, 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.

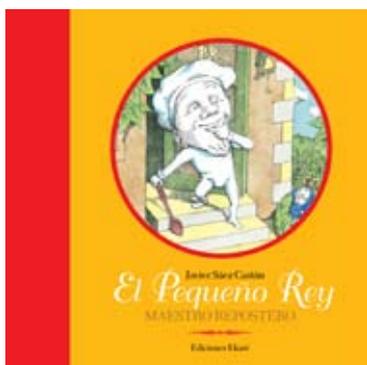
Fotos del mural de la Actividad Antonino. ►





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.

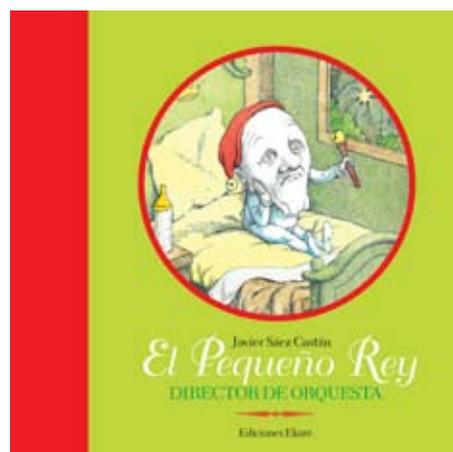
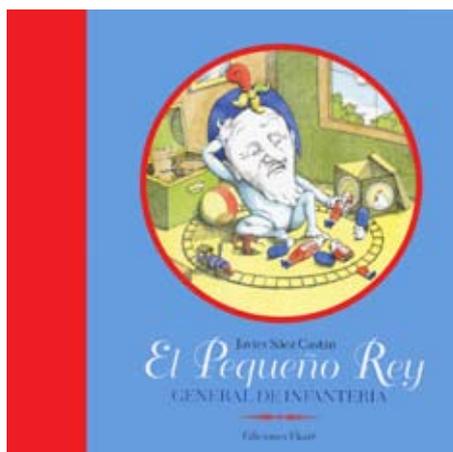
Resumen: Harto de merendar siempre compota, el Pequeño Rey se dispone a buscar otra cosa que comer. Como la puerta está abierta, sale al jardín dispuesto a preparar un delicioso plato con lo que encuentre, ayudado por cochinitas, gorgojos y gusarapos. Es entonces cuando empiezan los problemas: los pinches 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...



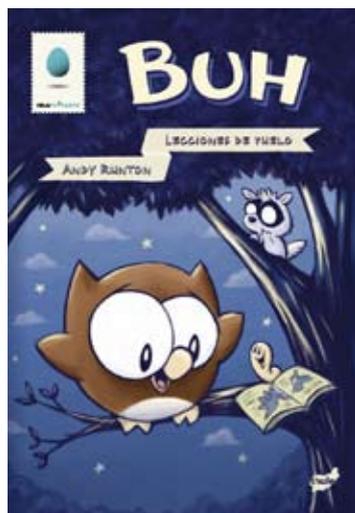
El teatro es un recurso que nos permite trabajar a diferentes niveles el desarrollo del proyecto y la implicación de los participantes: podemos hacer, desde una simple representación improvisada, pidiendo a los alumnos que se identifiquen con el personaje que se les ha asignado y actuando como tal, hasta 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-entrnable-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:

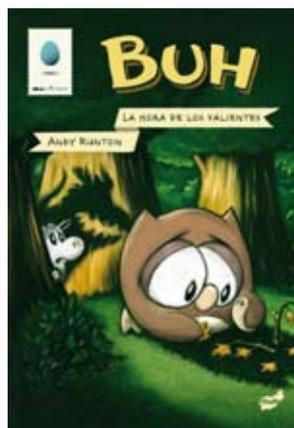
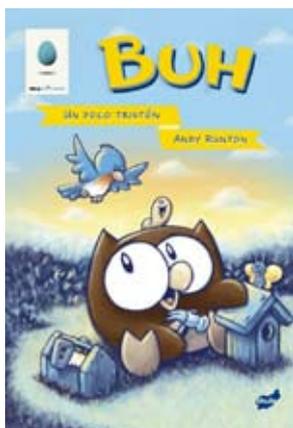
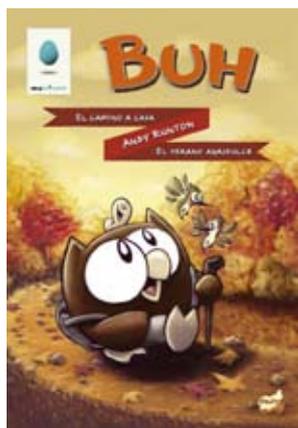
“Runton les habla a los niños en su lenguaje, pero lo hace desde la inteligencia y asumiendo que sus lectores no por ser pequeños carecen de la misma. Las aventuras de Buh desarrollan episodios de la vida en el bosque, de sus rutinas silvestres y de las dificultades que sus personajes pueden encontrar 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?

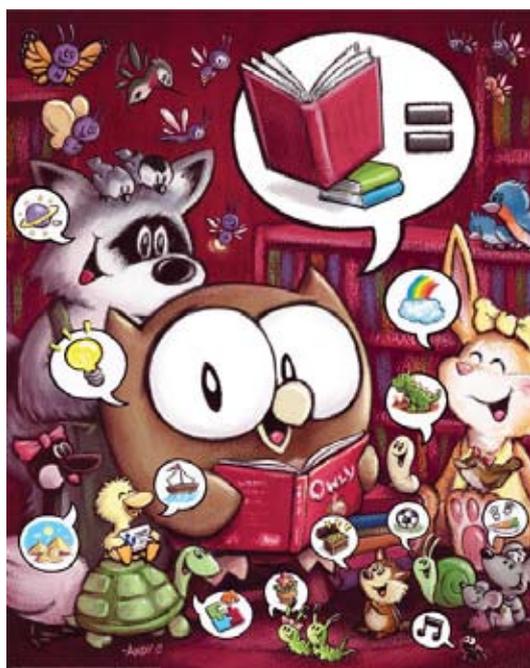
“Los libros de Buh (Owly) comunican lo que está pasando en la historia basándose en las expresiones faciales de los personajes, las acciones y los decorados de fondo. Para ayudar a la comprensión se utilizan bocadillos con pictogramas y signos que reflejan lo que los personajes piensan y dicen. Sin darse 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.andyruntton.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.

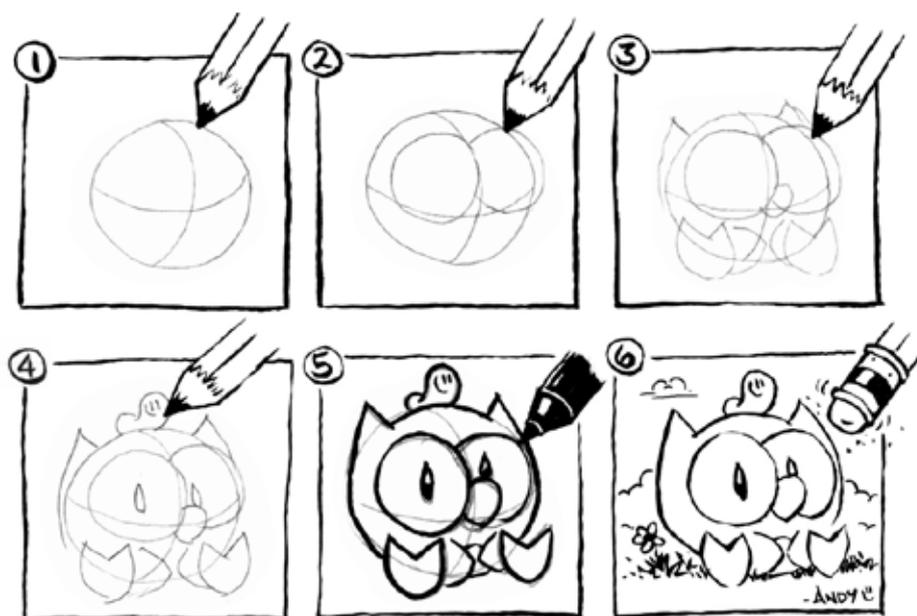
Volvamos a Buh. Elijamos otro de sus libros o alguna de las historietas que podéis encontrar en la página de su autor: www.andyruntton.com. Hagamos ahora otra lectura en voz alta y veamos qué información aportan los distintos elementos para la construcción de significados, qué podemos interpretar a partir 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.andyunton.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>

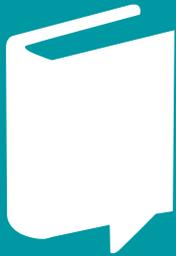
Descarga del artículo completo:

<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.