

Guía para disfrutar y comprender la lectura

El té de tornillo del profesor Zíper

Juan Villoro-texto
El Fisgón-ilustraciones



Alfaguara Infantil reúne en sus guías un conjunto de actividades diseñadas para que los profesores puedan contar con una amplia y variada gama de opciones lúdicas, a fin de orientar y acompañar a los alumnos a través de cada uno de los libros que ofrece nuestra propuesta anual de *Lectura recreativa en el aula*. Algunas de estas actividades podrán realizarse eventualmente fuera del salón de clase.

Cada una de las propuestas tiene como objetivo estimular la imaginación y generar ideas; despertar la curiosidad científica y propiciar el encuentro con la investigación, la reflexión y el conocimiento —impulsando de manera integral el desarrollo de las competencias lingüísticas o habilidades básicas de comunicación comprendidas en los binomios escuchar-hablar, leer-escribir.



Para empezar

En este apartado se recopilan y comparten información y materiales que propicien un ambiente amable para abrir el tema y entrar con más facilidad a la lectura del libro. Es muy importante que los lectores cuenten con el apoyo del profesor y/o la compañía de familiares para contextualizar los diferentes contenidos informativos y literarios de la obra.

Para hablar y escuchar

Son actividades que el maestro puede realizar durante o al final de la lectura, al terminar capítulos clave en el desarrollo de la historia o cuando lo considere conveniente. Estas propuestas buscan compartir las experiencias vividas por los participantes: la evocación de deseos, sus reflexiones; la manera en que se aborda el tema y la valoración del texto como obra literaria, su trama y sus personajes—todo ello con el fin de que cada lector enriquezca la comprensión de su lectura, a partir de la exposición de distintos puntos de vista.

Para escribir

Tiene como objeto estimular a los alumnos para que, a partir de la lectura, creen textos propios como historias, cartas, poemas y canciones. Plasmar las ideas en el papel, a través del dominio de la redacción y del goce de la creación literaria, permite organizar el pensamiento, volver a vivir las propias experiencias y comunicarlas a otros.

Para seguir leyendo

Incluye sugerencias para profundizar en algunos aspectos de la trama, abordando desde distintos puntos de vista el tema central u otros transversales de la obra; releer pasajes desde diferentes perspectivas; vincular esta obra con otras lecturas realizadas con anterioridad y relacionarla con otros textos. Cuando los alumnos han leído con interés y satisfacción, cuando han comentado y escrito sus ideas, cuando han participado y escuchado otros puntos de vista, la posibilidad para seguir leyendo se vuelve rica e infinita.

Conexiones al mundo

Ofrece opciones para vincular la lectura con otras áreas del conocimiento, mediante paseos y visitas a museos, consultas en páginas de Internet y otras fuentes, pero sobre todo con experiencias propias.

Por último nos permitimos recordar que las propuestas quedan a consideración y criterio del maestro quien, de acuerdo con los tiempos, intereses y avances de los alumnos, y con base en su creatividad puede poner en práctica éstas y muchas otras actividades.

El té de tornillo del profesor Zíper

Es una historia para los que gustan del misterio y las aventuras. Alex es un niño de doce años que se gana la vida atendiendo el negocio familiar, una tintorería en la que conoce como clientes a gente muy extraña. De inicio hay un misterio, Lucio su hermano lleva doce años desaparecido y no se sabe nada de él. Un día, un extraño anciano llega a la tintorería con noticias: Lucio está atrapado en la Isla de los Inmortales y necesita la ayuda de su hermano. Alex solicita la ayuda del profesor Zíper, pues es necesario un fabuloso invento que contrarreste los efectos del tiempo inmóvil. Así, Alex, el profesor Zíper, su amiga Azul, un falso taxidermista y el cerdito Pig Brother parten hacia la aventura a una isla exótica y llena de peligros.

Juan Villoro-texto

Nació en la ciudad de México en 1956. Desde muy joven el rock ha sido una de sus grandes pasiones, tanto, que produjo el programa de radio *El lado oscuro de la luna*. Estudió sociología; ha sido profesor en la UNAM y en la universidad de Yale. Juan Villoro escribe con la única consigna de divertirse con lo que hace, lo que transmite a sus lectores, que gozan con el sentido del humor de este escritor.

Rafael Barajas, “El Fisgón”-ilustraciones

Es uno de los caricaturistas políticos más reconocidos en el país, habiendo publicado desde 1984 para el periódico *La Jornada*. Lleva más de veinte años investigando sobre la historia de la caricatura política en México en el siglo XIX. En 1999 recibió el Premio Nacional de Periodismo. Ha ilustrado libros para niños en la SEP, el Fondo de Cultura Económica y la editorial Alfaguara.

Para empezar

- Puede iniciar platicando con sus alumnos sobre lo que piensan de los científicos: ¿cómo se los imaginan?, ¿qué hacen?, ¿dónde trabajan?, ¿cómo viven?, ¿han visto alguno en la televisión?, ¿les gustaría ser científicos?, ¿será muy difícil?, ¿cuál es el científico más famoso del mundo? También pueden platicar sobre los inventos: ¿qué inventos son los más importantes para la humanidad?, ¿podrían imaginarse el presente viviendo sin fuego o sin la rueda?, ¿de qué invenciones podríamos prescindir?, ¿cuál es la diferencia entre descubrir e inventar? Muchas veces utilizamos la tecnología cotidianamente sin conocer a sus inventores, aun cuando algunos

hayan sido muy famosos, ¿conocen a algún inventor o científico famoso y qué inventó?, ¿conocen a algún inventor mexicano?

- Muestre la portada del libro a sus alumnos para que lean el título y vean la imagen del ilustrador. Pregunte qué relación puede haber entre ambos. Seguramente quien aparece es el profesor Zíper por su gran bata blanca, pero si miran bien lleva puestos tenis y pantalones de mezclilla, ¿será acaso un profesor divertido?, ¿qué sale de la taza?, ¿a qué sabrá un té de tornillo?, ¿por qué un reloj colgado de la pared, tendrá que ver tal vez con relojes o con el tiempo?, ¿qué aparece en el fondo de la portada?, ¿sobre qué piensan que tratará el libro?
- Como efectivamente la historia trata en gran parte sobre el tiempo, puede preguntar a sus alumnos cómo se imaginan que medía la gente el tiempo antes de que se inventaran los relojes mecánicos y electrónicos. Si es posible, muestre ilustraciones sobre relojes de otras épocas: de sol, de arena, de agua.
- Proponga a sus alumnos que elaboren una clepsidra (o reloj de agua). Se necesitan dos recipientes de plástico, uno de ellos con un pequeño agujero en la parte inferior y se pondrá en una altura superior al segundo recipiente. Llenen con agua el primer recipiente cuidando que el segundo la reciba. Midan cuánto tiempo tarda en vaciarse. Pruebe con distintas medidas.

Para leer y escuchar

- En la realidad, la experiencia no se puede guardar en toneles pero sí se puede depositar en objetos, fotografías, documentales, en libros, en diarios, etcétera. Solicite a sus alumnos que lleven un objeto que tenga que ver con su historia personal (un zapato, un chupón, sus primeros trabajos de la escuela, un juguete) o de la historia familiar (una foto, el recuerdo de un viaje, un texto sobre sus familiares más lejanos, un viejo sombrero). Todo ello servirá para dirigir sus comentarios sobre dos preguntas básicas: ¿quién soy? y ¿de dónde vengo?
- Hable con sus alumnos sobre los cambios que uno tiene con el tiempo: qué nos gustaba antes y qué ahora; cuáles eran nuestros temores y cuáles actualmente; qué nos hacían y qué podemos hacer, etcétera. Pregúnteles si creen que hay cosas que no cambian con el tiempo, qué aspectos permanecen en nosotros que identifican como individuos. Pueden dibujar una línea de vida, marcando cada año vivido, y asentando los hechos que a su juicio han sido más importantes en su existencia.

- El libro nos menciona que el tiempo es relativo, que cuando estamos aburridos sentimos que pasa lentamente y si por el contrario nos mantenemos entretenidos no sentimos su paso. Pregunte a sus alumnos qué piensan al respecto y pídale que escriban ejemplos opuestos: “El tiempo pasa volando cuando...” y “El tiempo se hace eterno cuando...”.
- ¿Cómo sería estar atrapado en un instante? Puede ser muy incómodo sobretodo si no es posible moverse, ni ocurre nada alrededor. Pida a sus alumnos que escriban un verbo en un pedazo de papel; luego, revuélvalos y dígaes que tomen uno al azar. Pueden poner música mientras realizan la acción del verbo que les tocó y, a una voz suya, todos deben quedar inmóviles durante un minuto. Los que se muevan saldrán del juego y ayudarán a identificar (y a tratar de que se muevan) a los próximos perdedores.

Para escribir

- *Inventos fantásticos.* Solicite a los alumnos que lleven folletos de propaganda de tiendas comerciales, catálogos que ya no sirvan, anuncios del periódico y de revistas. Pídale que revisen con sentido crítico qué productos ofrecen, cuáles tienen una propaganda exagerada y cuáles creen que mienten. Ahora, en equipos y a partir de la publicidad, dejen volar la imaginación para crear un producto o aparato que realmente cambie las costumbres de la gente; ideas como: unos zapatos de fútbol para saltar y correr tres veces más de lo normal, un shampoo para cabello salvaje, una máquina teletransportadora para viajar al instante a cualquier parte del mundo, un bolígrafo que escriba las tareas sin faltas de ortografía, una crema para volverse invisible, una lavadora que además arregla la ropa descosida, etcétera. Junto con sus alumnos cree un anuncio pensando a quién se dirige, qué beneficios obtendría el comprador y la forma como lo anunciarían. Finalmente, pídale que elaboren un catálogo imaginario y que lo muestren a sus padres para recoger comentarios. Platique con el grupo sobre la experiencia.
- Pregunte a sus alumnos que, si realmente se inventara una máquina para viajar en el tiempo, a qué edad o qué época les gustaría viajar y por qué; pídale que escriban un breve relato sobre ese viaje.
- Uno de los personajes más intrigantes del libro es Leonardo Coronel, el falso taxidermista. Se nota que ha viajado a muchos lugares y enfrentado peligros de toda índole, aunque no los conozcamos, ¿les gustaría inventar su historia? Pida a sus alumnos que contesten preguntas como las siguientes: ¿dónde nació?, ¿cómo era su familia con él?, ¿cuándo y

dónde fue su primer viaje?, ¿a qué se debió?, ¿se enamoró alguna vez y qué le sucedió?, ¿por qué su afición a viajar?, ¿desde cuándo y por qué su obsesión por las pieles? Entre más preguntas hagan, tendrán mayor material para elaborar una historia.

- Sabemos que a Leonardo Coronel le encantan las pieles, pero ¿cómo sería la colección de pieles de este personaje?, ¿alguna vez ha intentado conseguir la piel de un hombre lobo o de un vampiro?, ¿y qué nos dicen de la de un dragón, de una sirena o de un hipogrifo? Anime a sus alumnos a que inventen un cuento.
- ¿Qué pasaría si cambiara la historia? Imagine con sus alumnos lo que sucedería si pudiéramos cambiar la historia de nuestro país, ¿qué época escogerían?, ¿qué hecho cambiarían?, ¿qué sucedería con el presente? Recuerden que para escribir un texto sobre un pasaje de la historia de nuestro país es bueno conversar un poco con otros y refrescar o complementar lo que sabemos sobre ese periodo.
- ¿Cómo dices? ¿Dices cómo? Los guardianes de la Isla de los Inmortales hablan de manera muy curiosa, reacomodan las palabras de distinta forma pero conservan el sentido. Proponga jugar con las frases: escriba en el pizarrón una frase cualquiera, “¡Nunca he hecho un invento por dinero!”, por ejemplo, y trate de cambiar sin perder el sentido: “¡Por dinero nunca he hecho un invento!”, “¡Un invento por dinero nunca he hecho!”, “¡Nunca por dinero un invento he hecho!” Ahora es el turno de los niños.
- ¡Perdí el sentido! Continúe jugando con las frases, tratando de cambiar el sentido de las mismas, como en los ejemplos siguientes: “Para mí el tiempo no pasa”, puede cambiar por “Para mí pasa el no tiempo”. Tratemos con otra frase: “El profesor Zíper ha decidido explorar los misterios del tiempo”, puede cambiar por “El misterio del tiempo ha decidido explorar al profesor Zíper”, o “El doctor tiempo decidió explorar el misterio de Zíper”. Seleccione las más graciosas e invente una historia con ellas.
- Anote en el pizarrón las frases más conocidas sobre el tiempo para después tomarlas literalmente y crear una historia: “¡Se la pasa perdiendo el tiempo!” (una niña encontró un reloj con la posibilidad de detener o adelantar el tiempo de las personas, pero el problema es que era muy olvidadiza y a cada rato perdía el tiempo de los demás...), “El tiempo es oro” (dos mineros encontraron una veta de tiempo

petrificado en una mina...), “¡Siente cómo corre el tiempo!” (había una vez un atleta que competía en maratones internacionales), etcétera.

Para seguir leyendo

- En la página 37 hay una ilustración del capítulo que hace referencia a un cuadro del gran pintor surrealista Salvador Dalí, *La persistencia de la memoria* (1931). Pida a sus alumnos que investiguen más sobre esta pintura y otras del mismo autor (*Reloj blando*, *Desintegración de la persistencia de la memoria*) y anímelos a que busquen otras pinturas con el mismo tema y comenten sobre la impresión que les producen.
- Otros libros de Juan Villoro publicados en Alfaguara Infantil son los siguientes: *Autopista sanguijuela* y *El profesor Zíper y la fabulosa guitarra eléctrica*.
- Para los que gustan de aventuras históricas, les recomendamos los siguientes títulos: *Gregorio y el mar*, *Gregorio vuelve a México*, *Gregorio y el pirata*, *A Mississippi por el mar* y *Nafragio en las Filipinas* de Emma Romeu, que cuentan las aventuras de un pequeño grumete que se enfrenta a grandes misterios y peligros en sus viajes.

Conexiones al mundo

- Comente a sus alumnos que no sólo las personas tienen una historia sino también los objetos, las ideas, los países, etcétera. Elabore una línea del tiempo sobre temas distintos como por ejemplo la ciudad, el libro, la moda, México, un grupo musical, los inventos que han transformado al mundo o las caricaturas.
- Seguramente el personaje más detestable sea Leonardo Coronel, quien sólo piensa en cazar animales para apoderarse de su piel. Entre otros factores, gracias a personas como él muchos animales están en peligro de extinción. Forme equipos con sus alumnos y pídale que investiguen qué especies se han extinguido hasta la fecha y qué factores pueden poner en peligro la desaparición de la especie humana.
- Para profundizar en la materia de historia, proporcione a los alumnos, organizados en equipos, copias de fotografías o ilustraciones de distintas épocas. Ellos deberán investigar todo lo referente a esa etapa de la historia como viajeros en el tiempo y entregar un reporte como si hubiesen presenciado todo.

Desarrollo: Miguel Ángel Sánchez Rico, Ana Arenzana, Carola Diez.

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico. Prohibida su venta.

© Todos los derechos reservados para Editorial Santillana S.A de C.V., México 2016-2017