

Guía para disfrutar y comprender la lectura

Ana, ¿verdad?

Francisco Hinojosa-autor
Juan Gedovius-ilustrador



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.

Ana, ¿verdad?

Salir a comprar pan para la cena puede resultar agradable, desagradable o aburrido, pero en general rutinario. Aunque también puede convertirse en el inicio de una gran aventura (sobre todo si uno es terriblemente distraído). Ana llega a un lugar donde todo es verde brócoli, donde los valores son distintos, los horarios muy extraños y las palabras, comenzando por los nombres propios, son complicadísimas. Ella pierde el camino de regreso y, en medio de gran confusión, trata de mantener con ella el primer signo de identidad que nos es dado: el nombre: “¡Ah, ah, ah! Ya comprendo, tú eres la niña que dice llamarse Ana, ¿verdad?” La historia nos da oportunidad para conversar y reflexionar sobre distintos temas alrededor de los derechos de los niños como individuos y la importancia de practicar la tolerancia. Las ilustraciones ayudan a crear la atmósfera de ese mundo distinto en el que la identidad de la protagonista corre serio peligro.

Los autores

Francisco Hinojosa-autor

Nació en la ciudad de México en 1954. Estudió lengua y literatura hispánicas en la UNAM. Es autor de una considerable obra literaria. Uno de sus cuentos más conocidos es *La peor señora del mundo*. Alfaguara Infantil ha publicado *Mi hermana quiere ser una sirena*, *Una semana en Lugano*, *Las orejas de Urbano*, *El cocodrilo no sirve, es un dragón*, entre otras obras. Este autor también ha escrito para público adulto pero su trabajo más reconocido está en la literatura infantil.

Juan Gedovius-ilustrador

Nació en la ciudad de México en 1974. Es músico e ilustrador autodidacta. Sus ilustraciones han sido premiadas y se han publicado en libros y revistas en México y en el extranjero. Ha publicado en Alfaguara *El Tintodonte* e *Insomniópteros*, e ilustrado varias obras como *El insoporta-*

ble, Babú y *El día de los perros locos*. Recibió la mención de honor del Premio Hans Christian Andersen 2003.

Para empezar

- El maestro llevará a la clase libros, revistas y reproducciones de pinturas que contengan panes, así como algunas muestras de ellos: conchas, cuernitos, magdalenas, piedras, chilindrinas, cuernitos, bigotes, etcétera.
- Elaborará con el grupo una lista de nombres de panes que conozcan lo más completa posible. Los familiares pueden colaborar en casa. Luego, con plastilina, reproducirán algunos de ellos y montarán tal vez una pequeña exposición.
- Hará junto con sus alumnos un trabajo de indagación sobre los nombres de los panes. ¿Por qué se llaman así?, ¿desde cuándo?, ¿quién lo decidió?, ¿qué pasaría si no hubiera un nombre para cada tipo de pan?, ¿cómo los reconoceríamos?
- Pedirá a los alumnos que dibujen en equipo historietas cortas sobre el derecho a tener un nombre y una identidad, y les hará preguntas sobre la importancia de esto.
- Conseguirá información sobre los Derechos de los Niños, buscará y compartirá con los alumnos ejemplos de qué sucede cuando éstos no se ejercen y converse al respecto con el grupo.
- Mostrará las ilustraciones del libro a los alumnos para que juntos imaginen qué historias pueden contar: ¿Por qué son sólo en color verde? ¿Con qué se relaciona ese color? ¿Qué sentimos al verlas? ¿Qué le sucede a Ana?

Para hablar y escuchar

- Se pedirá a los alumnos que compartan anécdotas de alguna vez que se hayan perdido ellos mismos o alguien que conocen. ¿Cómo ocurrió?, ¿qué se siente?, ¿cómo se resolvió?
- El grupo comentará sobre lo que significa estar distraído, cuándo nos sucede, lo que puede pasar y qué debemos hacer al respecto.
- El maestro llevará un diccionario de nombres propios. Preguntará a los alumnos si alguien sabe el significado de su nombre, y si preferirían cambiarlo por otro, en cuyo caso cuál sería y por qué. También pueden bus-

car otras palabras u otros nombres dentro de su propio nombre recombinaando las letras de éste. Otro juego de palabras sería realizar un acróstico a partir de las letras del nombre propio, tratando de definir la personalidad y las cosas que les gustan o disgustan a cada uno. Busque o invente otros juegos de palabras: palíndromos (zorral revés es arroz). Con el nombre propio haga adivinanzas, por ejemplo: Nace en el mar, muere en el río. Ése es mi nombre... ¡pues vaya lío! (Mario)

- En la clase, se leerán en voz alta fragmentos del cuento, elaborando dos listas en el pizarrón, una con los nombres usados en Guadaliscorintia y otra como se dicen en la Ciudad de Vico, de donde es Ana.
- Por último se formularán hipótesis, y se hará un mapa o un listado de consejos para que Ana pueda regresar a casa.

Para escribir

- Sobre la sonoridad de los nombres y su relación con lo que significan: el maestro propondrá un ejercicio de escritura personal a partir de la pregunta “¿a qué te suena tu nombre?” que podrá ampliarse a otros nombres, de amigos, hermanos, etcétera. Pueden ponerse ejemplos que hagan evidente la conexión que se busca. (Carola suena a caracola, Miguel suena como la miel...)
- Continuando la actividad anterior el maestro, junto con los alumnos, armará un diccionario con términos propios que incluya las definiciones de lugares fantásticos, de juegos o personajes inventados, por ejemplo: Taralandia: Lugar del otro lado de la noche donde se ocultan todos los seres que alguna vez se han sentido tontos o inútiles.
- El maestro puede inventar juegos de lenguaje, ya sea sonoro, como hablar con la F entre sílabas —*afa pofocofo nofo tefe gufus tafa hafa blafar cofo mofo yofolofa hafa, gofo...* (A poco no te gusta hablar como yo lo hago)—, o gráfico, cambiando las vocales de las palabras por números del 0 al 9 a elegir, ejemplo T8 g5st9 h9bl9r 8n s7mb6l6s, a=9, e=8, i=7, o=6, u=5, (Te gusta hablar en símbolos.)
- Puede también pedir a los alumnos que en equipos inventen un mapa para ayudar a Ana a volver a casa, a su mundo y a su idioma, para después exponer las distintas propuestas en clase.

Para seguir leyendo

- Relea con el grupo la parte en donde Ana no está de acuerdo con el nuevo nombre que le han impuesto: Anatarungaerecha. Este tópico fue muy bien tratado por Michael Ende en el cuento *El dragón y la mariposa* (Editorial Alfaguara).
- En cuanto a la terminación de las historias se puede leer a Gianni Rodari, con su propuesta de tres finales en el título *Cuentos para jugar* (Editorial Alfaguara).
- Sobre el tema de las transformaciones internas y externas de las personas, se puede profundizar en los cuentos de Fernando Alonso, *El hombrecito del traje gris y otros cuentos*, en especial la historia de “El hombrecito de papel” (Editorial Alfaguara).
- Para tratar el tema de los monstruos personales, se recomienda el título *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak (Editorial Alfaguara).
- La obra también aborda el tema de los valores, en especial los que se refieren al respeto y a la tolerancia, temas que pueden ampliarse con la lectura de fragmentos del título *El lugar más bonito del mundo* de Ann Cameron y *El oso que no lo era* de Frank Tashlin (Editorial Alfaguara). Este clásico de la literatura infantil nos regala una hermosa lección para que no abandonemos lo que somos, aunque los demás intenten convencernos de que lo hagamos.

Conexiones al mundo

- **Graffiti:** Coloque un enorme pliego de papel Kraft, de preferencia sobre un muro o también puede utilizar el pizarrón del aula. Invite a todos los alumnos que deseen a realizar graffiti (pintas), sobre los temas y situaciones que se les ocurran. Después de 15 ó 20 minutos, los participantes pueden comentar algunos elementos ahí expresados y reflexionar al respecto con el resto del grupo. Es importante sobre todo resaltar cómo sintieron esta oportunidad de manifestarse libremente y sin censura.
- **Películas:** *La era de hielo*, cinta estadounidense de dibujos animados que aborda el tema de la solidaridad y la tolerancia. Sus personajes principales un mamut, un tigre una comadreja y un bebé humano colaboran, a pesar de sus diferencias, para sobrevivir en circunstancias difíciles. *Las crónicas de Narnia: El León, La Bruja y El Ropero*, Estados Unidos, 2005, dirigida por Andrew Adamson, basada en los textos de C. S. Lewis. Cuatro hermanos ingresan al mundo de Narnia a través de un ropero mágico y descubren su destino.
- **Derechos humanos:** Libertad, abordar el gran tema de la libertad en general, los deberes y las obligaciones que incluye para la sana convivencia. Tocar también otras libertades más concretas: la personal, la de expresión, la de opiniones diversas, la de las creencias religiosas, realizar dibujos de situaciones de la vida diaria donde se reflejen estos aspectos.

Desarrollo: Vivianne Thirión, Ana Arenzana, Carola Diez.