El Tintodonte (un domingo sin desayuno)

Juan Gedovius
Ilustraciones del autor
País: México
Género: Álbum
Temas: Monstruos
Valores: Amistad, amor, perseverancia
Páginas: 36

Las apariencias engañan y la de Tintodonte lo hace bastante bien. Serio, a la defensiva y listo para cazar a su presa y desayunar, el monstruo pierde su sabrosa comida al toparse con una "monstrua" de su especie. El valor de esta nueva amistad le depara una gran sorpresa al malhumorado. ¿Cuántas veces las cosas no son como se perciben en una primera impresión? La lectura de este libro ayuda a los adultos y jóvenes lectores a reflexionar sobre el tema.

Temas transversales

- Educación para la convivencia.
- Educación intercultural.

Conexiones curriculares

Español

- Predecir secuencias en el contenido de los textos.
- Desarrollar la capacidad de expresar ideas y comentarios propios.
- Desarrollar la interpretación de ilustraciones.

Educación cívica

- Reconocer el respeto a las diferencias como base de la convivencia en la escuela y en la casa.
- Identificar gustos y preferencias: juegos y juguetes, amigos y amigas, comida, paseos, etcétera.

El autor

Juan Gedovius. Escritor, músico e ilustrador de formación autodidacta. En sus ilustraciones imaginativas y muy expresivas, el autor es capaz de manejar las situaciones narrativas mediante la postura y los rostros de los personajes; algunas de sus historias las ha realizado sólo con el lenguaje de las imágenes. Su trabajo ha aparecido en revistas, carteles, folletos, manuales, discos, libros de texto y literatura, escenografías, murales y reproducciones a gran escala. Entre sus obras destacan *Morado al cubo*, *Trucas* y *Ribit*, todas ellas historias en imágenes.

Para empezar

Tintocosas. Pida a los niños que observen con atención la portada del libro y después invítelos a trazar la silueta del Tintodonte utilizando únicamente lápiz y hojas blancas. Si es necesario pueden calcar la figura y variar la posición de la boca y los ojos.

Pregunte a los chicos: ¿quién ha visto antes un Tintodonte? Es muy probable que algunos niños tomen la pregunta como el inicio de un juego que invita a la imaginación. Anímelos para que traten de inferir qué comen los tintodontes, de dónde vienen, a qué juegan, etcétera.

Escriba en el pizarrón la palabra *tinto* y descubra junto con el grupo algunas palabras parecidas o que tengan cierta relación, por ejemplo: tinta, pinto, pinta, mancha, etcétera. Posteriormente, repita el mismo procedimiento con la palabra *donte*: mastodonte, elefante, rinoceronte. Proponga a los niños que utilicen esta lista de palabras para hacer combinaciones y encontrar nuevos nombres fantásticos como: manchafante, tintoceronte, pintofante, etcétera. Para finalizar, pida a los alumnos que dibujen en una hoja blanca la silueta de los seres que acaban de crear. Vean en grupo el libro de Juan Gedovius. Disponga de tiempo suficiente para ver con detalle cada imagen y permita que los chicos expresen todas las ideas que les vengan a la mente. Recuerde que en ocasiones un libro sin palabras despierta una gran cantidad de comentarios.

OI EI

Para hablar y escuchar

Había una vez tres tintodontes. Solicite la participación de tres voluntarios para que pasen a contar la historia de *El Tintodonte*. Los tres alumnos deben estar de pie, uno junto al otro y con su libro en la mano. Pida que pongan mucha atención pues el primer reto consiste en contar exactamente la misma historia, es decir, los participantes dos y tres deben contar el cuento exactamente igual que el primero. El resto del grupo escuchará y comentará si se cumplió con el ejercicio.

Explique que se desarrollará una segunda ronda en la que los tres intentarán contar un cuento totalmente distinto uno del otro para finalmente tener tres versiones. Ayude a los participantes proporcionándoles tres comienzos diferentes:

1. Había una vez un Tintodonte…
2. Cuentan que a un Tintodonte le sucedió...
3. Esta historia que les voy a contar le pasó al Tintodonte más grande sobre la Tierra…

Comente que este juego es posible porque se trata de un libro sin palabras, de tal forma que cada uno puede ver las imágenes y narrar la historia con las palabras que surjan de su imaginación.

Para finalizar, los niños contarán el cuento pero en lugar de utilizar palabras lo contarán con gruñidos, aullidos y maullidos, respectivamente. En este caso prevalece la intención y la expresividad pues cuando el Tintodonte gruñe deberán transmitir el enojo y cuando besa debe expresarse la ternura ya sea con un maullido, gruñido o aullido.

Despidan a los compañeros con un fuerte aplauso y pregunte si alguien quiere realizar una lectura en alguna de las variantes.

CG RC

Para escribir

Palabras para crear criaturas. En la sección "Para empezar", los alumnos jugaron con la posibilidad creativa de las palabras. A partir del nombre *tintodonte* crearon nuevas palabras como: manchafante, tintoceronte, pintofante.

Anime a los niños a inventar seres fantásticos escribiendo nuevas combinaciones de palabras. Pregúnteles qué pasaría si se combinan muebles de la casa (cama, silla, mesa) con animales (jirafa, canguro, hipopótamo). Quizá podrían surgir los siguientes seres fantásticos: jirasillafa, mesapopótamo, camanguro.

Diga a los niños que al llegar a casa escriban junto con algún familiar una ficha informativa del ser fantástico que eligieron. Por ejemplo: "La jirasillafa tiene cuatro patas y dos cuellos muy largos que sirven de respaldo. Vive junto a la mesa porque por las noches, cuando nadie la ve, come algu-

nas peras que han quedado olvidadas en el frutero. Casi todos se suben en ella pues es muy divertido y cómodo sentarse en una jirasillafa para pasear junto a la mesa". Para finalizar, pueden crear una imagen que acompañe al texto utilizando lápices, colores y plumones. Al llegar al salón pida que intercambien los textos y dibujos que han creado en casa.

RC OI

Para seguir leyendo

Libros sin palabras. Los libros sin palabras son una invitación abierta al campo de la fantasía. En ellos las imágenes sorprenden pues gracias a su expresividad se estructuran historias de diversa complejidad. Cuando un niño está frente a un libro sin palabras pero de gran riqueza narrativa, tiene la oportunidad de explorar el lenguaje de manera creativa, la historia va surgiendo en su imaginación de muchas maneras. El autor de *El Tintodonte*, Juan Godovius, ha explorado de manera recurrente el lenguaje de las imágenes.

En *Desde la enredadera*, un camaleón se desliza para robarse una roja manzana que está en el frutero. Sus imperceptibles movimientos y sus cambios de color parecen indicar que alcanzará su objetivo. ¿Podrá conseguirlo? En este cuento la sencilla trama se narra por medio de imágenes y se juega con los contrastes de color, destacando los detalles sobre fondo negro. Los niños se divertirán al relatar la historia con sus propias palabras.

En *Morado al cubo*, el protagonista pisa un dado que se le entierra en el pie. Lo lanza al aire y después de dar algunas vueltas, el dado vuelve de nuevo a él. El cuento narrado con imágenes permite interpretaciones siempre diferentes y deja abierta la opción de que la imaginación del lector construya nuevas historias.

Desde la enredadera y *Morado al cubo* son títulos de Juan Gedovius publicados por Alfaguara Infantil.

RC RF

Conexiones al mundo

Fantasías animadas. En la actualidad, los niños crecen rodeados por gran cantidad de información audiovisual; para ellos conservar sus películas favoritas en discos es algo cotidiano. Comente con el grupo algunos momentos de los inicios del cine; cuénteles cuando por primera vez el cinematógrafo mostró la llegada de un tren a la estación. Esta famosa escena de los hermanos Lumière causó en su momento gran expectación. Aunque se trataba de un corto mudo, es decir sin sonido, los espectadores pensaban que el tren saldría de la pantalla. Recuerde junto con los alumnos y si es posible vean dibujos animados o fragmentos de películas sin palabras. La película *Fantasía*, por ejemplo, contiene segmentos apoyados principalmente en imágenes y música. También puede invitarlos a ver capítulos de *Merrie melodies*, mejor conocidos en español como *Fantasías animadas de ayer y hoy*. En esta serie pueden encontrarse dibujos animados en los que los objetos cobran vida y actúan de acuerdo con el ritmo de una pieza instrumental: tenedores que bailan alegremente, relojes terroríficos o autos que sueltan carcajadas en plena avenida. En general los capítulos carecen de diálogos, o contienen unos cuantos, y están apoyados principalmente en la música. Pida a los niños que en compañía de un familiar busquen y elijan en internet un capítulo de esas fantasías animadas. De regreso al salón, los alumnos pueden narrar las historias seleccionadas; será un importante reto de retención de ideas y conservar en la memoria estructuras narrativas.

CG OI

Sobre los temas...

- La aparición del libro álbum ha marcado una de las más recientes tendencias del libro infantil y juvenil. Su presencia representa un significativo aporte al mundo de la literatura. El libro álbum ha encontrado una manera muy personal de contar las historias; se trata de una interrelación muy estrecha entre palabras e imágenes, con lo cual se logra una valiosa capacidad expresiva. En algunos casos, la imagen aporta gran significado a la historia y crea un clima emocional por sí misma, y a menudo muestra contenidos importantes de la cultura que no son evidentes en el texto escrito.
- Nuestra época ha sido calificada como "la civilización de las imágenes", debido al uso masivo de ellas y al impresionante crecimiento de la comunicación visual. Hoy día los niños crecen entre anuncios, carteles, televisión, etcétera. Es muy importante preparar a niños y jóvenes con un sentido crítico para recibir esta información.
- Un neologismo es una palabra nueva que aparece en una lengua, ya sea procedente de otra lengua o de nueva creación. La creación de neologismos puede producirse por modas o por la necesidad de nombrar nuevos conceptos. Por ejemplo, la terminología informática ha traído consigo un nuevo lenguaje lleno de neologismos. La mayoría de las veces se recurre al latín y al griego; por ejemplo, *fax* es una palabra que proviene del latín *facsimile*.
- Un aspecto muy importante de nuestra cultura son los juegos de palabras. Los trabalenguas, los chistes, las rondas y otras manifestaciones de la lengua hacen a cada pueblo diferente, auténtico e irrepetible.