

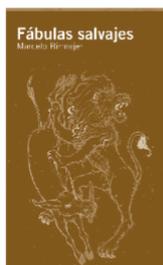
Fábulas salvajes

Marcelo Birmajer

Ilustraciones: Pez

Género: fábulas

Páginas: 72



Dice Marcelo Birmajer: “Hace algunos siglos, lo más importante de una fábula era su moraleja. ¿Para qué hablarían los animales sino para dejarnos una lección o enseñanza de vida? En nuestro tiempo, en cambio, la moraleja perdió prestigio, y se llegó al extremo opuesto: incluso quedaba bien escribir un cuento sin ningún sentido. Algunas de mis fábulas tienen moraleja, y otras no. Pero en todos los casos cuentan una historia: animales que hablan, un conflicto central y un final sorpresivo”.

CONEXIONES CURRICULARES

- Español.
- Ciencias Naturales.
- Historia.
- Formación Cívica y Ética.

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Educación para la paz y los derechos humanos.
- Educación en valores y ciudadanía.

ESTÁNDARES CURRICULARES

1. Procesos de lectura

- 1.2. Formula preguntas precisas para guiar su búsqueda de información.
- 1.3. Comprende los aspectos centrales de un texto (tema, eventos, trama y personajes involucrados).
- 1.5. Infiere información en un texto para recuperar aquella que no se explicita.
- 1.14. Sintetiza información sin perder el sentido central del texto.

2. Producción de textos escritos

- 2.1. Comunica por escrito conocimientos e ideas de manera clara, estableciendo el orden de los mismos, y explicitando las relaciones de causa y efecto al redactar.
- 2.9. Realiza correcciones a sus producciones con el fin de garantizar el propósito comunicativo y su comprensión por otros lectores.

3. Participación en eventos comunicativos orales

- 3.1. Distingue el estilo, registro y tono de acuerdo con el contexto, la audiencia y las necesidades.
- 3.2. Expone, de manera oral, conocimientos, ideas y sentimientos.
- 3.4. Escucha y aporta sus ideas de manera crítica.

4. Conocimiento del funcionamiento y uso del lenguaje

- 4.1. Usa convencionalmente signos de interrogación y admiración, guiones para introducir diálogos, así como puntos y comas en sus escritos.
- 4.2. Emplea mayúsculas al inicio de párrafo y después de punto.
- 4.5. Identifica las características y la función de diferentes tipos textuales.

5. Actitudes hacia el lenguaje

- 5.2. Desarrolla disposición por leer, escribir, hablar o escuchar.
- 5.3. Desarrolla una actitud positiva para seguir aprendiendo por medio del lenguaje escrito.
- 5.10. Desarrolla un concepto positivo de sí mismo, como lector, escritor, hablante u oyente; además, desarrolla gusto por leer, escribir, hablar y escuchar.

EL AUTOR

Marcelo Birmajer. Nació en Buenos Aires, Argentina, en 1966. Es escritor y guionista. En México ha publicado *Mitos y recuerdos*, *El túnel de los pájaros muertos* y *El compañero desconocido*. Es coautor del guión cinematográfico *El abrazo partido*, ganador del premio al Guión Inédito en el Festival de Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana 2002 y del Oso de Plata en Berlín 2004, del premio Clarín al mejor guión y mejor película. Ha ejercido el oficio de redactor y colaborador

en más de una cincuentena de medios gráficos de habla hispana. Entre otros, ha publicado artículos y cuentos en las revistas *Fierro*, *La Revista* (del diario *La Nación*), *Viva* (del diario *Clarín*) y *Página/30*; en los diarios argentinos *Clarín* y *Página/12*; y en los diarios españoles *ABC*, *El País* y *El Mundo*. Escribe semanalmente en la revista *Ya* del diario chileno *El Mercurio*. Algunos de sus libros han sido traducidos al alemán, italiano, holandés, coreano y portugués. Fue honrado con el premio Konex 2004 como uno de los cinco mejores escritores de la década 1994- 2004 en el rubro Literatura Juvenil.

PARA EMPEZAR

Características de los animales. Antes de iniciar la lectura del libro, le recomendamos motivar a sus alumnos a imaginar si este día despertaran convertidos en un animal, cuál serían y por qué. Después de escuchar sus comentarios, solicite ayuda para escribir una lista de animales en el pizarrón. Después, invítelos a pensar qué aspectos de los humanos pudieran representar cada uno de ellos, por ejemplo: la hormiga, el trabajo y la tenacidad; el mono, la impaciencia y la curiosidad; el gato, la osadía y la elegancia. Después organice al grupo en equipos de cuatro o cinco elementos, a cada uno le corresponderá personificar un animal para representar un diálogo entre ellos en el parque. El motivo del diálogo puede ser designar quién es el mejor, el más inteligente o astuto.

Tal vez conozcan fábulas en algún libro, por la televisión o porque alguien les contó. Pero quizás no han pensado en sus características. Indague sobre sus conocimientos y después de escucharlos completamente la información explicando que las fábulas son relatos cortos, donde intervienen cosas o animales que personifican a los humanos y su objetivo es dejar una enseñanza.

Aprovechando la lista de animales, pregunte cómo imaginan la voz de algunos de ellos, por ejemplo, la voz del elefante debe ser grave, fuerte y lenta; una hormiga, tendría la voz aguda, baja pero con mucho esfuerzo para que la escuchen los animales grandes; el león, voz grave, majestuoso y un poco ronco.

Finalmente, lea en voz alta algunas de las fábulas del libro caracterizando la voz de los animales. Invite a sus alumnos a participar en este juego.

PARA LEER Y ESCUCHAR

Constructores de moralejas. Antiguamente, las fábulas nacieron con el propósito de educar a los jóvenes de las clases altas, pues la gente común no tenía acceso a la educación y la narración terminaba con una moraleja en forma de verso para hacer más explícito el consejo que deseaban transmitir. Actualmente, muchos autores eliminan la moraleja para dar mayor libertad de interpretación a los lectores, como es el caso de éste libro.

Le sugerimos motivar a sus alumnos a inventar moralejas. Muestre algunas fábulas de Esopo, Tomás de Iriarte o de Francisco Samaniego para conocer cómo se escribían las moralejas. Lea de nuevo alguna de las fábulas del libro, para que ellos escriban la moraleja en verso. Por ejemplo, con la fábula *La adivina*, pueden escribir moralejas como las siguientes:

Por estar de charlatana
La lechuza perdió la vida
Cuida siempre tu lengua vana
Si quieres vivir mañana

CG

EI

PARA ESCRIBIR

Del dicho al hecho. Los refranes y los dichos son consejas populares que, al igual que las fábulas, presentan una enseñanza pero en unas cuantas frases y se utilizan como advertencia o colofón de una situación. Indague cuáles conocen sus alumnos y escríbalos en el pizarrón: “Más vale pájaro en mano que ver un ciento volar, el que nace para maceta del corredor no pasa”, “Aunque la mona se vista de seda, mona se queda”.

Organice al grupo en equipos para escribir uno de los refranes en forma de fábula. Para ello, es importante pensar en personajes como animales y/o humanos para representar la situación, por ejemplo, para el refrán “Aunque la mona se vista de seda...”: “Una mona se miró en el agua quieta de un estanque y pensó que era muy fea. Una vendedora de cosméticos y productos de belleza se enteró de la desgracia de la pobre mona y le vendió cremas y maquillaje (según ella) milagrosos. La mona salía a caminar, cada vez más disfrazada de humana lo que hacía que

monos solteros la vieran con horror pues un humano es feo para ellos”. “Cría fama y échate a dormir” es posible representarlo con un animal fiero que decide ser bueno pero todos le temen. Finalmente, cada equipo puede presentar su fábula al grupo ilustrándola en forma de cartel.

RC RF

PARA LEER EN FAMILIA

Mundos de bolsillo, de Alberto Forcada. Cada uno de los nueve cuentos que conforman este libro es una ventana a un mundo fabuloso. Con ingenio e imaginación, el autor pinta cada escenario a través de la mirada de seres inusuales: hombres de nieve que opinan sobre las costumbres de los humanos, mujeres que vuelan con las trenzas al aire, princesas que esperan besos de un caballero andante, dragones que se sienten miserables y una flauta plateada que aparece y desaparece realidades.

RC RF

CONEXIONES CON EL MUNDO

Para investigar. Para conocer más sobre las fábulas como género, su historia y principales representantes, le recomendamos el siguiente artículo de la enciclopedia, una página con diferentes artículos de diversos campos del conocimiento. <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Castro/Fabulas.htm>.

Cuando se “veía” en la radio. Cuando no existía la televisión o era un lujo para algunas familias, en las casas se escuchaban radio novelas o radio teatros. A través de las voces de los locutores, la música y los efectos sonoros, la imaginación de los escuchas recreaba personajes, paisajes, situaciones y se emocionaba con las historias. Esta puede ser una bonita experiencia para sus alumnos. Le recomendamos visitar y observar cómo se hace una radionovela: <http://www.youtube.com/watch?v=65A0TqXpM7k>. Breve recorrido tras bambalinas de la producción de las radionovelas *El cura Hidalgo y sus amigos* y *Tres golpes de tacón*, producidas y dirigidas por Dora Guzmán para la celebración del Bicentenario de la Independencia de México.

CG RF

PROYECTO Radiocuento

Elaborar un programa de radio.

Bloque: I

Ámbito: Participación social.

Propósito del proyecto: Identifica los elementos y la organización de un programa de radio.

Recursos: Acceso a internet, grabadora, música variada, cuaderno, bo-lígrafo implementos varios para efectos de sonido: vasos, agua, maderas, papel, etcétera.

Producto: Presentación del programa de radio al grupo.

Para iniciar el proyecto, le sugerimos tener preparada alguna radionovela que puede obtener de internet y solicitar a sus alumnos escuchar con atención los elementos sonoros: voces, música, pausas. Pregunte ¿cómo se puede explicar en un texto cuándo y cómo deben entrar estos elementos? Escuche sus ideas y después proponga distribuir en dos columnas: la primera para las acotaciones: entrada y salida de personajes, indicación de la intensión (cómo se debe leer), música y efectos sonoros y, en la segunda columna, los parlamentos escritos a la altura de las indicaciones. Si es posible, presente algunos ejemplos de guiones de radio que se pueden encontrar en internet.

Organice a sus alumnos en equipos para convertir en programa de radio alguna de las fábulas del libro o inventadas por ellos en el bloque “Para escribir”. Es importante crear diálogos entre los personajes y distinguir la voz del narrador. Anímelos a revisar y ensayar sus guiones para adecuarlos cada más y evitar contratiempos. También brinde su apoyo para conseguir música adecuada para ambientar y crear efectos de sonido. Cuando estén preparados los equipos, procure tener una grabadora para escuchar posteriormente con el grupo sus radiocuentos.

Desarrollo: Miguel Ángel Sánchez Rico