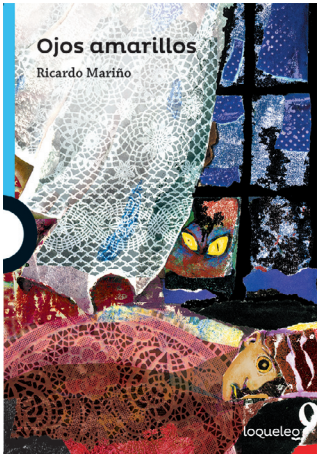

Este libro corresponde al *Espacio de Aventura*. Visitaremos un pueblo donde sucede algo extraordinario que involucra a un niño, unos ojos amarillos y un sueño premonitorio. Esta historia inicia una noche en que ocurren eventos misteriosos. ¿Alguna vez has sentido que alguien te mira sin que haya nadie a tu alrededor? Los personajes de este relato enfrentarán una experiencia que provoca escalofríos.

Pase de abordar

Ojos amarillos

AUTOR	ILUSTRADORA	
Ricardo Mariño	Sandra Lavandeira	
PAÍS	PÁGINAS	
Argentina	84	
ESPACIO	DÍAS	PARADAS
Aventura	5	10

loqueleo

Pase de abordar

OJOS AMARILLOS

RICARDO MARIÑO
ARGENTINA
PP 84
AVENTURA
D5 P10

loqueleo

Los habitantes de Moquehuá tienen la misma pesadilla: Joaquín, un chico del pueblo, sufre el ataque mortal de un gato salvaje. Un experto concluye que son fuerzas malignas y decide trazar un plan, pero el resultado no es el esperado.

Ricardo Mariño (Argentina) es un versátil escritor. Además de su trabajo literario, ha sido editor, periodista y guionista. Los relatos de suspenso son una de sus espacialidades.

Sandra Lavandeira (Argentina) es ilustradora. Estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes en su país. Antes de concluir sus estudios, viajó por el sur del continente donde conoció personas y paisajes que fueron decisivos para desarrollar su obra.

DÍA 1	HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre la forma del texto	EN DIRECCIÓN A LA… Realización de inferencias sobre las motivaciones implícitas de los personajes y sus perspectivas.

PARADA: LOQUEVEO	ACTIVIDADES: PASEAR Y CONTEMPLAR	ATRACCIONES: VISTA PANORÁMICA 1

A. Iniciamos

1. Explore con el grupo sus ideas sobre la popularidad de los gatos como mascotas.
   Comparen los hábitos y las actitudes con otros animales de compañía.
   Conversen sobre la singularidad de atribuir a los gatos actitudes muy tiernas o malvadas.
   Pongan en contraste imágenes humorísticas que circulan en internet (memes).

TIP DE VIAJE **Llame la atención hacia la expresividad de la mirada de los gatos. Comenten distintas maneras de interpretar los gestos, por ejemplo, como señal de astucia, indiferencia o amenaza.**

B. Ampliamos

2. Pida a sus estudiantes que comenten la ilustración en la portada. Señalen detalles sobre la mirada del niño y los ojos amarillos en la ventana:
   - *¿Qué le pasa a la persona que se encuentra de espaldas?*
   - *¿De quién son esos ojos amarillos?, ¿qué les provocan?*

   Exploren otras ilustraciones al interior del libro.
   Consulte con el grupo la decisión de la ilustradora para no incluir color.
3. Solicite anticipaciones sobre el desarrollo de la historia.
   Promueva alternativas que involucren a los personajes de la portada.

PARADA: LOQUEDESCUBRO	ACTIVIDADES: ASOMARSE Y DESCUBRIR	ATRACCIONES: REUNIÓN INICIAL 2

C. Focalizamos

4. Lean juntos el planteo de la historia en las primeras páginas. Exploren la voz narrativa:
   - *¿Quién cuenta esta historia?*
   - *La frase de inicio dice: ahora sí me decidí, ¿por qué no lo habrá hecho antes?*

   Pida a sus estudiantes que identifiquen aspectos que provocan suspenso, por ejemplo:
   - *La escena inicial transcurre por la noche en un ambiente silencioso.*
   - *La descripción sobre el grito ahogado del niño.*
5. Solicite al grupo que continúe con la lectura.
   Promueva expectativas sobre el ambiente de suspenso:
   - *¿Qué le va a ocurrir a ese pobre niño?*
   - *¡No me quiero imaginar estar en una situación así!*
   - *Yo no me asustaría para nada, ni con los ojos amarillos ni con las pesadillas.*

DÍA 2	HABILIDAD LECTORA: Elaboración de interpretaciones	EN DIRECCIÓN A LA… Realización de inferencias sobre las motivaciones implícitas de los personajes y sus perspectivas.

PARADA: LOQUECREO	ACTIVIDADES: PENSAR Y PREDECIR	ATRACCIONES: LUGARES POSIBLES 3

A. Iniciamos

1. Comenten la superstición atribuida a la figura de los gatos negros.
   Pida a sus estudiantes que recuerden casos de literatura o películas donde aparecen gatos negros.
2. Comparta algunas preguntas para revisar detalles sobre los mecanismos de la superstición.
   - *¿Qué se supone que ocurre cuando se cruza un gato negro en tu camino?*
   - *¿Hay algo que puedas hacer para evitar que eso ocurra?*
   - *¿Pasa algo especial si los ojos del gato son amarillos?*

TIP DE VIAJE **Promueva el interés por revisar la creencia popular de los poderes sobrenaturales de los gatos en distintas culturas y épocas. Recuerde, por ejemplo, que en el antiguo Egipto los gatos eran tratados como representación de deidades.**

B. Ampliamos

3. Explore con el grupo sus avances en la lectura.
   Propicie un ambiente de complicidad.
   Invite a compartir opiniones sin revelar el final
   Proponga preguntas sobre el ambiente de misterio en el relato:
   - *¿Cómo es posible que todos en el pueblo hayan soñado lo mismo?*
   - *¿Qué fue lo que soñaron?*
   - *¿Cuál será la relación entre Joaquín y el gato?*
4. Invite a sus estudiantes a completar la lectura.
   Anímelos para confirmar si el gato es tan malo como parece.
   Provoque sospechas sobre otros personajes, por ejemplo:
   - *¿No les parece que es extraño que la chica de la panadería tenga tanto interés en el chico?*
   - *¿Y el papá del niño?, ¿no sabrá nada de lo que pasa en el pueblo?*

PARADA: LOQUELEO	ACTIVIDADES: LEER Y DISFRUTAR	ATRACCIONES: PAISAJES DE LETRAS 4

C. Focalizamos

5. Organice al grupo en parejas.
   Solicite que identifiquen pasajes de la historia que provocan escalofríos.
   Recomiende a las parejas tomar nota de las escenas de mayor suspenso.
   Mencione que las notas servirán para producir una escenificación al terminar el viaje.

DÍA 3	HABILIDAD LECTORA: Obtención de información	EN DIRECCIÓN A LA… Realización de inferencias sobre las motivaciones implícitas de los personajes y sus perspectivas.

PARADA: LOQUECOMPRENDO	ACTIVIDADES: COMPROBAR Y GANAR	ATRACCIONES: PASEO ENTRE LÍNEAS 5

A. Iniciamos

1. Revise con el grupo el desarrollo de los acontecimientos.
   Retome la lista de inquietudes planteadas durante la sesión previa.
   Verifiquen juntos si hay respuestas claras.
   Comente con el grupo el desenlace de la historia.
   Promueva una actitud reflexiva expresando desconcierto:
   - ¿No les parece que hay algo raro en esta historia?
   - El periodista relata una historia que no presenció, ¿cómo le vamos a creer?
   - ¿Y qué tal si el gato quería proteger al niño de algo más aterrador?

TIP DE VIAJE **Comparta distintos posicionamientos sobre la historia leída. Considere alternativas que susciten empatía o polémica en el grupo, por ejemplo, buscando comprender el punto de vista del antagonista: ¿y si el gato no tuvo nada que ver y todo fue planificado por alguien más?**

PARADA: LOQUECONOZCO	ACTIVIDADES: CONOCER E INTERPRETAR	ATRACCIONES: LUGARES QUE RECUERDO 6

B. Ampliamos

2. Sugiera tomar el lugar del periodista que narra la historia.
   Comenten juntos qué más podrían saber los personajes sobre la historia de Joaquín.
   Preparen una lista con los personajes de la historia.
   Revisen qué personajes podrían ser atractivos para contar información adicional.
   Recomiende considerar opciones no predecibles, por ejemplo:
   - El único amigo de Joaquín en el pueblo, quien nunca habla en el relato.
   - La chica de la panadería, quien busca al experto en demonios.
3. Organice al grupo en pequeños grupos. Cada uno elegirá un personaje clave para recuperar su testimonio.
   Apóyelos compartiendo ideas para desarrollar el relato de los personajes:
   - ¿Qué detalles de la historia vieron o conocen que no saben otros personajes?
   - ¿Qué hicieron después que Joaquín y su familia se fueron del pueblo?
   - ¿Cómo explicarían el propósito del gato para meterse en sus pensamientos?

C. Focalizamos

4. Pida a los equipos que comenten y registren en su **DIARIO DE VIAJE** el testimonio de los personajes.
   Oriéntelos para incluir elementos de suspenso en el relato.
   Identifique y relea fragmentos del relato que evocan el ambiente sobrenatural de la historia.
5. Invite al grupo a escuchar los testimonios de cada equipo.
   Sugiera a cada equipo que exploren opciones para la lectura de este ejercicio, por ejemplo:
   - ¿Cómo sonaría una voz perturbada?
   - ¿Cómo harían para que el testimonio parezca un secreto que otros no deben saber?

DÍA 4	HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre el contenido	EN DIRECCIÓN A LA… Realización de inferencias sobre las motivaciones implícitas de los personajes y sus perspectivas.

PARADA: LOQUECOMPARTO	ACTIVIDADES: COMPARTIR Y ESCUCHAR	ATRACCIONES: PUNTO DE ENCUENTRO 7

A. Iniciamos

1. Comenten juntos las características que distinguen los eventos paranormales.
   Retomen fragmentos de la historia que son difíciles de explicar, por ejemplo, la pesadilla que tienen la mamá y los abuelos de Joaquín simultáneamente.

B. Ampliamos

2. Proponga crear un *hashtag* analógico. Disponga una superficie para que sus estudiantes completen la frase:
   - Sientes escalofríos cuando...
   Comenten juntos situaciones donde han sentido escalofríos.
   Promueva que se incluyan fragmentos del relato. Comparta un ejemplo:
   - Sientes escalofríos cuando... todos te miran con ojos de espanto sin decir lo que piensan.

PARADA: LOQUEPRODUZCO	ACTIVIDADES: IMAGINAR Y PRODUCIR	ATRACCIONES: DIARIO DE VIAJE 8

C. Focalizamos

3. Organice pequeños grupos. Pida que retomen la selección de escenas que provocan escalofríos.
   Solicite que cometen las escenas elegidas en la sesión 2.
   Pida que consideren otras que no habían sido leídas.
   Organice una votación para decidir cuál fue el momento más atemorizante de la historia.
   Proponga a los equipos recrear la escena que entre todos seleccionen en una representación escénica.
4. Pida a los equipos que identifiquen a los personajes.
   Comenten alternativas para representar la expresividad de las acciones.
   Solicite que los detalles de gestos, vestuario o movimientos se registren como acotaciones.
   Oriente el reconocimiento de los elementos que provocan suspenso en el relato.
   Comenten alternativas para recrear la atmósfera de la escena, por ejemplo:
   - Durante la persecución por las azoteas, el caos requiere movimientos rápidos y gritos de fondo.
   - Durante el exorcismo, las velas negras y las voces en coro son esenciales.
5. Solicite que registren como acotaciones los detalles sobre la escenografía o ambientación.
   Pida que propongan recursos creativos para recrear el ambiente con detalles específicos, por ejemplo, usar efectos sonoros con los materiales del aula para simular el viento.

TIP DE VIAJE **Oriente a sus estudiantes para identificar detalles de las escenas relacionados con acotaciones de distinto tipo, como: detalles para evocar el ambiente ritual de la ceremonia de exorcismo o detalles de actitudes y movimientos corporales para representar el delirio del odontólogo.**

DÍA 5	HABILIDAD LECTORA: Comprensión global del texto	EN DIRECCIÓN A LA… Realización de inferencias sobre las motivaciones implícitas de los personajes y sus perspectivas.

PARADA: LOQUEVALORO	ACTIVIDADES: REFLEXIONAR Y EVALUAR	ATRACCIONES: ASÍ LO VIVÍ 9

A. Iniciamos

1. Retome las propuestas de escenificación preparadas en la sesión previa.
   Promueva distintas alternativas de puesta en escena, por ejemplo, una lectura dramatizada o una coreografía.
   Recuerden que el propósito de la escenificación es provocar escalofríos.
   Comenten las reacciones del cuerpo que corresponden a esta sensación.
   Pida a los equipos revisar las propuestas de escenificación en relación con el propósito.
   Solicite que expliciten los recursos previstos para provocar escalofríos.

PARADA: LOQUEMETOCA	ACTIVIDADES: PROPONER Y ACTUAR	ATRACCIONES: VIAJE AL MÁS ALLÁ 10

B. Ampliamos

2. Sugiera a los equipos que exploren alternativas para modular la voz.
   Identifiquen y reproduzcan el acento argentino del narrador de la historia.
   Recomiende probar la alternancia de voces con distinta entonación, por ejemplo:
   - Alternar susurros, voces agitadas o maullidos del gato para propiciar el ambiente de misterio.
   Promueva que sus estudiantes prueben alternativas para el uso del espacio.
   Oriéntelos con opciones no convencionales de distribución en el escenario, por ejemplo, si hay una lectura dramatizada:
   - Hacer aparecer y desaparecer a los miembros del equipo en distintos lugares del aula.
   - Mantener posturas como estatuas conforme se alternan las intervenciones.
3. Sugiera el uso de recursos inesperados para aumentar la tensión, por ejemplo: un objeto que cae, una puerta que se abre o variaciones de volumen y tono de voz.
   Solicite a los equipos que incluyan en sus notas todos los detalles de la escenificación.

TIP DE VIAJE **De ser posible, apoye la planificación del montaje con la participación del maestro de artes. Si esta opción no está disponible en su escuela, diseñe ejercicios de mímica, gesticulación o coreografía, a fin de explorar distintas manifestaciones de la expresión corporal.**

C. Focalizamos

4. Invite a los equipos a presentar sus propuestas en un ensayo general. De ser posible, registre las presentaciones con fotografías o videos para su revisión posterior.
   Pida la colaboración de todo el grupo para proponer ajustes o sugerencias.
   Solicite a los equipos comentar su propuesta para incluir posibles ajustes.
   Proponga organizar una presentación posterior para otros miembros de la comunidad escolar.
   Solicite a los equipos verificar que sus notas incluyan todas las indicaciones del montaje.
   Conserven los guiones para retomarlos en la representación frente a otro público.
5. Pida a sus estudiantes que incluyan en su **PASAPORTE DE VIAJE** su valoración de la obra.