

ALFAGUARA JUVENIL

PROGRAMA DE LECTURA
PARA LA RED DE COLEGIOS SEMPER ALTIUS

Guía para disfrutar y comprender la lectura

El buscador de finales

Pablo De Santis

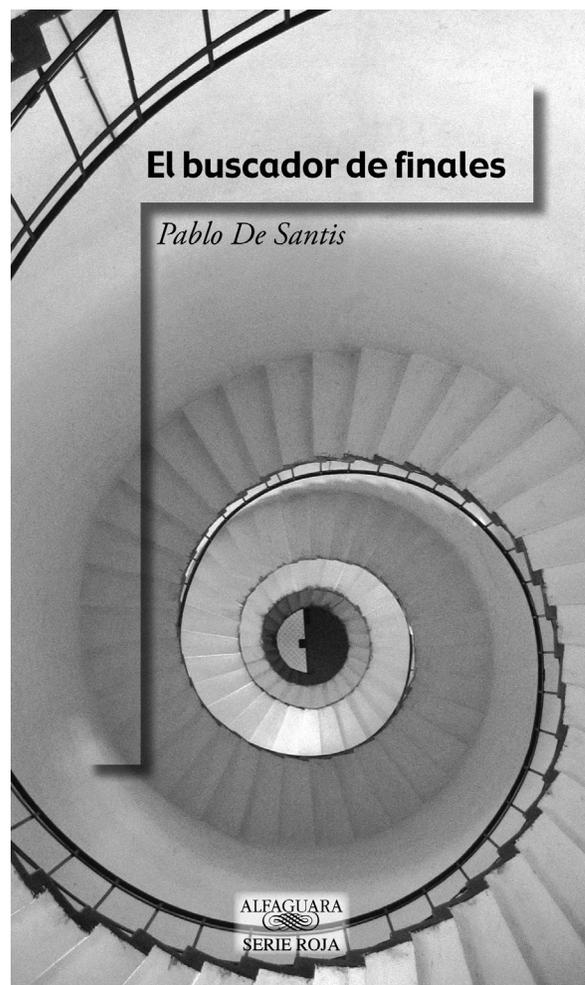
País: Argentina

Género: novela

Páginas: 160

Temas: aventura, suspenso, humor

Valores: solidaridad, amor, constancia



Tercero de Secundaria

EL AUTOR

Pablo De Santis. Nació en Buenos Aires, Argentina, en 1963. Su primera novela, *El palacio de la noche*, se editó en 1987. Luego publicó *Desde el ojo del pez*, *La sombra del dinosaurio*, *Pesadilla para hackers*, *El último espía*, *Enciclopedia en la hoguera. Páginas mezcladas*, *Lucas Lenz y el museo del Universo*, y *Las plantas carnívoras* —algunos publicados en Alfaguara—, entre otros, en su mayoría destinados a adolescentes. Ha ganado varios premios: *La traducción*, novela, fue finalista del Premio Planeta en 1997. En 1998 apareció en España *Filosofía y letras*. Posteriormente publicó *El teatro de la memoria* y *El calígrafo de Voltaire*.

El *Enigma de París* ganó el primer Premio Planeta-Casa de América en 2007. Ha obtenido el premio al Mejor Guionista de Televisión en 1984, el Premio Destacados de ALIJA en 1993 y una mención en el Premio Nacional de Literatura Infantil en 2004.

Fue guionista y jefe de redacción de la revista *Fierro*; las historietas que ahí publicara junto con el dibujante Max Cachimba fueron reunidas en el volumen *Rompecabezas*. Ha publicado también libros de crítica sobre el cómic.

Dirige las colecciones *La movida* y *Obsesiones*, destinadas a lectores adolescentes, y coordinó la colección *Enedé*, que reúne los clásicos de la historieta argentina, las tres de Ediciones Colihue.

DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

El buscador de finales. Cuenta la aventura de Juan Brum, un muchacho que guarda su colección de revistas debajo de la cama. Para este personaje ningún rojo, azul o amarillo parece más vivo que la tinta derramada en las páginas de las historietas. Todas las tardes, después de la escuela, el chico se entretiene imitando los dibujos de sus historietas favoritas. Un día se presenta en Editorial Libra, que publica las historietas de Comack. Ahí le ofrecen el puesto de cadete. Sus labores en la curiosa editorial lo llevan a los más recónditos lugares y a conocer a personajes del edificio, hasta que un día le encargan una misión especial: llevar un paquete a Sanders, el legendario buscador de finales. Sin duda, se trata de una novela entretenida, con un ritmo ágil, que además de contar una historia abre puertas a la discusión y a la reflexión sobre la literatura, escribir y contar historias, la estética y la lógica de los finales.

PARA EMPEZAR

Historietas y revistas. La historia que cuenta Pablo De Santis sucede hace mucho tiempo, “cuando las revistas de historietas se vendían por millares y no había nadie en la ciudad que no supiera quién era la Máscara Púrpura o Comack, el detective de lo sobrenatural, o Montana, el cowboy manco que había aprendido a disparar con la mano izquierda”. Converse con los alumnos sobre aquellas historietas que fueron muy famosas en algún tiempo: *Archie*, *La pequeña Lulú*, *Periquita*, *Memín Pinguín*, *El Llanero Solitario*. Comente cuáles eran las características que hicieron a estas revistas inolvidables. Pregunte a los jóvenes: ¿cuáles son las revistas o historietas que actualmente les atraen?, ¿por qué les resultan tan interesantes?, ¿cuál es el atractivo de estas publicaciones?

Ayude a los alumnos a distinguir entre revistas e historietas. Propóngales llevar al salón sus colecciones o títulos favoritos. Reúnan todos los ejemplares y clasifíquenlas: por tamaño, por contenido —personajes reales o fantásticos—, por fecha de aparición, etcétera. Finalmente, comente que en la novela que van a leer el protagonista guarda sus historietas en una caja de manzanas; pregunte a los chicos dónde guardan sus revistas y piensen juntos cuál será la mejor forma de conservarlas.

OI RF

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Se solicita buscador de finales. Lea con el grupo *El buscador de finales*. Como la novela está dividida en capítulos cortos, un voluntario puede leer cada uno; de esta manera tienen la oportunidad de escuchar 29 voces diferentes, correspondientes al número de capítulos del volumen.

Después de leer la novela, pida a los muchachos que piensen cuál sería la música de fondo más apropiada para cada uno de los capítulos: habrá pasajes que sugieran música de misterio y otros de acción o suspenso. Solicíteles que lleven al salón las piezas seleccionadas para volver a leer en voz alta y con música de fondo. El grupo puede elegir los capítulos que desde su punto de vista sean los que mejor transmiten la esencia de la historia.

Comente que el título del libro se refiere a un oficio. En Editorial Libra, dedicada a crear historietas, cuando no saben cómo terminar la historia, acuden al buscador de finales. Buscar finales parece un oficio no muy conocido, quizá podría ser inventado, lo cierto es que en la realidad existen labores que pueden parecer sorprendentes. Forme equipos de cuatro personas para que conversen sobre oficios convencionales y no convencionales. Para finalizar, intercambien la información con el resto del grupo.

CG EI

PARA ESCRIBIR

El juego de empezar por el final. Comente con el grupo que buscar finales puede ser una actividad divertida. Proponga a cada alumno que elija una historieta, o mejor aún, que elaboren la propia. Luego la fotocopiarán omitiendo las tres últimas páginas. Organice parejas para intercambiar historietas incompletas y crear nuevos finales. Pida a los estudiantes que lean para el grupo la historieta que les tocó y al terminar comparen el final creado con el original. Luego invítelos a repetir el juego aumentando la dificultad; se formarán nuevas parejas a las que se les entregará la historieta original y el nombre de un objeto, que deberá concluirse en el nuevo final.

Continúe el juego con los finales; en esta ocasión los títulos de cada capítulo ocuparán la última línea del texto escrito por ellos. Pida a los chicos que escriban un cuento, una anécdota de vida, una crónica, un poema o una entrevista ficticia, cualquier texto de creación personal cuyo final sea un título como *Preparativos de viaje*, *Paseo nocturno*, *Renglones en blanco*, etcétera. Aclare que su escrito puede tener un sentido diferente al de la novela.

Para finalizar, compartan los escritos en el grupo y recuerde a los alumnos que escuchen con atención, pues ellos serán quienes comprobarán que en efecto las últimas palabras de cada texto son el título de un capítulo.

EI RC

PARA LEER EN FAMILIA

Historietas, mapas y libros de historia. Proponga a los alumnos que consigan algunas historietas de *Astérix* para leer en casa o en el salón. *Astérix* es un

personaje de cómic que aparece acompañado por su gordo amigo Obélix y por el perro Idéfix. El guerrero galo nació en la revista *Pilote*, en octubre de 1959, con textos de Goscinny y dibujos de Uderzo. Menos de dos años después, las aventuras de *Astérix* fueron editadas bajo el título *Astérix el Galo*.

El universo de *Astérix* describe con humor las aventuras de un poblado situado en Armórica — Bretaña— que mantiene en jaque al invasor romano y a su jefe, el emperador Julio César. Recuerde a los alumnos que pueden obtener pasajes de *Astérix* en internet. Comente que este tipo de historietas son un buen principio para conocer interesantes datos históricos. La actividad se verá enriquecida si consiguen mapas y libros informativos sobre el imperio romano.

Elijan algunos ejemplares de las historietas reunidas en la sección “Para empezar”. Lean en grupo algunas aventuras y traten de encontrar libros, mapas, películas, obras de arte que se relacionen con las mismas.

OI RC

CONEXIONES CON EL MUNDO

El mágico mundo de las historietas. Para conocer uno de los temas centrales visiten en internet *Astérix*, el sitio oficial. La página del guerrero vikingo más popular de las historietas contiene secciones interesantes para los jóvenes, con juegos en línea, galería de imágenes, colección de sus portadas, información sobre sus películas y de sus personajes.

Guía del cómic. Página española con una selección de cómics destacados de diferentes países, géneros y formatos: novela gráfica, *manga*, superhéroes, humor, más cómics y autores españoles.

Cómo dibujar historietas I. Video donde se muestra cómo dibujar una página de 2 cuadros, como regularmente se publican las historietas en México. Duración: 7:22 min.

Dibujando mi webcómic. Un video tutorial donde un dibujante y escritor de cómic muestra el proceso de su trabajo en computadora. Duración: 9:19.

RF RC

Estándares curriculares de Español, Artículo 592 SEP	Ejes transversales	Destrezas PISA	Ámbitos de aprendizaje Sunrise Primera Lengua
<p>Procesos de lectura e interpretación de textos.</p> <p>Producción de textos escritos.</p> <p>Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos.</p> <p>Conocimiento de las características, función y uso del lenguaje.</p> <p>Actitudes hacia el lenguaje.</p>	<p>Educación para la convivencia.</p> <p>Educación para la igualdad de oportunidades.</p>	<p>Comprensión global.</p> <p>Obtención de información.</p> <p>Elaboración de una interpretación.</p> <p>Reflexión sobre la forma.</p> <p>Reflexión sobre el contenido.</p>	<p>Subámbito: expresión y comprensión oral</p> <p>Competencias</p> <p>1. Elegir y utilizar, autónoma y habitualmente, varias estrategias, fuentes de investigación y textos diversos, con distintos propósitos.</p> <p>3. Analizar, dar seguimiento y valorar críticamente contenidos incluidos en diversos medios de información masiva, a partir de criterios personales y colectivos, para crear textos y medios de alternativa.</p> <p>4. Leer, analizar y comparar diversos temas y textos académicos con propósitos definidos.</p> <p>Expresión y comprensión escrita</p> <p>5. Escribir y corregir textos formales y académicos, organizando y expresando de forma clara, coherente y cohesionada información y reflexiones para sí y su comunidad.</p> <p>Comprensión lectora</p> <p>7. Leer y analizar críticamente, de forma autónoma, dirigida y habitual, diversos textos literarios.</p> <p>Delectación literaria</p> <p>9. Crear textos literarios de forma autónoma, atendiendo al estilo y estructura de los mismos.</p> <p>10. Organizar, coordinar y participar en la transformación, construcción y representación de expresiones creativas de las distintas formas de expresión artísticas.</p>