

## ***Colón agarra viaje a toda costa***

**Adela Basch**

Ilustraciones: Ricardo Fuhrmann

Género: teatro

Páginas: 96

Este libro aborda por medio del humor las peripecias de Cristóbal Colón, su relación con los Reyes Católicos y las dificultades que tuvo que vivir en su travesía por el océano, a partir de un acercamiento diferente a la historia y a un género literario poco frecuentado: el teatro. La obra está dividida en tres actos; en el primero aparecen un presentador y una presentadora que crean divertidas confusiones. Colón se pregunta qué habrá más allá del mar pero siempre hay una voz necia que insiste que el mundo se termina. En el segundo acto, Colón intenta mostrarle al rey su proyecto de navegación hacia el Oriente. En el tercer y último acto, la tripulación se embarca pero pronto llega el temor. ¿Será posible que la tierra tenga fin y que caigan en el abismo?



### **CONEXIONES CURRICULARES**

- Español
- Ciencias Naturales
- Formación Cívica y Ética

### **TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL**

- Educación para la paz y la no violencia.
- Educación en valores y ciudadanía.

### **LA AUTORA**

**Adela Basch.** Profesora en Letras en la Universidad de Buenos Aires, dramaturga, cuentista y poeta, nació un 23 de noviembre, en Buenos Aires. Su literatura explora, desde el plano humorístico, los diferentes modos de abordar el lenguaje y de reflexionar sobre él. Ha escrito más de sesenta libros para niños, gracias a los cuales ha sido premiada y distinguida en numerosas ocasiones, como con el Premio Argentores por *El velero desvelado*, como mejor obra de teatro para niños, estrenada en Argentina en 1982; una mención en el Pre-

mio Nacional de Literatura Infantil, 1995; por el libro *El extraño caso del amigo invisible*; el Premio Destacado de ALIJA (Asociación de Literatura Infantil y Juvenil Argentina), 2002 por *José de San Martín, caballero de principio a fin*, como texto dramático; y la mención especial por la investigación histórica en Teatro Infantil otorgada por el jurado del Festival de Espectáculos para niños de Necochea, 2003, por la misma obra. En 2010 ganó el Premio Pregonero de Honor por su trayectoria en el mundo de la literatura infantil y juvenil.

## PARA EMPEZAR

¿Quién era ese señor? Antes de iniciar la lectura, comparta el título y la portada del libro con los alumnos. Inicie el diálogo preguntando de quién creen que se trata la historia y por qué llegaron a esa conclusión. Como seguramente sabrán que es una historia sobre Cristóbal Colón, aproveche los conocimientos previos sobre el tema y divida al grupo en tres equipos.

El equipo A compartirá sus conocimientos sobre el momento previo al viaje de Colón: de dónde zarpó, quiénes lo apoyaban, en dónde se ubica el país en donde nació, en qué época vivió, etcétera. El equipo B trabajará sobre el momento en que Colón estaba en alta mar: en qué viajó, con quiénes navegó, qué ruta tomó, etcétera.

Finalmente, el equipo C hablará sobre lo que ocurrió cuando Colón llegó a América: si supo o no en dónde estaba, qué esperaba encontrar, quiénes lo recibieron, etcétera. Con base en las preguntas, permita que cada equipo dialogue, investigue, pregunte y tome nota. Cierre la actividad con una plenaria en donde los equipos expongan. Motive al resto del grupo a completar, validar o aclarar todos los datos que consideren necesarios, en un marco de respeto.

**Es lo mismo pero no es igual.** Sorprenda a los alumnos con la noticia de que, a pesar de que leerán sobre el descubrimiento de América y el Día de la Raza, no compartirán una novela histórica o una biografía de Cristóbal Colón, sino una obra de teatro con muchos juegos lingüísticos. Explique que siempre hay múltiples formas para acercarse a un mismo tema.

Para hacer más amena la lectura, antes de iniciar lea los nombres de los personajes y asígnelos a quienes lo pidan. Para que el resto del grupo no se quede sin participar, inventen entre todos un estribillo para que al final de cada acto un coro lo lea, además de cantar las canciones que la propia obra propone.

## PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Así se escucha el **Nuevo Mundo**. El montaje escénico de los diálogos es la forma más natural de ingresar al libro, pero no la única. Comparta el capítulo de una radionovela, en la dirección [www.youtube.com/watch?v=SAbvbFmoNik](http://www.youtube.com/watch?v=SAbvbFmoNik) puede encontrar la narración de la obra *Veinte mil leguas de viaje submarino*, de Julio Verne, con una introducción de Mario Vargas Llosa, escritor peruano que obtuvo el Nobel de Literatura en 2010. El objetivo es que el grupo se familiarice con el formato para, a partir de los diálogos y la estructura de la obra de teatro, hacer la adaptación para crear una radionovela.

Asigne diversas tareas a equipos que se harán cargo de la adaptación de los diálogos, los efectos de sonido, la musicalización, los narradores, los personajes, etcétera. Una vez que estén listos, grabe la nueva versión y súbala a Youtube para compartir con la comunidad educativa.

**1, 2, 3, probando.** Lograr buenos efectos de sonido es todo un arte, por eso pida al grupo que practique en casa para saber qué sonidos hacen diferentes objetos, con la intención de compartirlos y lograr gran variedad de efectos sonoros de calidad. La nitidez de las grabaciones es de suma importancia, por eso procure incorporar al equipo de trabajo a algún familiar que tenga conocimientos sobre el tema o un buen equipo de grabación. Entre los utensilios para representar los escenarios, animales y situaciones, integren cubetas llenas de agua, semillas, tierra, sartenes y todo lo que se les ocurra.



## PARA ESCRIBIR

¡**Tierra a la vista!** Los viajes siempre son una gran experiencia, sin importar el objetivo por el que se emprendan. Sin embargo, una travesía llena de descubrimientos, de situaciones insólitas como la que vivió Cristóbal Colón con su tripulación, debió haber sido extraordinaria. Busque imágenes de islas, de fauna y flora exóticas desconocidas por los niños; de tribus lejanas y alimentos inauditos. Comparta las imágenes para sensibilizarlos y motivarlos a imaginar un viaje fuera de serie. Dedique momentos específicos durante un periodo definido (puede ser un mes) para permitir que jueguen a ser exploradores y hagan una bitácora de viaje. Muestre algunos ejemplos de bitácoras y mapas antiguos para que hagan un registro basándose en estos documentos. Hagan breves excursio-

nes al jardín o a algún parque cercano para recolectar plantas, tierra y pequeños objetos que puedan integrar a su bitácora.

**Escribir para volver a vivir.** En [www.youtube.com/watch?v=SAbvFmoNik](http://www.youtube.com/watch?v=SAbvFmoNik), puede encontrar la *Relación del primer viaje de D. Cristóbal Colón para el descubrimiento de las Indias*, de Bartolomé de las Casas. Comparta algunos párrafos para que escuchen el castellano de aquella época y la manera en que se relataban las experiencias. Pida a los niños que hagan una bitácora semejante durante su próximo periodo vacacional, independientemente de que se queden en casa o salgan. Escribir sobre las experiencias cotidianas les ayudará a ver las cosas de distinta manera y a resignificar sus vivencias.



## PARA LEER EN FAMILIA

Los viajes pueden resultar maravillosos, pero también aterradores. Es muy común que conocer otras culturas, lugares desconocidos y diferentes formas de pensar y vivir, nos enfrenten a nuestros mayores miedos, pero tomar un avión o un barco no es la única forma de viajar lejos; también, existen los viajes de la memoria, en los que evocamos experiencias vividas. Para todo tipo de viaje, el Catálogo de Alfaguara Infantil tiene una historia para compartir en familia.

*La cama mágica de Bartolo*, de Mauricio Paredes. La magia de la cama, eso es lo que intenta aprender Bartolo después de que la suya decide llevarlo por el cielo hasta la Cordillera de Los Andes. Jamás se habría imaginado que allí descubriría una fantástica ciudad secreta.

*El largo viaje al país de la memoria*, de Cristina Pacheco. Gonzalo va a la casa de su abuela donde están sus amigos, Tatzio y Niní, dos ositos que fueron convertidos en muñecos de felpa por un malvado domador de circo. El niño debe cumplir con la misión que su abuelo le encomendó: regresar a los osos a su estado original, lo que le implicará vivir una gran aventura.

*Mamá, ¿por qué nadie es como nosotros?*, de Luis María Pescetti. Cada familia es única; algunas hablan de manera especial o tienen creencias y costumbres distintas a las nuestras. Al leer este libro con imágenes de varios ilustradores que pretenden mostrar diferentes puntos de vista, los niños podrán darse cuenta de la rica diversidad de convivencia que hay en el mundo.



## CONEXIONES CON EL MUNDO

**Viajes insólitos.** Hay viajes especiales, mágicos, más allá de todo entendimiento. *Los viajes de Gulliver*, 2011, es una divertida opción para que los alumnos vean lo que pasa cuando uno no sabe qué encontrará en su viaje.

Por supuesto, uno de los viajes más famosos, locos y especiales es el de *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll. Actualmente hay muchas ediciones para compartir en familia, también pueden ver la película de 2010, dirigida por Tim Burton. Los personajes, lugares y un sinnúmero de situaciones fuera de lo común, divertirán y ayudarán a los niños a imaginar los viajes de descubridores y aventureros, como Cristóbal Colón.

**Versión animada.** Sobre el descubrimiento de América existen un sinnúmero de versiones cinematográficas que dan cuenta, desde distintas perspectivas, de la aventura que emprendió Cristóbal Colón. En la página de Internet [www.youtube.com/watch?v=qLmKmFcXiXI](http://www.youtube.com/watch?v=qLmKmFcXiXI) pueden encontrar una versión animada llamada *El sueño de Cristóbal Colón (Érase una vez las Américas)*, dividida en breves episodios.



### PROYECTO ¡Al Colón!

Contar y escribir chistes para publicarlos.

**Bloque:** I

**Ámbito:** Literatura.

**Propósito del proyecto:** Identificar y usar juegos de palabras.

**Recursos:** Entrevista con padres de familia, investigación apoyada por el docente, búsqueda de información relacionada en Internet y en otros soportes.

**Producto:** Chistes para publicar en el periódico escolar.

**¿Cómo empezamos?** Esta obra teatral se estructura en tres actos, compuestos de diferentes escenas. Se trata de un momento histórico conocido pero presentado de modo muy novedoso, porque el juego con el lenguaje es permanente. Los diálogos son rimados y resueltos con mucho humor. Es muy frecuente la rima con sinónimos, antónimos, homónimos, aliteraciones y confusiones fónicas, tales como, “¿Océano?/¡O sea no!”, “¡Qué mar!/ ¿Quemar?...”, etcétera.

La incorporación de expresiones coloquiales provoca efectos muy interesantes, como puede descubrirse desde el título. La inclusión de canciones entre los acontecimientos y las acotaciones e intervenciones de los presentadores también mantienen el tono humorístico de la obra. Con este libro como guía, podrán crear sus propios chistes y juegos de palabras para compartir con la comunidad escolar.

**¿Cómo lo hacemos?** El proyecto de escritura llevará varias sesiones para desarrollar un buen número de chistes y juegos que integren un pequeño libro que podrán editar, ya sea que decidan tener ejemplares impresos o hacer una revista electrónica conformada por distintos tipos de juegos lingüísticos, basados en temas diversos. De entrada, los alumnos pueden concentrarse en desarrollar juegos para compartir durante la celebración del 12 de octubre, el Día de la Raza, homologando sus escritos en torno a este tema.

**¡Listos para compartir!** Los juegos lingüísticos presentarán una novedosa manera de conmemorar una fecha significativa para todos, serán una forma nueva de aprender y repasar datos importantes en relación con este hecho histórico.

**Adaptación:** Mariana Morales Guerra

