

Cuentos escritos a máquina

Gianni Rodari

Ilustraciones: Ixchel Estrada

Género: cuento

Páginas: 288



¿Será posible que exista un equipo de fútbol que nunca pierda sus partidos? ¿Por qué un motociclista prefiere enamorarse de su vehículo y no de una persona? ¿Quiénes son esos cocodrilos que concursan en la tele? Estamos ante un libro ameno que presenta veintiséis relatos variados con argumentos disparatados y fantasía desbordante. La mezcla de imaginación y realidad es la gran apuesta de este libro. La vida cotidiana en estos cuentos tiene muchas similitudes con nuestra sociedad actual, aparece reflejada en la visión irónica y crítica del autor. Las situaciones absurdas se suceden, los animales se humanizan, las personas presentan comportamientos desiguales, a veces surrealistas, y el joven lector se divierte leyendo tanta peripecia al tiempo que se logra el objetivo del autor: reflexionar con sus historias llenas de inteligencia y creatividad.

CONEXIONES CURRICULARES

- Español
- Formación Cívica y Ética
- Historia

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

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

EL AUTOR

Gianni Rodari. Hijo de panadero, nació en 1920, en Omegna, un pueblo del Piamonte italiano. Estudió la carrera de maestro y después de la Segunda Guerra Mundial se dedicó al periodismo. En 1950 comenzó a interesarse en la literatura infantil y escribió los primeros libros para niños que, hasta su muerte, en 1980,

fueron más de veinte. Debido a su espíritu animador y pedagógico, su obra está llena de humor e imaginación, con una visión irónica sobre el mundo actual. En 1970 este gran artista de las palabras y mago de la fantasía obtuvo el Premio Adersen.

PARA EMPEZAR

La magia de Rodari. Gianni Rodari sabía cómo hacer reír a los niños, porque los conocía, pero también sabía cómo hacerlos reflexionar porque confiaba en su inteligencia y su capacidad creativa. Comparta con los alumnos algunos datos del autor y realice algunos de los juegos propuestos en su libro *Gramática de la fantasía*, que puede encontrar en el siguiente sitio de Internet: <http://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiai ntroduccionalatedeinventarhistorias.pdf>.

Recreando a Gianni. Antes de iniciar la lectura, comparta algunos de los nombres de las historias que encontrarán en el libro, como: “Marco y Mirko contra la banda de los polvos de talco”, “¡Clonc! ¡Scrash! Llegan los marcianos” o “Miss Universo de ojos de color verde-venus”.

Después divida al grupo en tres equipos o según el número de títulos que comparta, pida a cada equipo que desarrolle una trama con base en la historia que les haya tocado. Para compartir sus creaciones con el resto del grupo, realicen el montaje de sus historias, dé varios días para que seleccionen quién representará a cada uno de los personajes, para que escriban los diálogos y ensayen.

Una vez que hayan compartido sus representaciones, inicié la lectura de las versiones originales. Al final, destine un espacio para el diálogo y para saber qué opinan sobre la forma en que Rodari desarrolló las historias y cuáles son las diferencias con sus versiones.



PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Cuentos para rimar y mirar. En los relatos abundan las descripciones que utilizan imágenes visuales y comparaciones como: “El abrigo amarillo se tensa como una vela en día de Mistral”. Explique que el Mistral es una clase de viento frío y seco que sopla en las costas del golfo de León, en el mar Mediterráneo.

Use la imagen para compartir un ejemplo, con la intención de que ellos escriban con la misma estructura su propia comparación: “El abrigo amarillo se tensa como la cuerda de una guitarra o como las alas del colibrí al despuntar el día”. El objetivo es que jueguen y se diviertan con las expresiones que sirven para describir mejor lo que percibimos con los sentidos. Compartan sus comparaciones permitiendo la libre circulación de las ideas.

Mural de historias. Los juegos de palabras, las imágenes poéticas y los versos son el escenario perfecto para la construcción de dibujos a partir de una sola frase. Motive a los alumnos para que, una vez que tengan un buen número de comparaciones, las reordenen para obtener nuevas frases surrealistas, llenas de ironía e imaginación. Cuando hayan jugado lo suficiente con las palabras, pida que transformen las ideas en imágenes. Para fomentar el trabajo creativo, ponga a su disposición diferentes tipos de pintura, telas, material reciclado y estambres para elaborar un mural colectivo que transmita las mismas ideas con las que jugaron con anterioridad. Destine un espacio para admirar el trabajo terminado y para hablar sobre el proceso artístico, el cual, en ocasiones, cuenta más que el resultado.



PARA ESCRIBIR

Cuentos dibujados a mano. Estos cuentos tienen como común denominador lo inesperado, el disparate, el absurdo, la sátira, los anacronismos, magistralmente barajados con datos muy precisos acerca de la realidad y de la historia. No tienen moraleja, pero construyen una escala de valores propia. Los “buenos” y los “malos” no responden a los estereotipos más comunes. También hay una constante apelación al conocimiento de otros lenguajes: radial, televisivo y publicitario. Evidencie todos estos elementos para proponer la creación de nuevos personajes y protagonistas de una novela gráfica. Destine varias sesiones para la investigación, ya que el argumento de la novela debe estar relacionado con el momento histórico actual y con la crítica hacia ciertas campañas publicitarias.

Comparta varios ejemplos de novelas gráficas y especifique sus características. Una vez que complete todos los elementos para desarrollar el proyecto y que los personajes estén bien definidos, divida al grupo en ilustradores y escritores para que inicien el trabajo creativo de manera colegiada y establezcan el diálogo entre el texto y la imagen.

Cuentos escritos ¿a máquina? En estas originales historias, el intertexto no está dado sólo por otros cuentos clásicos de la literatura infantil, como *Blancanieves*, *Caperucita Roja* y *Pinocho*, sino también por hechos históricos y elementos conocidos de la época en que el autor escribió los cuentos. Proponga escribir una versión grupal actualizada de un cuento clásico conocido por todos, por ejemplo, *Alicia en el país de las maravillas*. Incluyan recursos tecnológicos que caractericen la época actual, marcas conocidas, personajes de la política y los espectáculos, elementos que representen la cultura mexicana y estrofas de *jingles* de anuncios de televisión. Una vez que tengan la versión final, conversen sobre los resultados y sobre lo que implica escribir con base en un tiempo y lugar definido.



PARA LEER EN FAMILIA

La literatura infantil y juvenil cuenta con autores que son referente obligado para niños y adultos. Compartir en familia los cuentos clásicos que han trascendido por su calidad, ayuda a resignificar nuestra propia historia, nuestros recuerdos contruidos de cuentos y cariño. El Catálogo de Alfaguara Infantil está integrado por muchos de esos escritores imprescindibles.

Cuentos para jugar, de Gianni Rodari. Reúne veintiún historias, unas basadas en los cuentos clásicos de hadas y otras que son creaciones originales de Rodari. Cada una posee tres finales diferentes a elegir, esto da oportunidad a los lectores de tomar una decisión y ser coautores de las historias.

Cuentos de navidad y reyes, de Hans Christian Andersen. Un ángel travieso que, de tanto jugar, cae a la Tierra; una estrella de oro que guía a un monje hasta el niño Dios; un diablo que se mete en los sueños de un zapatero gruñón son algunas de las historias incluidas en esta antología que reúne seis cuentos de un autor clásico de la literatura infantil de todos los tiempos.



CONEXIONES CON EL MUNDO

Museos virtuales del mundo. Mostrar a los niños el mundo por medio del arte resulta una manera extraordinaria de formar público para todo tipo de expresiones

artísticas. Por este motivo es recomendable ubicar las páginas que ofrecen visitas virtuales para poder viajar por el mundo. El portal educativo del Estado Argentino (<http://recursos.educ.ar/aprendizajebierto/809/museos-virtuales-en-educacion/05-museos-virtuales-del-mundo/>) o el del Museo del Louvre (<http://es.photo.jpl.com/visita-virtual-interactiva-del-museo-del-louvre-en-par%C3%ADs/-/VHxYkV50En/>) motivan a recorrer distintos museos del mundo, ver las obras en 2D, en 3D o hacer vistas en 360°, además ofrecen otras posibilidades con diversos medios. Casi toda la información está en inglés, pero vale la pena conocer las páginas y decidir cómo compartirlas con los alumnos.

Para escucharte mejor. Ludwig van Beethoven, personaje indispensable de la música clásica que hace su aparición en uno de los cuentos de Rodari, puede fungir como portal para que los alumnos conozcan el mundo de la música clásica y de las orquestas sinfónicas que de manera regular interpretan obras de éste y otros autores como Chopin, Vivaldi, Mozart, entre muchos más.

La OFUNAM cuenta con un rico programa musical durante todo el año para chicos y grandes. Para conocer la programación, ingrese a: www.ofunam.unam.mx/.



PROYECTO Conoce a...

Elaborar retratos escritos de personajes célebres para compartir con la comunidad escolar.

Bloque: V

Ámbito: Literatura.

Propósito del proyecto: Describir personajes recuperando aspectos físicos y de personalidad, con la intención de darlos a conocer entre la comunidad escolar.

Recursos: Entrevista con padres de familia, entrevistas al docente, investigación en Internet y en distintos soportes.

Producto: Retratos escritos de personajes célebres.

¿Cómo empezamos? En sus cuentos, Gianni Rodari menciona a famosos de la política y el arte, además de aludir a personajes de leyendas que forman parte

del inconsciente colectivo. Motive a los niños para desarrollar un proyecto de varios meses, que consista en investigar la vida y obra de cada uno de los personajes mencionados en los cuentos y de otros que, por algún motivo, sean conocidos o admirados por ellos. Insista en cerrar el proyecto con la filmación de los retratos escritos en voz del grupo, para transmitir el video en el marco de un evento organizado para la ocasión, en el que también pueden montar una exposición de caligramas hechos con los perfiles de los personajes.

¿Cómo lo hacemos? La parte más importante del proyecto es la investigación, por eso deben contar con datos suficientes para hacer un retrato escrito tanto de la obra como de la personalidad, el contexto histórico y cultural de cada uno de los personajes. Por ello, destine la mayor parte del tiempo a esta fase, acompañe a los alumnos y verifique las pesquisas en Internet, en libros de la biblioteca y otros medios fidedignos. Sensibilice a los padres de familia para que también colaboren visitando con sus hijos museos, fonotecas y fototecas. Una vez que reúnan todo el material, comience con la segunda fase que consistirá en analizar la información, reflexionar, decidir qué datos utilizar y escribir los retratos.

Luego, la tercera fase consistirá en producir el video en donde reunirán los retratos. Una vez que tengan el video, la fase final consistirá en elaborar los caligramas, enmarcarlos y montar la exposición. La planeación de las cuatro etapas llevará aproximadamente seis meses.

¡Listos para compartir! Una vez concluido el video y la planeación de la exposición, seleccionen una fecha para dar a conocer su proyecto, puede ser el último día de clases, como parte del cierre del ciclo escolar. No olviden explicar a la comunidad cómo realizaron el trabajo, en qué consistió y, sobre todo, no olviden reconocer a todos los que hayan colaborado, de una u otra forma, en el proyecto.

Desarrollo: Mariana Morales Guerra

