

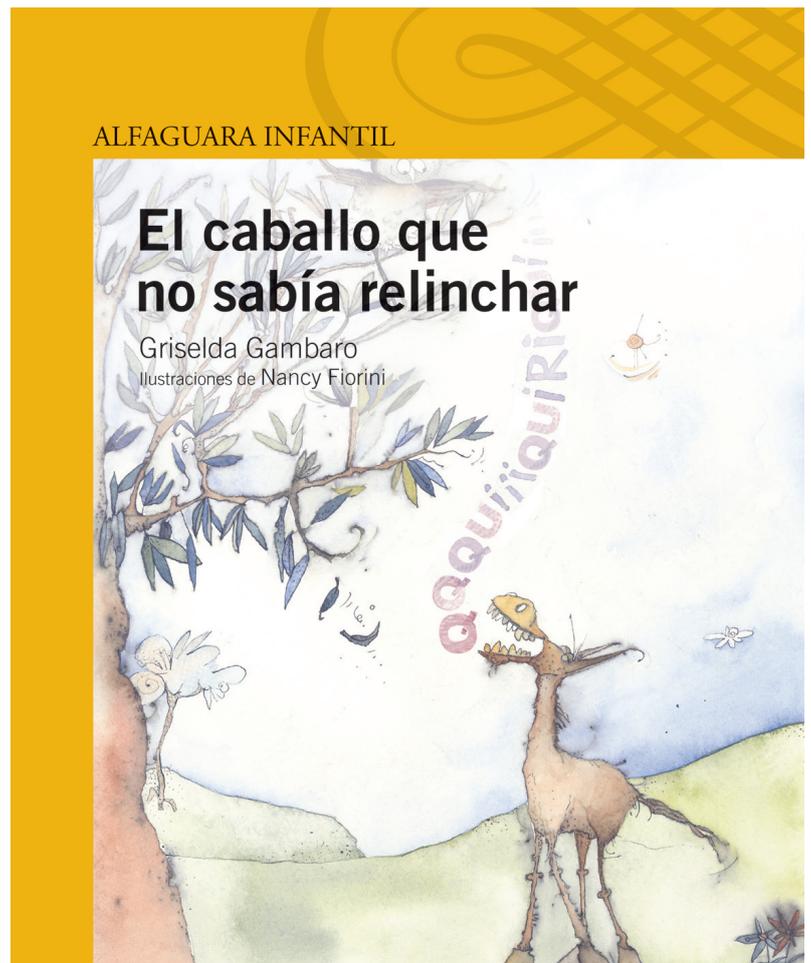
Por una lectura de calidad

Guía para disfrutar y comprender la lectura

El caballo que no sabía relinchar

Texto: Griselda Gambaro

Ilustraciones: Nancy Fiorini



El caballo que no sabía relinchar

El presente libro contiene dos relatos: “El caballo que no sabía relinchar” y “La perrita Guillermina”. Los personajes principales son dos animales un poco extraños: un caballo que no relincha y una perrita que le encanta burlarse de los demás.

Pedirle al caballo *Pepino* que relinche es como pedirle al perro que rebuzne. Simplemente le resulta imposible. Intenta dar un relincho, y le sale un ¡cuac, cuac! o un ¡muuu, muuu! Es la burla del pueblo; todos los niños y los demás animales se ríen de él: “¡Tiene plumas! ¡Es un pato!” Un caballo blanco trata de enseñarle y no lo logra. *Pepino* se siente humillado y triste. Un día, una lechuga advierte que llora desilusionado y se propone reconfortarlo. Le dice que aquello que sale de su boca es más hermoso que un simple relincho. Le insiste que debe ir al pueblo a revelar su extraordinaria habilidad. *Pepino* se convence y sigue el consejo de la lechuga. Finalmente, enfrente de todos, exhibe su repertorio de sonidos. La lechuga demuestra que el caballo sabe hacer algo que ningún otro caballo en el mundo podría igualar. La gente comprende que *Pepino* es un caballo diferente, con una cualidad fuera de lo común.

Guillermina no puede evitar burlarse de otros animales. Con frecuencia, sufre ataques de risa desquiciada. Se le ocurre visitar el zoológico, pero cuando mira el cuello de la jirafa, la melena del león o las púas del puercoespín, no puede impedir que le gane la risa. Por supuesto, a ellos no les causa ninguna gracia y sí mucho enojo. Así que acuerdan, junto con los monos, darle una lección a *Guillermina*: deciden burlarse ferozmente de su hocico, de su cola y de sus patas, hasta que la perrita deja por completo de reír.

Los cuentos de Griselda Gambaro nos invitan a aceptar y valorar nuestra forma de ser. Nada nos puede avergonzar si admitimos las propias diferencias y respetamos las de los demás.

La autora

Griselda Gambaro es novelista y dramaturga. Nació en Buenos Aires en 1928. Comenzó a escribir temprana-

mente y se dedicó en principio a la narrativa y después a la dramaturgia. Desempeñó distintos trabajos hasta que la obtención de premios y la percepción de sus derechos de autor le permitieron, hacia 1982, vivir de la literatura. Sus obras dramáticas han sido estrenadas en los escenarios más prestigiosos de distintos países de América Latina y Europa, y traducidas a numerosos idiomas. Es considerada por la crítica como una de las escritoras más relevantes de la literatura argentina. Actualmente reside en un barrio suburbano de la provincia de Buenos Aires. *La bolita azul* es otra de sus obras para niños publicada en Alfaguara Infantil.

Para empezar

- **Vamos a la granja.** Transformemos el salón de clases en una divertida granja, en la cual se desarrollará una dinámica oral y auditiva que aliente a los niños a comunicar emociones mediante la imitación de sonidos onomatopéyicos: los relinchos de los caballos, el cacareo de las gallinas, el mugido de las vacas, el graznido de los patos y el canto de las aves. Mientras se elaboran los letreros necesarios para identificar cada una de las zonas que conforman una granja, los niños pueden crear sencillos disfraces (con papel, cartón, unicel y pintura) para representar al animal que hayan seleccionado: caballos, vacas, borregos, gallinas, patos, pájaros, una lechuga y uno que otro perro. Unos cuernos, unas grandes orejas, hocicos prominentes, alas y colas, picos y manchas, serán suficientes para lograr nuestro propósito. Una vez armada la utilería, distribuya el espacio del aula y forme un cuadrado, de tal manera que cada extremo constituya una parte del territorio de la granja. Coloque los letreros en las esquinas correspondientes; en un extremo se situará un establo; en el siguiente, el corral de las gallinas; en otro, una caballeriza, y en el restante, el árbol que aloja a las aves. En el centro andarán los patos y los perros. Si ya todo está dispuesto, es hora de ladrar, graznar, gruñir, mugir y relinchar.
- **Conviértete en otro personaje del cuento.** Después de leer ambos relatos, proponga a sus alumnos que dibujen el acontecimiento en el que les hubiera gustado participar. A continuación, pida que se dibujen a sí mismos junto a su personaje favorito, para

recrear dicho acontecimiento. Al terminar, cada niño pasará al frente a explicar su ilustración; posteriormente, lo comparará con el de sus compañeros. El maestro, por su parte, destacará la participación de los nuevos personajes. De esta manera, la trama adquirirá otras interpretaciones que pueden producir novedosas y emocionantes aventuras.

Para hablar y escuchar

- **¡Qué forma de “cacarear” tiene ese *Pepino*!** Si *Pepino* es un caballo desdichado porque no sabe relinchar, entonces intentemos animarlo entre todos, resaltando lo que sí sabe hacer. Para ello, convoque a los niños a señalar las cualidades y habilidades que hayan observado en *Pepino*. La actividad puede ser más enriquecedora si nos preguntamos qué saben y qué no saben hacer otros animales. Por ejemplo, las vacas producen leche, pero no pueden poner huevos como las gallinas, y los perros saben ladrar y cuidar del ganado, sin embargo, no pueden llevar a cuestas a un jinete como lo hacen los caballos.
- **Diferentes pero semejantes.** Tanto “El caballo que no sabía relinchar” como “La perrita Guillermina” nos enseñan a aceptar nuestras diferencias y a reconocer nuestras semejanzas. En este sentido, es conveniente organizar la siguiente actividad: reúna a los alumnos en parejas, de tal modo que uno quede enfrente del otro, a una distancia aproximada de un metro. Enseguida invite a ambos a observarse minuciosamente y, posteriormente, proponga que cada uno describa físicamente al otro (en voz alta y dirigiéndose a sus demás compañeros). Por medio de sugerencias sutiles, pida que hablen sobre el cabello, la altura, el color de piel, la nariz, la boca y los ojos de su compañero. También puede realizar intercambios de parejas para incrementar la tolerancia y el compañerismo, mientras prevalezca el interés en el juego. O bien, si desea darle un giro total a la actividad, ubique a cada niño frente a un espejo y pídale que él mismo se describa. El propósito principal es valorar las reacciones y los comentarios de los alumnos ante las descripciones de sus compañeros y, si es posible, averiguar qué ven en sí mismos.
- **¡Ese puercoespín parece alfiletero!** Todos los animales poseen características especiales que los hacen únicos. Muestre imágenes de distintos animales, una por una, a los alumnos. Pueden ser recortes de revistas o libros viejos, o bien conseguirlas en diapositivas o fotos. Haga hincapié en los rasgos más comunes que definen a cada animal. Después, pregunte a los niños qué pueden decir —qué les recuerda o a qué se parecen— de la melena del león, de las rayas del tigre, de las franjas de la cebra, de los colmillos del elefante o de las espinas del puercoespín. Las respuestas resultarán sorprendentes y, en algunos casos, bastante cómicas. Las peculiaridades físicas de cada especie definen su función en la naturaleza, pero también ayudan a cada una a sobrevivir. Es recomendable explicar, por ejemplo, que las garras del tigre sirven para que éste atrape a su presa; que las púas del puercoespín alejan a aquellos animales que pretenden comérselo, o que, hablando de seres humanos, la facultad excepcional de comunicarse por medio de palabras les permite transmitir conocimientos y emociones.
- **Más allá del salón de clases.** Amplíe los comentarios acerca del respeto y la solidaridad que expresa la lechuza, la recuperación de la autoestima en el caballo *Pepino*, el cambio de actitud de *Guillermina* y la tolerancia de los animales del zoológico. Las múltiples peripecias de los personajes ponen en juego el significado cotidiano de algunos valores universales que conviene retomar. Pregunte a los niños qué entienden por respeto, solidaridad, autoestima y tolerancia, y si alguna vez han oído estas palabras en su casa, en la calle o en la televisión. Luego, con palabras sencillas, explique el significado real de estos conceptos, e ilustre con muchos ejemplos la importancia que tiene para todos la práctica de estos valores en la vida cotidiana. Por último, extienda la actividad fuera del salón de clases, ya que los niños pueden compartir con sus padres lo que reflexionaron en clase y opinar, por ejemplo, sobre cómo se muestra la solidaridad y el respeto en la familia.

Para escribir

- **¿Qué sé hacer y qué no sé hacer?** Una buena opción para descubrir las habilidades de un niño es abrirle la posibilidad de manifestarlas. Igualmente, resulta valioso conocer aquello que se le dificulta. Proponga a los alumnos que escriban una lista de tres cosas que ellos saben hacer sin ningún problema y otras tres que definitivamente no pueden realizar. Al terminar, compare sus respuestas. La variedad de resultados propiciará que los niños reconozcan que todos tenemos distintas capacidades, pero también que carecemos de muchas otras. Pero sobre todo, concluya que lo más importante es, tal como decía el escritor regiomontano Alfonso Reyes: “que entre todos sabemos *todo*”.
- **Se le fue la risa a Guillermina.** Los alumnos pensarán en una circunstancia o suceso que en un determinado momento podría quitarles las ganas de reír y, en relación con esto, mencionarán los sentimientos que experimentó *Guillermina* cuando los animales del zoológico se burlaron de ella. Seguramente hay varias razones para dejar de reír, pero nada nos desalienta tanto como las burlas que hacen los demás a costa de nosotros, ni nada nos reconforta más que reír en convivencia. La verdadera alegría surge cuando nos reímos de nosotros mismos y, especialmente, cuando reímos todos juntos, como ocurre al final de “La perrita *Guillermina*”.

Para seguir leyendo

Otra estupenda opción de lectura es *La cola mágica*, de la misma autora, publicada en Ediciones de la Flor. *La cola mágica* es la encantadora historia de *Epaminondas*, un perro que pasea alegremente *al lado de su cola* por toda la ciudad, ante el asombro de los niños. Su cola se llama Pandora, es independiente y tiene características muy especiales.

También de Griselda Gambaro se recomienda la obra *La bolita azul*, publicada por Alfaguara. En esta historia, Sebastián se embarca como grumete con el deseo de llegar a ser un gran capitán como su padre. En la

nave aprende a enfrentar sus miedos, las bromas pesadas y a trabajar muy duro para lograr su sueño. Un día salva de la tormenta a un ave marina e inicia una extraña aventura. La historia muestra el proceso de independencia de los niños, de aprender a enfrentar sus miedos y a confiar en sí mismos.

Conexiones al mundo

- **¡Vamos al zoológico!** Sugiera a los niños que, en compañía de sus padres, visiten un zoológico, o bien, organice una divertida excursión escolar con el grupo. La visita tiene tres objetivos, que fortalecen los conocimientos de la lectura: primero, reconocer a los animales; segundo, observar sus comportamientos y las condiciones en que viven; y tercero, diferenciar las características que los hacen únicos. Ya en clase, invite a los niños a hablar de sus experiencias con los animales del zoológico, mediante preguntas que revelen sus inquietudes, como: ¿qué lugar visitaron?, ¿cuáles y cuántos animales había en ese lugar?, ¿qué animal les pareció más interesante y por qué?, ¿cuál les causó miedo y cuál les produjo risa?, ¿qué animal querían conocer, pero nunca apareció, ya sea porque se mantuvo oculto o porque estaba dormido?, ¿qué animal no encontraron ahí? Las respuestas individuales despertarán la curiosidad del grupo, más aún si se les propone opinar sobre el color y el tamaño, si resaltan sus movimientos a través de la mímica y si se hace énfasis en la variedad de sus ademanes. Por otra parte, demuestre que la finalidad de visitar esos lugares no es sólo para ver, sino también para escuchar y analizar, puesto que los animales que ahí habitan son seres vivos y comunican sus necesidades y sensaciones mediante sonidos muy peculiares. En este sentido, pregúnteles: ¿qué sonidos reconocieron?, ¿qué animales los hacían?, e invítelos a reproducirlos en plastilina.

En algunos sitios de internet pueden encontrarse sonidos producidos por animales, como “Sonidos de animales” en es.geocities.com y “Descubriendo los sonidos” en www.musicaenlcala.com; también pueden buscarse en la Enciclopedia Microsoft Encarta. Selecciónelos,

grábelos y reprodúzcalos ante sus alumnos. Estos sonidos también han sido recopilados en discos compactos y aparecen en muchas canciones de “Cri-Cri”.

La película animada *Rebelión en la granja*, dirigida por Joy Batchelor y John Halas en 1954, disponible en DVD, está inspirada en la novela *Animal Farm* de

George Orwell. La cinta nos permite advertir cómo una fábula puede desarrollar con originalidad diversos componentes didácticos. Los grandes protagonistas de esta historia son los cerdos, los caballos, las gallinas, las ovejas y las vacas, que interpretan satíricamente algunas conductas humanas.

Desarrollo: Vivianne Thirion y Ana Arenzana.

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico.

© Todos los derechos reservados para Santillana Ediciones Generales, S.A. de C.V., México, 2008