

GUÍAS PARA DISFRUTAR Y COMPRENDER LA LECTURA



El viaje fantástico de Bárbara

Rosa Montero

Ilustraciones: Daniel Torres

País: España

Género: Novela

Temas: Aventuras

Valores: Amistad, respeto, valentía, comprensión

Páginas: 128

Bárbara es una niña de hoy, sin complejos, activa e inquieta que, con la ayuda de sus amigos Borán y Tulipa, busca una solución a problemas reales o fantásticos. En esta entrega de las aventuras de Bárbara, los protagonistas viven innumerables peripecias para rescatar a Canela, el perro de Bárbara, que se encuentra perdido en un mundo sorprendente. Se enfrentan a peligros increíbles, que logran superar gracias a su ingenio y a su unión. Cada nueva aventura brinda un panorama sobre diferentes tipos de personas y el comportamiento que adoptan ante lo que les parece extraño. De esta manera, los jóvenes lectores descubrirán la importancia de la amistad y el trabajo en equipo, y desarrollarán su imaginación a partir de una historia llena de fantasía y sentido del humor.

Temas transversales

- Educación para la convivencia.
- Educación ambiental.
- Educación para la igualdad de oportunidades.
- Educación multicultural

Conexiones curriculares

Geografía

- Población rural y urbana.

Ciencias naturales

- Los seres vivos.

Educación cívica

- El intercambio cultural.
- Derecho a ser respetado y deber de respetar a los demás.

Educación artística

- Apreciación y expresión plásticas.
- Manejo de la simetría (forma, espacio, color) en composiciones plásticas.

La autora

Rosa Montero. Nació en Madrid, en 1951. Estudió periodismo y psicología. Desde finales de 1976 trabaja de manera exclusiva para el diario *El País*. En 1979 publicó su primera novela, *Crónica del desamor*. En 1981 ganó el Premio Nacional de Periodismo para reportajes y artículos literarios. Por *La hija del caníbal*, en 1997, ganó el Premio Primavera, así como el premio a la mejor novela otorgado por el Círculo de Críticos de Chile; además, la novela fue llevada al cine. Con *Las barbaridades de Bárbara*, en 1996, hizo su primera y exitosa incursión en el mundo de la literatura infantil, que se convirtió en una saga bien recibida por sus muchos seguidores.

El ilustrador

Daniel Torres. Dibujante de cómics español, nació en Valencia en 1958. Con un estilo enmarcado dentro del movimiento conocido como de la “línea clara”, su trazo depurado y su uso especial del color influ-

yeron en la estética del cómic español de los años ochenta. Ha sido el creador de personajes emblemáticos como Roco Vargas y el dinosaurio Tom. Varios de sus trabajos han sido publicados en otros países.

Para empezar

Una guía para viajar al “Otro Lado”. Antes de emprender la lectura, introduzca a los alumnos en el tema central: los viajes. Tome como punto de partida el último viaje que los niños realizaron, ya sea con el colegio o en familia. Es importante que los estudiantes describan la experiencia individual; pregúnteles adónde fueron y cómo era el lugar que visitaron, qué medio de transporte utilizaron y si ocurrió alguna anécdota interesante durante el trayecto que puedan compartir con sus compañeros. Un viaje implica un itinerario, es decir un recorrido que permite visitar diversos lugares y conocer personas; invíteles a mencionar cuáles fueron sus itinerarios.

Una actividad complementaria a la anterior, al terminar la lectura, es plantear la elaboración de un folleto turístico que promueva un viaje por las distintas ciudades y países fantásticos que visitaron Bárbara y sus amigos. Un folleto turístico es un manual ilustrado que nos sirve de guía para conocer lo más atractivo de los lugares. Primero, harán una lista de todos los países que se mencionan en el libro, y luego redactarán un breve texto promocional que muestre lo más representativo de cada lugar y las características peculiares de los habitantes. Después realizarán un pequeño dibujo que ilustre cada texto, para captar el interés de los viajeros. Finalmente, pueden diseñar un mapa detallado que ubique todos los países que componen el “Otro Lado”.

CG EI

Para hablar y escuchar

Hagamos las paces. Comprendimos muy bien por qué el zorro, la cerda y los osos no tienen una buena opinión de los humanos, esos animales “racionales” que no saben convivir. Para ellos, las personas son “criaturas salvajes, incivilizadas, además de crueles”, que esclavizan a los animales en granjas, circos y zoológicos. Invite a sus alumnos a releer y analizar algunos apartados del cuarto capítulo del libro para, posteriormente, organizar un debate sobre el trato que las personas dan a los animales. Mediante un sorteo, divida la clase en dos grupos. Uno defenderá las posturas y opiniones de los animales, y el otro aportará soluciones para revertir el comportamiento de los humanos. Sugiera que reflexionen sobre algunos temas importantes: la caza irracional de varias especies en peligro de extinción, el comercio desmedido de pieles y la brutalidad gratuita con la que conducen al matadero a las reses, los cerdos y hasta las focas. No obstante, destaque también el valor innegable de estos animales en la alimentación diaria de las personas. Conceda algunos minutos a ambos grupos para que ordenen sus ideas y fijen sus argumentos en pro y en contra. Durante el debate, el maestro actuará como moderador y anotará en el pizarrón las conductas correctas e incorrectas. Puede leerles la Declaración Universal de los Derechos de los Animales —disponible en <http://www.me.gov.ar/efeme/diaanimal/derecho.html>— para que hagan propuestas para aplicar sus postulados.

OI EI

Para escribir

¿Tienes algún país en mente? Los alumnos todavía están en una edad en que la fantasía desempeña un papel fundamental en su relación con el mundo. Por lo tanto, intente que algunas de esas

fantasías afloren y se expresen de forma literaria. Para ello motive a los estudiantes para que agreguen un capítulo al relato de Rosa Montero, que se desarrolle en algún país fantástico de su propia invención y lo añadan en la secuencia que prefieran. La extensión del capítulo será de una cuartilla como mínimo. La acción debe transcurrir en un país fantástico que conserve los elementos más significativos de los países que visita Bárbara. Algunas sugerencias de lo que debe contener: título, nombre del país, por qué se llama así y dónde se localiza. El factor más importante: qué podemos encontrar en este lugar que nos sorprenda. Se pueden ilustrar algunas etapas o fragmentos y los nuevos personajes. Al terminar, cada alumno leerá su creación en voz alta ante sus compañeros; después decidirán entre todos cuáles fueron las más originales en texto y/o ilustración. No deben olvidar que el objetivo principal es encontrar a Canela.

RC RF

Para seguir leyendo

¡Qué bárbara es Bárbara! Si en nuestro libro, la protagonista logra escapar de los insólitos peligros del “Otro Lado”, ¿qué se le ocurrirá para salir de los apuros que surgen en “Este Lado”, es decir, en el mundo real? La respuesta se encuentra en el libro titulado *Las barbaridades de Bárbara*, publicado también por Alfaguara Infantil en la Serie Naranja, que constituye el inicio de la trilogía basada en las andanzas del personaje. En este libro, Bárbara es una niña madrileña, dicharachera y muy

lista que vive aventuras delirantes y siempre encuentra motivos para hacernos reír y pensar; de hecho, al final de *El viaje fantástico de Bárbara* viene una probadita de esa historia. Ella no entiende, en muchos casos, la lógica de los adultos, sin embargo, se las arregla para aplicar la lógica de los niños a los dilemas que plantea la vida cotidiana. A lo largo de nueve capítulos, Bárbara nos cuenta las peripecias que tiene que superar en su vida familiar, en la calle y en el colegio con sus compañeros y compañeras de clase. Los estudiantes descubrirán que Bárbara vive situaciones muy parecidas a las de cualquier niña o niño y actúa de acuerdo con valores tan importantes como el compañerismo, la valentía, la no discriminación, el amor a los animales y la confianza en sí misma. Posteriormente, los alumnos pueden comentar ambos libros y decidir cuál les pareció más interesante.

RC CG

Conexiones al mundo

Clásicos de la imaginación. No es casual que *El libro de la selva* se convierta en el mejor compañero de viaje de Bárbara y sus amigos. Ni tampoco es coincidencia que las palabras acudan a su auxilio cuando la presencia de lo desconocido los confunde. Los libros clásicos que recrean travesías a mundos alternativos han acompañado a varios niños y jóvenes durante los últimos tres siglos, entre ellos: *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift, *Alicia en el país de las Maravillas* de Lewis Carroll o *La vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne. Incluso, lo que se consideraba ciencia ficción en *El*



viaje a la Luna de Verne (1865) se tomó realidad 100 años después con la llegada del hombre a la luna. Motive a sus alumnos para leer algunos de estos libros antes de dormir; seguramente su lectura los ayudará a comprender mejor lo que sueñan. Si prefieren poblar sus sueños con imágenes proyectadas en una pantalla invítenlos a ver una buena película: *Viaje fantástico*, del director Richard Fleischer, cinta estadounidense de ciencia ficción realizada en 1966 que plantea una premisa extraordinaria: realizar un viaje al interior del cuerpo humano, o a que traten de conseguir en la biblioteca o en la web información sobre *comics* como *Los Supersabios* o *Asterix*.

El CG

Sobre los temas...

- La Declaración Universal de los Derechos de los Animales fue adoptada por La Liga Internacional de los Derechos del Animal en 1977, que la proclamó al año siguiente. Posteriormente, fue aprobada por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).
- La sensación de sentir miedo. El miedo es una emoción, frecuentemente precedida de sorpresa, provocada por la toma de conciencia de un peligro presente y agobiante que, según creemos, amenaza nuestra seguridad.
- Cuando una persona siente miedo, su personalidad se fracciona, descubre que la tranquilidad que le proporcionaba el mundo desaparece, todo se vuelve extraño, el tiempo parece detenerse y el espacio parece reducirse.

