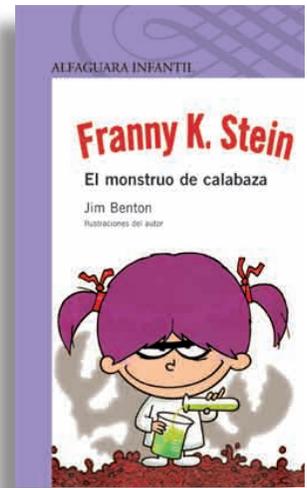


Guía para disfrutar y comprender la lectura

Franny K. Stein

Jim Benton-texto e ilustraciones



Alfaguara Infantil reúne en sus guías un conjunto de actividades diseñadas para que los profesores puedan contar con una amplia y variada gama de opciones lúdicas, a fin de orientar y acompañar a los alumnos a través de cada uno de los libros que ofrece nuestra propuesta anual de *Lectura recreativa en el aula*. Algunas de estas actividades podrán realizarse eventualmente fuera del salón de clase.

Cada una de las propuestas tiene como objetivo estimular la imaginación y generar ideas; despertar la curiosidad científica y propiciar el encuentro con la investigación, la reflexión y el conocimiento —impulsando de manera integral el desarrollo de las competencias lingüísticas o habilidades básicas de comunicación comprendidas en los binomios escuchar-hablar, leer-escribir.



Para empezar

En este apartado se recopilan y comparten información y materiales que propicien un ambiente amable para abrir el tema y entrar con más facilidad a la lectura del libro. Es muy importante que los lectores cuenten con el apoyo del profesor y/o la compañía de familiares para contextualizar los diferentes contenidos informativos y literarios de la obra.

Para hablar y escuchar

Son actividades que el maestro puede realizar durante o al final de la lectura, al terminar capítulos clave en el desarrollo de la historia o cuando lo considere conveniente. Estas propuestas buscan compartir las experiencias vividas por los participantes: la evocación de deseos, sus reflexiones; la manera en que se aborda el tema y la valoración del texto como obra literaria, su trama y sus personajes—todo ello con el fin de que cada lector enriquezca la comprensión de su lectura, a partir de la exposición de distintos puntos de vista.

Para escribir

Tiene como objeto estimular a los alumnos para que, a partir de la lectura, creen textos propios como historias, cartas, poemas y canciones. Plasmar las ideas en el papel, a través del dominio de la redacción y del goce de la creación literaria, permite organizar el pensamiento, volver a vivir las propias experiencias y comunicarlas a otros.

Para seguir leyendo

Incluye sugerencias para profundizar en algunos aspectos de la trama, abordando desde distintos puntos de vista el tema central u otros transversales de la obra; releer pasajes desde diferentes perspectivas; vincular esta obra con otras lecturas realizadas con anterioridad y relacionarla con otros textos. Cuando los alumnos han leído con interés y satisfacción, cuando han comentado y escrito sus ideas, cuando han participado y escuchado otros puntos de vista, la posibilidad para seguir leyendo se vuelve rica e infinita.

Conexiones al mundo

Ofrece opciones para vincular la lectura con otras áreas del conocimiento, mediante paseos y visitas a museos, consultas en páginas de Internet y otras fuentes, pero sobre todo con experiencias propias.

Por último nos permitimos recordar que las propuestas quedan a consideración y criterio del maestro quien, de acuerdo con los tiempos, intereses y avances de los alumnos, y con base en su creatividad puede poner en práctica éstas y muchas otras actividades.

Franny K. Stein

La historia sucede en una apacible casa donde todo es claro y alegre. A la señora Stein le gustan los pósters de flores y animalitos y los muñecos de peluche, pero a Franny le gustaba la oscuridad, lo tenebroso y fantasmal, los murciélagos y las arañas. La protagonista del cuento es una niña muy inteligente, además le gusta ir al colegio, le encanta la ciencia y hacer experimentos. También le gusta que su habitación tenga un aspecto misterioso. Franny tiene una tarántula en una jaula y cría en una pecera pirañas voladoras. Sus compañeros piensan que es un poco rara y no la aceptan. Franny K. Stein será capaz de salvar a su profesora cuando sea raptada por el monstruo Cabeza de Calabaza.

Jim Benton

Escritor e ilustrador que ha trabajado para la televisión. También ilustra juguetes, camisetas y animaciones para Internet. Franny K. Stein es su primer personaje expresamente concebido para niños. *The National Enquirer* lo ha situado entre sus diez mejores títulos en el género infantil. El autor se presenta a sí mismo como artista y escritor que dedica su obra a toda clase de público y a diversos intereses y edades. En sus textos combina ilustraciones divertidas con su destreza para descubrir y escribir historias. Éstas son apreciadas por el público juvenil e infantil, pues sus historias contienen grandes dosis de ingenio y están cargadas de humor satírico.

Para empezar

- Abra un espacio de intercambio para que los niños platiquen cómo es su casa y cómo es el cuarto donde duermen.
- Pregúnteles cómo personalizan su cuarto; si ponen un letrero en la puerta que dice "Peligro, no pasar", o "Cuidado, desorden radioactivo".

Muchos niños comparten habitación con sus hermanos u otros familiares, lo que no impide que le den un toque personal a la habitación. ¿Tienen algún póster pegado junto a su cama?

- En la portada del libro aparece Franny realizando experimentos. ¿Cómo se llaman los objetos que está utilizando? ¿Conocen más instrumentos de los que se utilizan en los laboratorios?

- Comente con los alumnos acerca de la ciencia, pregúnteles a quién le gusta la física; si saben cómo se manifiesta la química en la vida real, si acaso la química tiene que ver con masticar un chicle.
- Lea al grupo la historia de Franny K. Stein, “El monstruo de calabaza”. Si cada alumno tiene un ejemplar del libro proporcione un tiempo considerable para mirar a detalle las ilustraciones.

Para hablar y escuchar

- Jim Benton es un autor versátil que además de escribir libros diseña juguetes y camisetas, trabaja para la televisión y crea animaciones. Comente con sus alumnos algunos datos sobre la animación:

La animación es una simulación de movimiento producida mediante imágenes denominadas cuadros que, al proyectarse sucesivamente, producen una ilusión de movimiento conocida como persistencia de la visión. La animación pertenece al ámbito del cine y de la televisión, aunque está en relación directa con las artes visuales clásicas —dibujo, pintura y escultura— y la fotografía. Antes de la llegada de las computadoras, la animación se realizaba filmando secuencias dibujadas o pintadas manualmente sobre plástico o papel, denominados celuloides, un fotograma cada vez. Al principio, las computadoras se utilizaron para controlar los movimientos de la obra artística y simular la cámara. En la actualidad, para realizar animaciones existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores. Pregunte a sus alumnos si conocen alguna película desarrollada con esta técnica; tal vez no lo recuerden pero seguramente han visto películas como *Toy Story*, *Nemo* o *Monsters Inc.*, de Pixar Animation Studios.

- Pida al grupo que relea el libro. Organice y modere un debate. La personalidad de la mamá y la niña Stein será asumida por dos alumnos. En el debate, madre e hija expondrán y defenderán su punto de vista sobre la manera de comprender la vida. Recuerde que el moderador no debe tomar partido, sino sólo guiar la discusión, obtener información y contrapuntearla para que los escuchas saquen sus conclusiones.

- Comente con sus alumnos el porqué del título del libro, si acaso les recuerda otra cosa. Pregúnteles si conocen la historia de Frankenstein; recuérdelos que en la novela, el doctor Víctor Frankenstein es un joven suizo, estudiante de medicina, obsesionado por conocer “los secretos del cielo y la tierra”. En su afán por desentrañar “la misteriosa alma del hombre”, Víctor crea un cuerpo a partir de la unión de distintas partes de cadáveres diseccionados. El experimento concluye con éxito cuando da vida al monstruoso cuerpo.
- Después de contar de manera breve y sencilla el argumento de la novela Frankenstein, pregunte a sus alumnos en qué se parece Víctor F. a Franny K.

Para escribir

- Aborde el tema de los prejuicios como opiniones preconcebidas y arbitrarias que tienen por objeto a una persona o a un grupo; éstos pueden ser favorables o adversos. Actualmente este término indica, en la mayoría de los casos, una actitud desfavorable u hostil hacia personas que pertenecen a un grupo social o étnico diferente.

Converse con los chicos acerca de los prejuicios; ¿alguna vez se han formado una opinión de alguna persona antes de conocerla?, ¿se han sorprendido cuando al conocer a un niño resulta ser diferente al aspecto que muestra?, ¿han experimentado una desilusión cuando una persona que parece genial resulta ser lo opuesto? Escriban una lista de prejuicios más frecuentes, y algunas opciones para evitarlos.

- Pida a los chicos que investiguen en casa o en la biblioteca sobre la discriminación y la intolerancia. Escriba en el pizarrón los diferentes conceptos que los niños hayan investigado. Si las definiciones son muy complejas, dialogue con el grupo para hacerlas comprensibles. Integre a los chicos para que en equipo escriban recomendaciones a favor de la tolerancia y en contra de la discriminación.
- Generalmente las personas tienen como mascotas a gatos, perros, incluso tortugas o peces. En el capítulo dos, en la habitación de Franny aparecen sus mascotas: una tarántula gigante, serpientes y pirañas voladoras. Invite a los alumnos a que construyan mascotas para Franny, intercambiando diferentes partes de animales. También pueden inventar los nombres para que la niña pueda llamarlos. Por ejemplo:

Mascota: Animal con cuerpo de rata, alas de mariposa y cabeza de sapo.

Nombre: Rasaposa

Mascota: Animal con cabeza de hormiga, cuerpo de gusano y patas de chapulín.

Nombre: Migagusalín.

Cuando hayan terminado de escribir las características de las nuevas mascotas léanlas para todo el grupo.

Para seguir leyendo

- La posibilidad de crear nuevos seres o de pensar en la existencia de animales maravillosos siempre ha llamado la atención al público de diferentes edades. Una magnífica opción para seguir explorando este campo es buscar historias donde participen unicornios, pegasos, sirenas.
- Lea con los niños historias como Drácula o el hombre lobo. Si considera que las versiones originales son muy extensas o complicadas para la edad de sus alumnos, consiga versiones breves de calidad que incluso estén ilustradas. Cuando termine la lectura del hombre lobo, por ejemplo, pida a los niños que recreen la historia: cómo transcurriría la historia de un niño lobo que vive en un departamento en el cuarto piso y su mamá no lo deja salir de noche.
- Si sus alumnos disfrutaron de la historia de Franny, seguramente les gustará *Judy Moody está de mal humor, de muy mal humor* de Megan Mc Donald, ilustrado por Peter Reynolds, publicado por Alfaguara Infantil.

Conexiones al mundo

- Motive a sus alumnos a conocer el maravilloso mundo de la animación. Para empezar, los chicos realizarán un *storyboard*.

Los apuntes del dibujante de animación se denominan *storyboard*, pues contienen los movimientos e ideas prin-

cipales de una secuencia o historia. La serie de estos dibujos se combinan después con diferentes fondos y se acompañan con diálogos y música para crear la ilusión de personajes tridimensionales que están vivos. Pida a sus alumnos que elijan tres ilustraciones del libro que a su consideración representen una secuencia del relato. En este caso se aprovecharán las ilustraciones del libro, de tal forma que puedan copiar o fotocopiar los dibujos de Jim. Por ejemplo:

Cuadro uno, p. 12: Franny abraza un murciélago.

Cuadro dos, p. 43: Franny trabaja en su laboratorio.

Cuadro tres, p. 97: Franny se enfrenta al monstruo de calabaza.

Cada cuadro puede ocupar una hoja o estar distribuidos en una secuencia abarcando una página. Lo importante del *storyboard* es que proporcione un apoyo para crear las escenas.

- Pida a sus alumnos que lleven plastilina de diferentes colores para que desarrollen individualmente o por equipos su secuencia. Los chicos elaborarán figuras para representar la secuencia del *storyboard*.
- Proponga a los alumnos crear objetos, la decoración, etcétera. De ser posible, al terminar, capture cada escena con una cámara digital, de esta forma se podrán proyectar las imágenes en un televisor o en power point para que los chicos narren la historia en tres momentos.
- Una opción sencilla y divertida para acercarse a las lógicas de la animación es el popular "cinito", que suele practicarse desde hace mucho tiempo en las orillas y esquinas de cuadernos. Reúna papel de reúso tamaño carta y córtelo en octavos. Engrape los trocitos de manera que quede una pequeña libreta para cada niño. Muestre cómo dibujando una misma imagen con ligeros cambios secuenciados, y luego pasando rápidamente las hojas con el dedo, habrá una ilusión de movimiento.

Desarrollo: Jesús Heredia, Ana Arenzana, Carola Diez.

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico.

© Todos los derechos reservados para Santillana Ediciones Generales, S.A. de C.V., México, 2006.