

Mundos de bolsillo

Alberto Forcada

Ilustraciones: Víctor García Bernal

Género: narrativa fantástica – cuentos

Páginas: 96



CONEXIONES CURRICULARES

- Español
- Geografía

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Atención a la diversidad.
- Educación en valores y ciudadanía.

ACERCA DEL AUTOR

Alberto Forcada. Narrador y poeta, nació en la Ciudad de México, en 1969. Estudió Filosofía en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. En la década de 1990 fue becario del INBA, del Fonca y del Foeca-Guerrero, y jefe de redacción de la revista *El Espejo de Urania*. Colaboró en *De Polanco para Polanco* y *La Jornada Niños*. Trabajó como promotor cultural en Acapulco y San Cristóbal de las Casas. Ha ganado diversos premios, entre los que destaca el V premio FILIJ de Cuento para Niños 1992 y 1996, y el Premio Nacional Alicia, 1992. Ha publicado diez libros para niños, entre los que destacan: *Columpios* (2005), *La imaginación al poder* (2007), *El antihuevo* (2009) y *Mundos de bolsillo* (2011). Tres de sus libros fueron seleccionados por la SEP para las Bibliotecas de Aula. Desde el 2009 vive en Suecia, donde trabaja como promotor cultural.

DESCRIPCIÓN DE ESTA OBRA

Este libro se integra por nueve cuentos breves en los que impera lo fantástico. Con ingenio e imaginación, el autor pinta cada escenario a través de la mirada de seres inusuales: hombres de nieve que opinan sobre las costumbres de los humanos, mujeres que vuelan con las trenzas al aire, princesas que esperan besos de un caballero andante, dragones que se sienten miserables, una flauta

plateada que aparece y desaparece realidades, entre otros. Cada uno de los cuentos es una ventana a un mundo fabuloso que ningún lector querrá perderse.

PARA EMPEZAR

¿**Mundos de bolsillo**? Comente a los alumnos que una de las maravillas de la literatura es que todo lo imposible se vuelve posible por medio de las palabras que un autor decide transmitir y que hacen volar a la imaginación. Por ejemplo la frase, “mundos de bolsillo”, ¿a qué aluden estas palabras? ¿Qué imaginan al oír esa frase? ¿Cómo serán los mundos de bolsillo? Una vez que expresen sus opiniones, organícelos en equipos y propóngales un juego de imaginación.

Con antelación prepare juegos de dieciocho tarjetas, en nueve anote los títulos de los cuentos y en las otras, la primera oración de cada uno; haga tantos juegos de tarjetas como equipos piense formar. Entregue un juego de tarjetas a cada uno de los equipos y dígalos que identifiquen cuál de las oraciones corresponde a cada título; después, con base en ambos elementos, que formulen algunas hipótesis sobre el argumento de cada cuento. Pida que compartan las hipótesis y reconozcan similitudes y diferencias. Ahora prepárense para entrar en los “mundos de bolsillo” imaginados por el autor.



PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Técnicas narrativas. Recuerde a los jóvenes que todas las narraciones cuentan una sucesión de hechos que ocurren a determinados personajes mediante un orden establecido por el autor, con la intención de involucrar al lector en el relato. Por lo general el orden en los cuentos es el siguiente: introducción, en la cual se plantean la situación inicial y los personajes; nudo, se expone el conflicto y se desarrolla la trama; y desenlace, se ofrece la solución al conflicto o las conclusiones.

Será interesante que proponga el análisis de los cuentos que, por tratarse del género fantástico, tienen particularidades. En plenaria identifiquen las partes que conforman cada cuento; en caso de haber diferentes opiniones, solicite que las sustenten para poder llegar a conclusiones conjuntas. Cuide que impere un clima de respeto y orden. Posteriormente haga votaciones para elegir el cuento que más les gustó, el que tiene la estructura más clara y el más difícil de analizar.

Como cierre de la actividad, pida que hagan una representación de su cuento favorito: un dibujo, un *collage*, una figura con plastilina, etcétera.



PARA ESCRIBIR

De una palabra, un cuento. Haga notar a los chicos que varios de los cuentos llevan como título una sola palabra. Sugierales desarrollar su creatividad literaria escribiendo sus propios “mundos de bolsillo” a partir de una palabra. Primero pida que la escriban, luego, debajo de ésta, que anoten todas las que les vengan a la mente que se relacionen con la misma, por ejemplo, que pertenezcan al mismo campo semántico, que sean antónimas, etcétera. Indíqueles que incluyan en su cuento la mayor cantidad de palabras de la lista que hicieron. Cuando terminen solicite que los lean en voz alta al grupo para que les hagan sugerencias sobre los puntos que consideren que podrían mejorar su narración. Finalmente cada autor hará su versión final. Reúna todos los cuentos, engargólelos o encuadérnelos, para incorporar sus “mundos de bolsillo” a la biblioteca del salón.



PARA SEGUIR LEYENDO

Más de Alberto Forcada. Le sugerimos compartir con los estudiantes otras obras de este autor, poeta y cuentista que rompe con los moldes y ofrece una literatura fresca y original.

La imaginación al poder. Relatos que unen la imaginación desbordada de un poeta al escribir narrativa. Personajes que en apariencia son extraordinarios, dan cuenta de la visión del autor sobre los temas de su tiempo.

Pequeño cuento de horror y otros relatos. Cuatro cuentos breves conforman este libro y hacen que el lector atraviese distintos estados de ánimo. El autor, con sagacidad y maestría, nos transporta del horror al amor y del amor al humor.

Columpios. Barcos que maúllan, reyes convertidos en zanahorias y parvadas de papalotes son algunos habitantes de los poemas de Alberto Forcada. El ilustrador Juan Gedovius se une a la creación de seres animados que se revelan en los lugares más insospechados para dar cuenta de historias y mundos diversos.



CONEXIONES CON EL MUNDO

Los tatuajes. El último cuento del libro se centra en tatuajes que cobran vida. En la actualidad los tatuajes están de moda y es posible que los alumnos desconozcan que el ser humano los ha utilizado desde tiempos inmemoriales con connotaciones sociológicas, antropológicas y psicológicas, y que también estuvieron ligados a la evolución política, social y cultural de la humanidad. Explíqueles que un tatuaje, en realidad, es una herida que se hace en las capas profundas de la piel y se llena con tinta. En la Antigüedad se hacían con huesos afilados, espinas de pescado, dientes de tiburón, conchas, piedras o metales; ahora se utilizan máquinas especiales. Invite a los alumnos a investigar sobre este tema, para que estén conscientes de que los tatuajes son prácticamente permanentes y que tatuarse implica correr riesgos como una infección en la herida o contraer una enfermedad incurable como el Sida.



PROYECTO ¡Brujas y dragones!

Bloque: I

Ámbito: Literatura.

Práctica social: Investigar sobre mitos y leyendas de la literatura universal.

En los “mundos de bolsillo” incluidos en esta obra, se hacen presentes seres que forman parte del imaginario colectivo, como las brujas y los dragones. Estos personajes aparecen en mitos y leyendas de muchas partes del mundo, algunas veces con características positivas y otras con negativas. Proponga al grupo hacer una investigación sobre la presencia de las brujas (sibilas, hechiceras) y los dragones en las tradiciones de distintos pueblos. Organice a los alumnos en equipos y pida a unos indagar sobre las brujas y a otros sobre los dragones. Asigne a cada equipo un continente para que al final obtengan una visión amplia sobre los temas. Motíuelos a analizar las similitudes y diferencias entre los mismos (por ejemplo, en las culturas orientales, los dragones son guardianes mientras que en Europa son seres malignos) y después pida que elaboren un cuadro en el que plasmen sus observaciones y conclusiones. Compartan sus trabajos al grupo.

Algunas páginas que pueden consultar son las siguientes:

- www.seresmitologicos.net
- www.academia.edu/3491381/El_arquetipo_del_drag%C3%B3n_en_la_mitolog%C3%ADa_universal, adameleyendas.wordpress.com/category/mitos-y-leyendas-de-brujas-y-brujeria/

Indique a los alumnos que pueden elaborar su reporte utilizando aplicaciones como Prezi (www.prezi.com) o Glogster (www.glogster.com). Solicite que incluyan las referencias bibliográficas o electrónicas de los textos consultados.

Desarrollo: Luz María Sainz