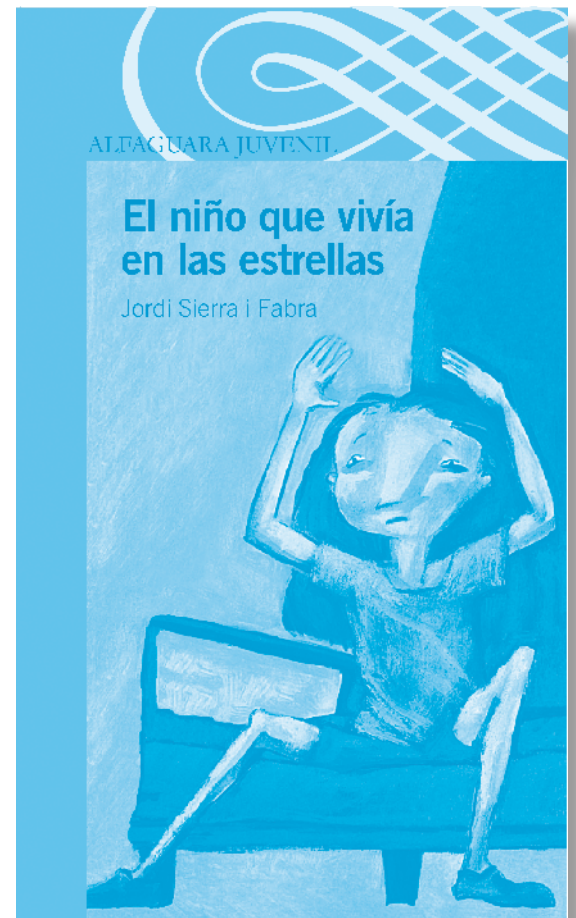


Guía para disfrutar y comprender la lectura

El niño que vivía en las estrellas

Texto: Jordi Sierra i Fabra
Ilustraciones: Carme Solé

Sexto de Primaria



El niño que vivía en las estrellas

Un niño de aspecto extraño es encontrado deambulando desnutrido, asustado, sin rumbo fijo, por lo que es llevado a un hospital cercano para su valoración. El pequeño no pronuncia palabra alguna y dispara a todos lados con un arma imaginaria. En esta conmovedora historia resalta la importancia del lenguaje, la conversación y el entorno familiar, en especial durante los primeros años de vida, y se muestra el valor universal de la esperanza. La narración se fortalece con impactantes ilustraciones.

El autor

Jordi Sierra i Fabra cultiva todos los géneros literarios, desde la ciencia ficción hasta la novela negra, pasando por la poesía y el ensayo, la historia o biografía y, por supuesto, la narrativa tanto para adultos como para jóvenes y niños, terreno en el que sus libros suelen tener múltiples ediciones. Ha recibido los premios: Ateneo de Sevilla, Villa de Bilbao, Gran Angular (tres veces), Columna, Edebé, Vaixell de Vapor y CCEI entre otros, sus obras se han traducido a una docena de idiomas y han sido llevadas a la pantalla. Viajero constante, ha vivido toda su vida de la pluma, a caballo entre la música y su pasión literaria, que practica sin descanso.

Para empezar

- **Buscando pistas.** Invite a los niños a ver con detenimiento las imágenes que acompañan al texto y a comentarlas; después pida a tres alumnos que hagan una lectura del diálogo entre el doctor, Narda la enfermera y el niño contenidos en el capítulo 3. A partir de este acercamiento, converse con el grupo sobre la posible trama de la novela; pregunte: ¿De dónde proviene realmente el pequeño? ¿Será un extraterrestre? ¿Quién es, cómo se llama?
- **Mitos y realidades.** Después de leer la primera parte de la obra (hasta la página 50), narre el siguiente mito griego: Andrómeda era la hija de Casiopea y Cefeo, reyes de Etiopía. Casiopea, la madre, que presumía de ser tan bella como las Nereidas, provocó la furia de Poseidón, quien envió una inundación sobre la Tierra y a un espantoso monstruo marino llamado Ceto, con la misión de acabar con hombres y ganado. Enterados por medio del oráculo de que la única solución a tal problema era casar a su hija Andrómeda con el monstruo, el rey Cefeo la dejó encadenada en una roca,

desnuda y adornada con joyas bellísimas. Perseo, cabalgando por el aire con su caballo alado Pegaso, de regreso tras matar a la Gorgona, vio a Andrómeda y se enamoró de ella. Bajó a la playa a hablar con Cefeo y Casiopea para pedir la mano de Andrómeda si la libraba del monstruo marino, condición que ellos aceptaron de mala gana. Perseo luchó montado en Pegaso contra el monstruo, lo mató y usó la cabeza de la Medusa (que convertía en piedra a quien miraba y a la que había que cortar), para petrificarlo y convertirlo en coral. Después desató a Andrómeda y fue feliz a contraer el prometido matrimonio con ella. Pero Casiopea se negó porque antes se la había prometido al príncipe Agenor. Perseo luchó entonces contra él y su séquito, y después de matar a muchos se vio obligado a usar la cabeza de Medusa nuevamente, y así petrificó a los que quedaban. Andrómeda casó felizmente con Perseo y marchó tras su marido a Tirinto, en Argos, para convertirse en madre de seis hijos. Según esta mitología, Perseo es el ancestro de los persas. Tras su muerte, Andrómeda fue situada por Atenea entre las constelaciones del cielo del norte, cerca de Perseo y Casiopea. Andrómeda es representada en el cielo del hemisferio norte por la constelación Andrómeda, que contiene la galaxia del mismo nombre. Una versión modificada de este mito fue representada en la película de 1981, *Furia de titanes*. Aborde con el grupo el tema de la astronomía, y después de darles una breve información pida a los alumnos que observen las estrellas por la noche y traten de ubicar a la galaxia Andrómeda; recomiende también que hagan una visita al planetario. La galaxia Andrómeda, también conocida como objeto Messier 31, o sólo Messier 31, o NGC224, es una espiral gigante, y es el objeto visible a simple vista más alejado de la Tierra. Se encuentra a 2.5 millones de años luz (775kpc) en dirección a la constelación de Andrómeda; es la más grande de las galaxias del Grupo Local, que tiene aproximadamente 30 pequeñas galaxias, más tres galaxias espirales grandes: Andrómeda, la Vía Láctea y la Galaxia del Triángulo; en conjunto tienen un volumen calculado de entre 300 000 y 400 000 millones de masas solares: aproximadamente corresponde a una vez y media la masa contenida en la Vía Láctea. Se cree que esta galaxia se está acercando a nosotros a unos 140 km por segundo, y que aproximadamente dentro de 3000 millones de años colapsará con la nuestra y ambas se fusionarán formando una gigantesca elíptica.

Para hablar y escuchar

- **Que sí, que no, que todo terminó.** Algunos investigadores encontraron que los juegos de computadora que permiten a los usuarios construir y cambiar ambientes fueron muy efec-

ALFAGUARA INFANTIL

tivos para estimular las respuestas fóbicas. La terapia de exposición con frecuencia se usa para tratar a las personas con fobias diversas. En este tratamiento, los fóbicos pasan gradualmente más y más tiempo en escenarios que les aterran, en un esfuerzo de reducir la respuesta de temor y hacerlos que se relajen y venzan el miedo. Los investigadores usaron el juego Half-Life para crear un ambiente lleno de arañas para los aracnofóbicos, y el Unreal Tournament para simular alturas para los acrofóbicos, y espacios reducidos para los claustrofóbicos. Un grupo de 13 personas con fobias y 13 no fóbicas se sometió a las pruebas usando los videojuegos, un ordenador básico y el monitor frente a la cabeza. Los participantes se sometieron a las simulaciones, luego se les presentó una serie de pruebas para evaluar su respuesta. Otro estudio publicado por la Universidad de Rochester declara: "Estos juegos impulsan el sistema visual humano hasta los límites, y el cerebro se adapta a eso. Ese aprendizaje se traslada a otras actividades y posiblemente también a la vida cotidiana". En la actualidad, los autores del informe creen que su descubrimiento podría ayudar a personas con problemas de visión. Pero al parecer los beneficios de los juegos no son exclusivamente físicos, también son buenos para nuestra salud mental. Para obtener más información vea la página web www.baquia.com. Basado en esta información y en otras que obtenga, organice una discusión con el grupo sobre sus hábitos y experiencias en este campo a partir de la hipótesis siguiente: ¿Qué sucedería si el uso de los videojuegos se lleva a grados extremos?

- **Ya no juego...** La pasividad ocasionada por la televisión y los videojuegos incrementa la obesidad infantil, o lo que es lo mismo: permanecer sentados innumerables horas ante el televisor o los videojuegos hace que los pequeños se muevan cada vez menos y en consecuencia quemen menos calorías. Esa circunstancia influye sobremanera en el hecho de que la obesidad en menores se haya incrementado de modo espectacular: en 1990 afectaba a 6% de los niños, y en el año 2000 alcanzaba aproximadamente 10%. "Esto es tremendo. La obesidad infantil se está disparando y son necesarias medidas preventivas", opina el catedrático de Bioquímica y Biología Molecular de la Universidad de Granada, Ángel Gil. El catedrático recuerda que tradicionalmente los niños han jugado en la calle, o en todo caso se han dedicado a actividades que requieren movimiento físico. Sin embargo, las películas de video, la gran cantidad de programas infantiles de televisión o los videojuegos mantienen "enganchados" a los menores delante de una pantalla y hacen que su gasto calórico sea mínimo. Además, esa pasividad se ve agravada por el hecho de que los pequeños a menudo consumen comida chatarra mientras se dedican a estas actividades. Pregunte

a sus alumnos: ¿Qué es comida chatarra? ¿Cómo afecta al organismo? ¿Qué opciones de alimentación proponen? Pida que comenten las actividades que realizan cotidianamente en sus tiempos libres y cómo pueden aprovecharlo más racionalmente en beneficio de su salud, su crecimiento personal y su interacción con el entorno social y el ambiente.

Para escribir

- **¿Chat sí, chat no?** Intercambie con el grupo sus opiniones y experiencias en torno a este novedoso y popular medio de comunicación que ofrece la tecnología actual; qué nos da, qué nos quita; cómo aprovechar el chat y el celular, estas nuevas tecnologías populares y sumamente útiles, sin perder nuestros vínculos y capacidades de comunicación directa como seres humanos. ¿Qué pasará con la ortografía, la sintaxis y las formas tradicionales de escritura? Comente sobre lo positivo y lo negativo de la nueva tecnología experimentado hasta este momento, ¿Quién dicta los códigos y las simbologías? ¿Se está creando un nuevo lenguaje especializado y secreto, exclusivo de cierta generación de iniciados? ¿Nos aísla o nos comunica? ¿Perdemos o ganamos con las nuevas tecnologías? Invite a sus alumnos a preparar una conferencia en equipos para compartir estas inquietudes con otros miembros de la comunidad escolar.
- **Tratos o maltratos.** Hable con sus alumnos sobre los tipos de maltrato. 1) Maltrato físico: cualquier lesión física infringida en el cuerpo de un niño(a), realizada con la intención de dañar. 2) Abandono o negligencia: cuando los padres o tutores no atienden siquiera las necesidades básicas del menor. 3) Abuso sexual: el niño es usado por un adulto o por otro niño mayor para su satisfacción sexual, y frente a éste el niño no puede dar un consentimiento con conocimiento. 4) Maltrato psicológico o emocional: toda acción que produzca un daño mental o emocional en el niño, causándole perturbaciones de magnitudes suficientes para afectar la dignidad, alterar su bienestar, o incluso perjudicar su salud. Pida a sus alumnos que lean o releen del capítulo nueve al capítulo once e identifiquen las situaciones de maltrato que sufre el personaje; coteje la información literaria con la información real que se tenga o se pueda obtener sobre el tema, a efecto de comprender con mayor profundidad los aspectos que abarcan el término maltrato infantil. Posteriormente, confronte a la literatura con la experiencia de vida del grupo y proponga la escritura como un medio catártico a través del cual es posible visualizar y reformular incidentes vividos de una manera íntima y segura, lo que permitirá tomar distancia y enfocar des-

de otra perspectiva las situaciones vividas. Explique al grupo que la escritura es una posibilidad de catarsis, e invite a los niños a escribir aspectos íntimos que después se destruirán con fuego, en una trituradora de papel o los despedazarán poco a poco; finalmente, los fragmentos pueden ser enterrados o quemados, sin posibilidad alguna de ser recuperados. No olvidemos que si un niño vive en la aceptación y la amistad, aprenderá a encontrar y transmitir el amor del mundo.

Para seguir leyendo

- **Derechos de los niños.** Lea a sus alumnos los siguientes derechos de los niños: 1. El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta Declaración. 2. El niño gozará de una protección especial y dispondrá de oportunidades y servicios, dispensado todo ello por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad. 3. El niño tiene derecho desde su nacimiento a tener un nombre y una nacionalidad. 4. El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social, crecer y desarrollarse con salud. 5. El niño minusválido física, mental o socialmente, recibirá tratamiento especial, además de la educación y los cuidados que exigen su condición en particular. A partir de estos principios de la Declaración de los Derechos del Niño, sugiera a sus alumnos que vinculen la obra literaria con posibles violaciones a estos preceptos y propongan alternativas que la sociedad y el Estado deban brindar a los pequeños para su mayor bienestar.
- **Otros libros.** Algunos títulos publicados por Alfaguara abordan, con enfoques distintos, temas relativos a la problemática y las inquietudes de los adolescentes; recomendamos la lectura de *Peter Pan de rojo escarlata*, de Geraldine Mc Caughrean; *La gran Gilly Hopkins*, de Katherine Paterson; *Elvis Karlsson*, de Maria Gripe; *Los amiguetes del pequeño Nicolás*, de René Goscinny. Con los títulos anterior-

es se puede establecer un círculo de lectura muy enriquecedor en el que se comenten y profundicen los contenidos con apoyos de otras artes y medios.

Conexiones al mundo

- **Cinco, cinco.** Busque 10 objetos que ayuden a sus alumnos a hacer observaciones diversas; cada objeto debe proporcionar al observador la oportunidad de usar alguno de los cinco sentidos; por ejemplo, un cubo de hielo, figuras geométricas, un clavo, una brújula, etc. Después de reunir los 10 objetos, realice lo siguiente: 1. Busque instrumentos que ayuden a hacer observaciones, como por ejemplo una regla o una lupa. 2. Coloque los instrumentos para hacer observaciones en pequeñas cajas o paquetes. 3. Solicite a los niños que elijan a un compañero o compañera para que hagan observaciones por lo menos de tres de los objetos reunidos usando los instrumentos disponibles; pida que relacionen sus mediciones y observaciones con los cinco sentidos como una manera de acercarse a un mismo objeto desde diferentes perspectivas.
- **Hablemos de otros temas.** Anime a sus alumnos a investigar con mayor profundidad algunos de los temas que se plantean de manera indirecta en la novela, como el alcoholismo, la soledad, la importancia de nombrar, la nutrición, el juego y lazos familiares. Sugiera a los niños que busquen información en enciclopedias, diccionarios de la biblioteca, en Internet o mediante entrevistas a personas de la comunidad. Finalmente, invítelos a compartir con el grupo sus hallazgos.

Desarrollo: Vivianne Thirion y Ana Arenzana

Grupo Santillana

ALFAGUARA

INFANTIL