

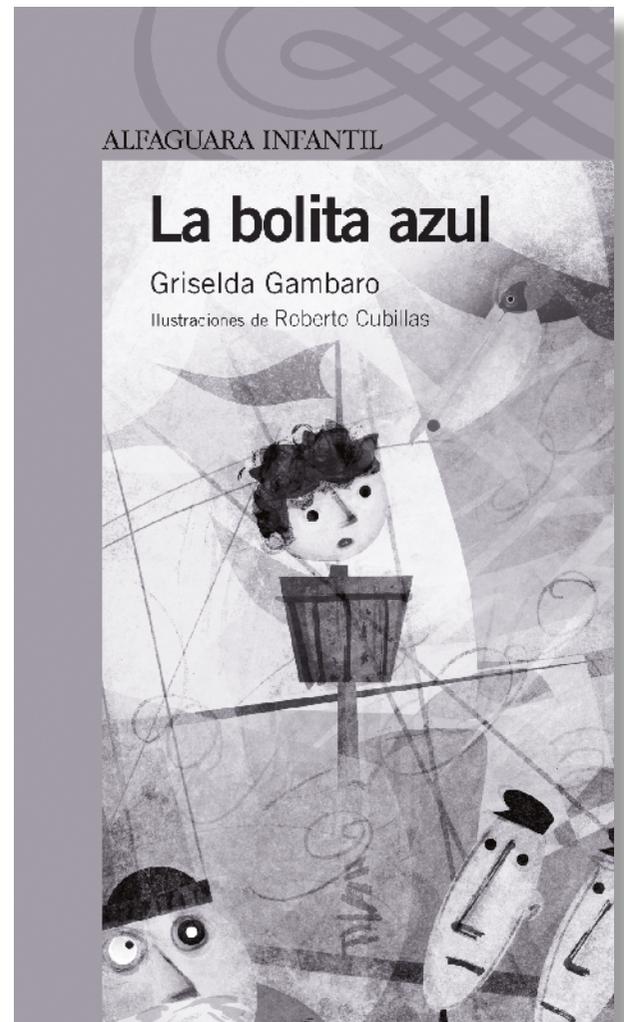
ALFAGUARA INFANTIL

Guía para disfrutar y comprender la lectura

La bolita azul

Texto: Griselda Gambaro

Ilustraciones: Roberto Cubillas



La bolita azul

Sebastián es un niño que a sus once años teme a las cosas más insignificantes como los ruidos de la noche, la oscuridad o el golpe repentino de una puerta. Un día, su padre lo anima a embarcarse y viajar por todo el mundo para que cuando crezca llegue a ser un gran capitán, como él. Una vez a bordo del barco, Sebastián trabaja duro para llegar a ser un gran marinero y también comienza a sufrir las pesadas bromas que le juegan Lucio y León, dos hermanos que realizan toda suerte de travesuras para molestarlo. Por suerte, cuando se siente más triste o temeroso, Sebastián tiene siempre su bolita de la suerte, una hermosa canica azul que le infunde confianza cada vez que la acaricia. Una noche de tormenta, Sebastián descubre una extraña ave enredada entre las sogas del mástil y sin amedrentarse decide rescatarla. Al verse libre, el animal se roba su bolita azul y se pierde en la lejanía. Un día conoce a una linda niña en un pueblo y promete regresar para casarse con ella. Sin embargo, años después, una tormenta hace que naufrague el barco y Sebastián llega a una extraña isla donde es rescatado por el ave convertida en mujer. Un libro con el que los lectores aprenderán a confiar en sí mismos, que nos dice que crecer no es fácil y que el valor verdadero se encuentra en nuestro interior.

La autora

Griselda Gambaro es novelista y dramaturga. Nació en Buenos Aires en 1928. De familia de escasos recursos, su padre era marinero y su madre era trabajadora postal. Griselda no podía tener educación primaria formal y a pesar de que no tenía libros en su casa, se aficionó por el teatro al leer obras teatrales en la biblioteca mientras estudiaba la secundaria. Comenzó a escribir tempranamente, primero obras del género narrativo, que después alternó con la dramaturgia. Durante la dictadura militar argentina, su nombre apareció entre las autoras prohibidas por el gobierno. Debido a esto y a la situación imperante, se exilió en Barcelona, España. A principios de los años ochenta regresó a Argentina y actualmente reside en un barrio suburbano de la provincia de Buenos Aires. Ganó la Beca de Guggenheim en 1982.

El ilustrador

Roberto Cubillas nació en Buenos Aires en 1968. Es ilustrador y artista plástico. Desde 1997 se dedica a la ilustración de libros para chicos. Sus ilustraciones resaltan la expresión del carácter

de los personajes con extraordinaria sencillez. Entre las obras que ha ilustrado destacan *Baubau se ha perdido*, *El microscopio de Nicolás*, *Mateo y la lluvia* y *El señor tormenta*.

Para empezar

- **La vida en el mar.** Comente a sus alumnos que la historia que van a leer se desarrolla en una época en que existían grandes naves marítimas que realizaban largas travesías para viajar de un país a otro. Eran días de trabajo duro y de una vida llena de peligros a merced de los cambios de clima. Pregunte a los niños quién conoce el mar, qué les gusta de la playa, si han jugado con la arena y cómo se pueden divertir ahí; también pida a quien haya tenido la oportunidad de viajar en barco o en lancha que platique su experiencia a sus compañeros. Invite a los chicos a que imaginen que están en un barco de vela, sienten la brisa, el olor del mar y el sonido de las olas; pregunte: ¿Qué otras cosas ven? Deberán mencionar animales marinos, el cielo, una isla, otros barcos, etcétera.
- **Collage de barcos.** Los grandes barcos nos hacen pensar en viajes por el mar en naves empujadas por el viento. Los altos mástiles con velas desplegadas e hinchadas que llevan a los marineros hacia tierras desconocidas. Organice a sus alumnos en equipos e invítelos a recabar información sobre dichas naves. Pida que busquen dibujos e ilustraciones (les recomendamos ver el libro *Piratas y traficantes*, de Altea) y los compartan con el grupo; después pueden realizar el dibujo de un barco en una tira grande de papel kraft, de modo que entre todos hagan un mural colectivo. Péguenlo en una de las paredes del salón.
- **Música para ambiental.** Explique a los niños que en la época en que se lleva a cabo la historia, los viajes por mar duraban muchos meses y los marineros se aburrían mucho. Pregunte: ¿Qué hacen cuando están aburridos? ¿Cuál es su pasatiempo favorito? Para tratar de evitar el aburrimiento, los marineros contaban cuentos e historias de sus viajes, y en ocasiones se ponían a cantar. Ponga algo de música relacionada con el mar para crear un ambiente agradable y que sirva como introducción a la historia del libro. Pueden escuchar “Bajo del mar”, de la película *La Sirenita*; “Sinfonía inconclusa en la mar”, de Piero; “Barquito de nuez”, “El marinero”, “La sirenita” y “La marcha de las canicas”, de Francisco Gabilondo Soler, Cri Cri. En internet puede encontrar el audio de las canciones de Cri Cri en la siguiente dirección electrónica: <http://oltun.ciencias.unam.mx/Cri-Cri/>

ALFAGUARA INFANTIL

- **Barcos y barquitos.** Los primeros tres párrafos del libro son una interesante síntesis de la historia de la navegación. Investigue con sus alumnos sobre las embarcaciones que utilizaron las culturas más importantes de la Antigüedad: mesopotámica, egipcia, griega, romana, china, etc., así como los vikingos. Con las ilustraciones elaboren un friso que muestre el desarrollo de la navegación a través del tiempo. Recopilen poemas sobre el mar y cópienlos en hojas de papel; pueden encontrar información en la página de Internet: <http://www.mgar.net/>. Finalmente, fabriquen barquitos de papel y coloréenlos, pinten también diferentes banderas y péguenlos en una sección del muro, con los poemas preferidos.

Para hablar y escuchar

- **Espanta tus miedos.** Al principio de la historia nos enteramos que a Sebastián le dan miedo muchas cosas, quizás porque todavía es muy pequeño. Por lo general todos sentimos temor cuando sucede algo que no comprendemos o nos cuentan cosas increíbles que echan a volar la imaginación. Pregunte a sus alumnos si ellos han sentido miedo y en qué circunstancias. Pida a los niños que recuerden alguna de sus pesadillas, pero que no la comenten sino que dibujen la imagen que les causó miedo. Quienes lo deseen pueden mostrar sus dibujos a sus compañeros y comentar su pesadilla. Para finalizar la actividad invite a los niños a transformar el dibujo de su pesadilla en un dibujo distinto, o si lo prefieren pueden romperlo con placer y algarabía.
- **Ser valiente.** Según el cuento, Sebastián aprende a enfrentar sus miedos y termina por convertirse en un muchacho valiente. Pregunte a sus alumnos si ellos han tenido que demostrar su valentía y por qué es importante vencer el miedo, en qué casos sí es necesario y en qué casos el miedo significa prudencia. ¿Qué hubiera sucedido si Sebastián nunca enfrentara sus temores? ¿La niña se habría enamorado de él? ¿Los hermanos lo seguirían molestando por más tiempo? Comente sus opiniones y organice el intercambio de ideas.
- **Los abusadores.** Lucas y León son unos pesados que le juegan bromas tontas para hacerlo sufrir. Seguramente algunos de sus alumnos tienen hermanos o primos mayores que en ocasiones se portan como los personajes de la novela. Invite a sus alumnos a platicar sobre el tema y a pensar en soluciones para que los dejen de molestar. Finalmente, pregunte a los niños y las niñas qué castigo se merecerían los hermanos por asustar a Sebastián. Es muy probable que exageren los castigos pues es una forma de afirmar su per-

sonalidad, por eso es conveniente primero escucharlos con atención y al final reflexionar junto con ellos si tales castigos no los hacen igual de malvados que los hermanos de la historia.

Para escribir

- **Objetos protectores.** Sebastián siempre lleva consigo su bolita azul para tranquilizarse cuando las cosas se ponen mal. La canica tiene mucho valor para él porque le confía sus secretos, sus pensamientos y sus sueños. Pero ¿de dónde salió la bolita azul? ¿Por qué le tiene tanto aprecio? ¿Es que tiene algún poder interior? En equipos, los niños inventarán la historia de la bolita azul. Realice algunas preguntas que les ayuden a construir la historia: ¿Cuántos años tendrá la bolita azul? ¿De qué está hecha? ¿Utilizaron algún conjuro mágico para construirla o formaba parte de un tesoro misterioso? ¿Tal vez era la lágrima de un ángel! ¿Qué otros personajes la tuvieron en sus manos? ¿Cómo llegó a manos de Sebastián? ¿Cómo se enteró de sus propiedades?
- **Viajes a tierras extrañas.** La abundancia de relatos fantásticos de esta época es producto de lo maravillados que se quedaban los marinos y exploradores cuando veían las costumbres de la gente: cómo vestían, su idioma, las casas y construcciones en que habitaban, su comida, su música, sus paisajes, etcétera. Pida a sus alumnos que, en equipos, imaginen que son viajeros de la Antigüedad en busca de aventuras y de conocer otras tierras. ¿Cómo describirían su extrañeza ante las costumbres, los objetos y las formas de vida de la actualidad? Por ejemplo, pueden describir la escuela y el salón de clases: “En este país, la gente tiene la costumbre de deshacerse de sus hijos durante la mañana y les llevan a una casa comunal, los encierran en cuartos y los tienen sentados obedeciendo a cada vigilante, al que llaman maestro o maestra, según sea el caso...”. Pregunte cómo describirían un cine, el supermercado, un cajero automático, un partido de fútbol, el metro o los autobuses, la familia viendo la televisión, el zoológico, etc. Deben recordar que para ellos todo es extraño y no conocen las costumbres; quienes leerán sus apuntes tampoco tienen referencia de lo que describen y necesitan la mayor información y claridad en las descripciones.
- **La mujer pájaro.** Lea con sus alumnos la parte en que Sebastián naufraga y llega a la isla para encontrarse con la extraña mujer pájaro. Realmente hay muchos misterios a su alrededor: su comportamiento, la facultad que tiene para cambiar de forma, para saber que Sebastián está enamorado de la niña de la casita verde, etc. ¿Será una hechicera encantada? ¿Una especie diferente, mezcla de humano y

ave? ¿Un ave mágica? ¿Un guardián de los mares? Reúna a los niños en equipos y pídale que elijan alguna de las posibilidades anteriores para escribir una historia sobre la misteriosa mujer. Posteriormente, invítelos a que imaginen y escriban un diálogo en el que Sebastián convence a la mujer para que lo deje ir; hay que tomar en cuenta que al principio ella parece no estar dispuesta a dejarlo partir.

Para seguir leyendo

- **Monstruos marinos.** En la mitología y las leyendas de los pueblos cercanos al mar abundan historias de monstruos y seres increíbles que habitan en el mar. Seguramente sus alumnos han escuchado o visto películas sobre las sirenas y los tritones, seres con torso humano y cola de pez que provienen de la mitología griega. Existen otros monstruos como el noruego Kraken, que Jorge Luis Borges (*Manual de zoología fantástica*, FCE) describe como un dragón marino, las serpientes marinas y los calamares gigantes. Organice a sus alumnos para que investiguen sobre seres marinos y formen una antología de leyendas o relatos que hablen de ellos. Si es posible, pueden visitar la página: http://www.lo-inexplicable.com.ar/monstruos/index_mmarinos.htm.
- **Otros libros.** Si a sus alumnos y a usted les gustó el libro, le recomendamos leer otras obras relacionadas con el tema que están publicadas en Alfaguara Infantil: *Los besos de María*, de Triunfo Arciniegas, para los enamorados separados por la distancia. Para los miedosos: *Hotel Monstruo. ¡Bienvenidos!*, de Verónica Murguía; *¡Socorro! (12 cuentos para caerse de miedo)* y *Queridos monstruos*, ambos títulos de Elsa Bornemann.

- **Tus libros favoritos.** Como señalamos anteriormente, los viajes en barcos de vela tardaban mucho tiempo y requerían un gran esfuerzo. Pregunte a sus alumnos: Si realizaran un viaje largo, ¿qué libros llevarían para no aburrirse? Deberán mencionar libros que hayan leído de verdad. En equipos elaborarán una lista de los libros que llevarían, y los personajes que les gustaría conocer. Compartan los resultados y sus recomendaciones literarias.

Conexiones al mundo

- **Nuestras playas.** En México existen playas y puertos importantes, de fama internacional. Organice a los niños en equipos para que investiguen sobre los puertos más importantes de México, ubíquenlos en un mapa y consigan postales, recortes de revistas o impresiones de internet. Cada equipo elaborará un pequeño texto sobre por qué le gusta el mar.
- **Exposición de objetos favoritos.** En muchas leyendas se mencionan objetos con cuyo poder era posible dominar el mundo o convocar a genios, atraer la suerte o la mala fortuna, son historias como las que se cuentan en *Las mil y una noches*, donde abundan lámparas, anillos, alfombras voladoras y talismanes mágicos. Quizá sus alumnos también tengan algún objeto que les da suerte o simplemente es su favorito; puede ser una moneda antigua o con una característica especial, una piedra de cuarzo o ámbar, una pata de conejo, una playera, un juguete, gorra, anillo, talismán, etcétera. Pida que lleven anuncios de periódicos y revistas donde se ofrecen horóscopos y talismanes, analice con ellos si son verdaderos o son producto de charlatanería. Pida que elaboren un anuncio para su objeto tomando como ejemplo los anuncios que acaban de analizar. Organice una exposición de los objetos con sus anuncios.

Desarrollo: Miguel Ángel Sánchez Rico y Ana Arenzana.

Grupo Santillana

ALFAGUARA

INFANTIL