



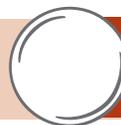
PROYECTO DE LECTURA

1.º a 6.º grado

Ricardo Mariño

loqueleo

SANTILLANA



Proyecto Integral de Escuela

¿Por qué elegimos a este autor?

Ricardo Mariño ocupa un lugar muy destacado en la literatura infantil y juvenil argentina. Sus obras para los más chicos mezclan la risa, los juegos de palabras y el absurdo en un resultado hilarante. El humor ridículo que propone fascina a los niños, los obliga a pensar y repensar el mundo. Para los más grandes, Mariño escribe libros de ciencia ficción, de terror y también de amor. Sus novelas construyen mundos que desafían la imaginación a la vez que incentivan a ver con otros ojos la realidad social que rodea a los lectores. Recorrer la obra de uno de los referentes actuales en la Argentina de la literatura para niños y jóvenes permitirá a los alumnos jugar con su fantasía, construyendo mundos ridículos y estrafalarios, y compararlos con la comunidad educativa.

¿En qué consiste la propuesta?

Cada curso abordará un libro de Ricardo Mariño y a partir de su lectura y análisis realizará una reelaboración original y creativa. Los cursos optarán por distintas maneras de llevar a la práctica su proyecto, utilizando diversas formas artísticas o periodísticas. La puesta en escena de una obra de títeres construidos por los niños, una exposición de inventos ridículos y un desfile de vestuarios futuristas son algunas de las actividades que se sugieren en las propuestas que conforman este corpus.

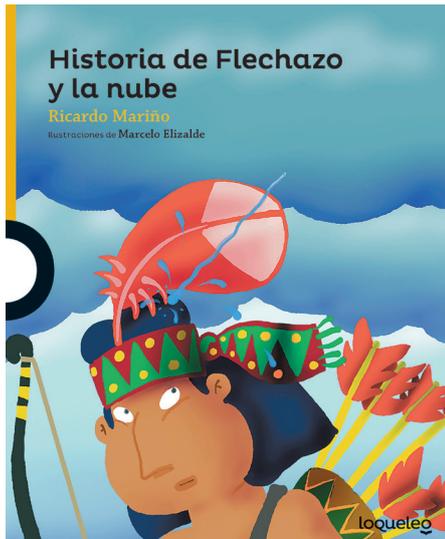
El día del evento la escuela abrirá sus puertas a la comunidad. Algunos cursos expondrán sus proyectos en su propia aula, otros lo harán en el salón de actos, en el gimnasio, en el patio o en la biblioteca, eligiendo el lugar que mejor se adapte a cada representación. Los invitados recorrerán las instalaciones y luego se reunirán en el espacio común, donde las presentaciones cerrarán la muestra.



Biografía

Ricardo Mariño nació en el año 1956 en Chivilcoy, pequeño pueblo del oeste de la provincia de Buenos Aires. Es periodista y escritor. Se destaca por sus más de 70 libros orientados a un público infantil y juvenil. Ha publicado sus obras en revistas infantiles como *Billiken*, *Humi* y *AZ Diez*, así como también en los suplementos para chicos de *Clarín* y *Página/12*. Fue director de la revista *Mascaró* entre 1985 y 1988. Además, escribió guiones para programas infantiles de televisión, realizó talleres para docentes y bibliotecarios y fue jurado de numerosos premios.

Como escritor ha recibido los siguientes premios y distinciones: Primer Premio Casa de las Américas por *Cuentos Ridículos*, 1988; mención en el concurso literario Editorial Susaeta por el cuento "El árbol de las varitas mágicas", 1987; Recomendación de IBBY internacional para la publicación de *Cuentos ridículos* y *El sapo más lindo del mundo*, 1990; Premio Konex 1994 en reconocimiento al trabajo en literatura infantil en la década 84-94; finalista del Concurso Latinoamericano de Literatura Juvenil de Fundalectura y Editorial Norma de Colombia, 1996; y recomendación de Fundalectura (Colombia) por *Cuentos espantosos*, 1996. Su libro de cuentos para adultos *Silbidos en el cielo* obtuvo el Segundo Premio Municipal.



Historia de Flechazo y la nube

Ilustraciones: Marcelo Elizalde

Género: Cuento

ISBN: 978-950-46-3809-4

40 págs.

Esta es la historia de un indio llamado Flechazo, que vivió hace mucho, mucho tiempo. Era el más hábil de la tribu con el arco y la flecha, y podía hacer pruebas increíbles, como peinar con raya al medio a un amigo con un flechazo. Un día, aburrido y sin retos que vencer, decidió usar sus artes para hacer llover, pero su orgullo enojó a Pluviac, el dios de la lluvia. Como castigo, un chorro de agua comenzó a caer continuamente sobre la cabeza de Flechazo. El joven indio debió terminar con la catastrófica sequía que asolaba a la tribu y quitarse el chorrito de agua de la cabeza. Para ello necesitó de todas las flechas que había en la tribu.

Objetivos

- Conocer los elementos propios de una leyenda: personajes, acciones y marco.
- Valorar las posibilidades de la literatura como fuente de placer estético.
- Diferenciar los elementos humorísticos en una parodia.
- Realizar producciones propias a partir de la lectura de una leyenda.

Actividades de lectura

- Antes de leer, mirar atentamente todas las ilustraciones y entre todos construir un relato anticipatorio a la lectura. Luego, comparar el cuento con la versión previa.
- Después de la lectura, responder oralmente: ¿Cuándo ocurrieron los hechos? ¿Qué parte de la vestimenta de Flechazo se destaca? ¿Cuál es su mayor habilidad? ¿A qué lo desafían? ¿Quién es Pluviac? ¿Cómo castiga a Flechazo? ¿Qué hace Flechazo con todas las flechas que consigue? ¿Cuál es el resultado final?
- Comparar con otras leyendas de los pueblos originarios. Encontrar los elementos comunes y las diferencias. El dibujo del final también es una parodia: observar *La creación de Adán* de Miguel Ángel, pintado en la Capilla Sixtina, para poder comprenderla.

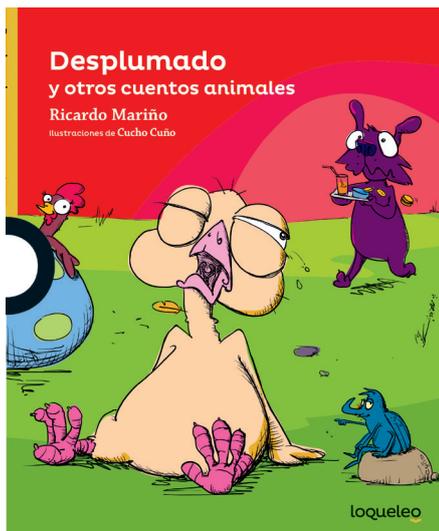
Proyecto para el aula

1. Tras terminar de leer, mirar atentamente las ilustraciones. Reflexionar: ¿cómo era el lugar donde vivía Flechazo? ¿Qué pasó después? ¿Cómo se transformó? ¿Qué animales y plantas vivían allí antes? ¿Qué animales y plantas la habitaron después?
2. Separar al curso en dos grupos: uno construirá una maqueta de la tribu de Flechazo durante la sequía; el otro, del lago que se formó después, con la tribu de Flechazo en sus orillas. Reunir los materiales necesarios para poder representar las maquetas: arena, hojas, palitos y cortezas de árboles, cartulina azul u otro material que simule agua, etc.
3. Formar en pequeños grupos los objetos tridimensionales pertenecientes a ambas maquetas: las cabañas de la tribu, algunos árboles, una montaña.
4. Construir ambas maquetas y disponerlas en dos extremos del aula. Escribir en una cartulina el nombre del libro, el autor, el ilustrador y la editorial, junto con consejos para no derrochar el agua. Durante la muestra pueden recibir al público disfrazados de indios.



Ventana al humor

La parodia es un género humorístico que se basa en la recreación de una obra artística. No intenta burlarse de la obra original, sino que toma los elementos destacados de esta para exagerarlos con efectos graciosos. Por ejemplo, *Historia de Flechazo y la nube* está basada en las leyendas de los pueblos originarios. En este tipo de relatos suelen aparecer héroes que desafían a los dioses, lo cual da como resultado la creación de animales, plantas y accidentes geográficos. Sin embargo, en este libro aparecen dioses ridículos, como el dios de las cosas cuadradas, y castigos más graciosos que destructivos.



Desplumado y otros cuentos animales

Ilustraciones: Cucho Cuño

Género: Cuento

ISBN: 978-950-46-3765-3

40 págs.

En estos cuatro cuentos, se dan cita los animales más locos y ocurrentes. Un pajarito caprichoso es adoptado por una gata y un perro que se desviven por hacer lo que él quiere; un ciempiés se proclama Intendente de la Planta de Limón, con tanto éxito que al día siguiente todos los insectos quieren ser parte de su plantel; el caracol Inestable comienza un viaje para llegar hasta el quiosco de revistas y llega mucho más lejos de lo que pudo haber imaginado; y el dinosaurio Carmelito busca desesperado una madre entre pollitos, gallinas y trenes. Cuatro cuentos con un final sorprendente y divertido.

Objetivos

- Identificar las conductas y los comportamientos humanos en los cuentos de animales.
- Reconocer descripciones en un cuento.
- Reconstruir la secuencia narrativa de un relato.
- Desarrollar la capacidad para el trabajo en equipo, en un marco de fraternidad y respeto.

Actividades de lectura

- Antes de leer, cada alumno narrará un cuento que conozca que esté protagonizado por animales, describiendo sus características humanas y forma de comportarse. Leer la contratapa e identificar los personajes que aparecerán en este volumen.
- Después de leer los cuentos vincular a algunos de los personajes con las siguientes características:
 - caprichoso;
 - sobreprotector;
 - charlatán;
 - distraído;
 - desorientado.

- Debatir entre todos sobre las actitudes de los personajes de los cuentos y las enseñanzas que les dejó la lectura.

Proyecto para el aula

1. Organizarse en cuatro grupos, uno por cada cuento. Leer el cuento elegido en voz alta y conversar sobre las características de los personajes. Dibujarlos lo más detalladamente posible.
2. Con materiales de descarte como medias viejas, telas, cartones, botellas de plástico y bijouterie construir los títeres de los personajes. Cada alumno manejará un títere, y en caso de no tener suficientes muñecos, los demás narrarán el cuento, buscarán ruidos para usar como acompañamiento sonoro y prepararán la escenografía.
3. El día de la muestra, cada grupo representará la obra de títeres en el escenario principal. También pueden organizar funciones en el aula para público reducido.



Ventana al humor

Desde tiempos remotos, los animales con características humanas han ocupado un lugar importante en las historias que se contaban, al punto que hoy en día relacionamos directamente ciertas virtudes y defectos con distintos animales. Las fábulas permiten al escritor denunciar problemas sociales sin que los poderosos puedan sentirse ofendidos por el cuento. El tono de humor acentúa el efecto crítico del género.



Cuentos ridículos

Ilustraciones: Pablo Zerda
 Género: Cuento
 ISBN: 978-950-46-3459-1
 80 págs.

Los personajes más ridículos que se han imaginado colman las páginas de este libro. Con una lógica que responde a una visión descabellada del mundo, un piojo que quiere viajar al espacio, una chica llamada Cinthia Scoch a la que le salen ramas en la cabeza al comer una mandarina, concursos de inventores y botellas con pedidos de rescate de tiempos inmemoriales, entre otros, inundan este clásico de la literatura infantil argentina. El resultado es un concierto cacofónico, disparatado y desopilante de ridiculeces.

Objetivos

- Valorar las posibilidades lúdicas que ofrece la literatura.
- Reconocer juegos de sentido, semánticos, sintácticos y fónicos.
- Identificar relaciones de causa y efecto en una narración absurda.
- Experimentar la escritura en el género epistolar.

Actividades de lectura

- Antes de leer, comentar entre todos el significado de la palabra ridículo y pensar en qué momentos o situaciones se escucha esa palabra. Elegir el título de uno de los cuentos y hacer un dibujo ridículo.
- Siguiendo las ridículas ideas de Archibaldo Postman, escribir una carta ridícula a un famoso. Redactar también una carta de amor para una de las solteras del pueblo.
- En el cuento “Cinthia Scoch y la mandarina ridícula”, el autor utiliza sinónimos y frases hechas que significan estar loco: “rayado”, “te falta un tornillo”, “idea descabellada”, etc. Pensar otras frases que signifiquen lo mismo y continuar el cuento lo más ridículamente posible.

- Imaginar nuevos trabajos para El Rebelde: bombero, maestro, jardinero, etc. ¿Cómo se llamarán sus nuevas novias? ¿Qué características tendrán?

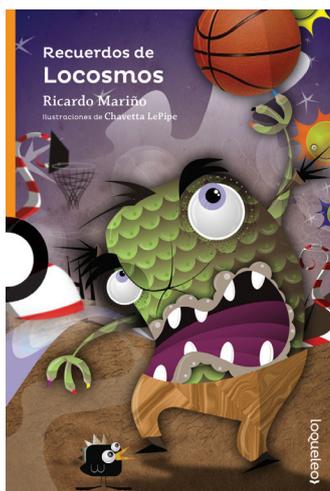
Proyecto para el aula

1. Leer muy atentamente el cuento “Los más famosos inventores de inventos ridículos”. Explicar en cada caso por qué son ridículos los inventos. Luego, estudiar viejos inventos ya pasados de moda u observar videos de dibujitos animados ridículos, como por ejemplo *El coyote y el Correcaminos* (para el cual es posible estudiar los inventos del coyote).
2. Imaginar nuevos inventos ridículos. Describirlos con el mayor detalle. Con ayuda del docente de Tecnología, dibujar los planos y construirlos con materiales de descarte.
3. Durante la muestra, armar una gran “Exposición ridícula de inventos ridículos”. Pueden disfrazarse de inventores con barbas, grandes marcos de anteojos y galeras. Obviamente, los disfraces deben ser ridículos.



Ventana al humor

Los juegos de palabras pueden basarse en algunas operaciones básicas: por ejemplo, el uso de vocablos polisémicos, palabras con varias acepciones; de homónimos, palabras que se escriben igual y significan cosas diferentes; o de parónimos, que se escriben y pronuncian en forma similar pero tienen diferentes significados. Los escritores utilizan estas similitudes para producir efectos humorísticos en la narración. En estos *Cuentos ridículos* el autor hace uso de muchos juegos de palabras con resultados muy cómicos.



Recuerdos de Locosmos

Ilustraciones: Chavetta LePipe
Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3821-6
64 págs.



SERIE NARANJA

Luego de una terrible explosión, el sereno de una planta de gas viaja por el espacio hasta el extraño planeta Locosmos. Allí convive durante meses con sus singulares habitantes. Al regresar, se dedica a escribir un manual donde da cuenta de los diferentes aspectos de ese mundo desopilante, desde la fauna y la geografía hasta los programas de radio y televisión. Ríos voladores, radios que transmiten olores, extraños deportes y todo sobre industria, forma de gobierno y vida cotidiana en este planeta iluminado por cinco soles.

Objetivos

- Valorar la palabra y la literatura como posibilidad de construcción de mundos imaginarios.
- Reconocer los recursos del absurdo en el género humorístico.
- Experimentar la lectura y escritura de textos expositivo-explicativos.

Actividades de lectura

- Antes de leer, observar la ilustración de la tapa e indicar los aspectos irreales de la misma. ¿Qué lugar será Locosmos? ¿Qué les sugiere el nombre? ¿Por qué el título del libro será *Recuerdos de Locosmos*?
- Después de leer, elegir un capítulo del libro y comparar ese aspecto de Locosmos con el mundo real. ¿Qué cosas tienen en común? ¿Qué cosas son absurdas? ¿Hay una lógica en la forma en que funciona el mundo en Locosmos?
- Redactar un nuevo capítulo al libro, llamado “La educación en Locosmos”. Imaginar las posibilidades más disparatadas que pueden ocurrir en una escuela absurda. ¿Cómo estudiarán los alumnos? ¿Qué aprenderán? ¿Cómo serán los profesores, las aulas y los recreos?

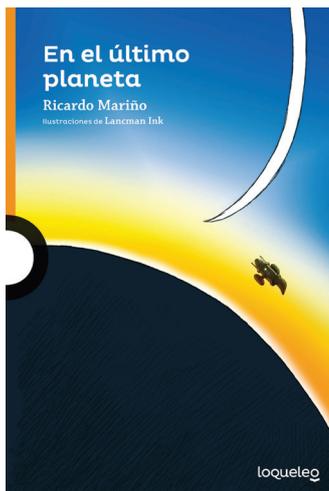
Proyecto para el aula

1. Separarse en pequeños grupos de tres a cuatro estudiantes. Cada grupo elegirá un aspecto de la sociedad locósmica y realizará un texto informativo, exponiendo luego los resultados en una cartelera. Dibujar cada uno de los objetos mencionados en detalle. A partir de materiales de descarte, construir maquetas que recreen la sociedad y el planeta Locosmos.
2. Transformar el aula en un “Recorrido por Locosmos”. Durante la muestra los alumnos, disfrazados de científicos, invitarán al público a pasear por el aula, donde cada grupo mostrará su maqueta y expondrá sobre el aspecto elegido.
3. Los estudiantes podrán declamar los poemas locósmicos en el escenario principal. Por supuesto, el estilo y la voz de quien recite deberá ser debidamente ridículo.



Ventana al humor

El absurdo como género humorístico parte de un planteo, que puede ser racional o irracional, y se desarrolla siguiendo una lógica que no toma en cuenta la realidad, con resultados imposibles e hilarantes. Por ejemplo, a partir del supuesto de un río que fluye sobre la superficie, el autor se plantea la existencia de puertos que son como terrazas y toboganes que permiten a los pasajeros bajarse de los barcos.



En el último planeta



SERIE NARANJA

Ilustraciones: Lancman Ink
Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3698-4
160 págs.

Bruno Plop pensó que era muy afortunado cuando ganó en un sorteo un viaje al planeta que eligiera. Pero a veces las cosas se complican de repente: en el viaje de regreso un accidente intergaláctico los dejó a él y al resto de los pasajeros varados en un planeta desconocido. Bruno, el señor Piero Mastrángelo, un hombrecito de Gamonius, un matrimonio plutoniano, un locósmico, una ancianita mexicana y su nieta Marcia deberán sobrevivir sin comida ni agua, ni forma de pedir ayuda. Para colmo, en el misterioso lugar parece no haber “nada”, hasta que comienzan a aparecer monstruos que se multiplican, ríos sin agua, una mujer gigantesca y el rey Rasgos Repelentes. Es que en el último planeta hay que tener mucho cuidado con lo que se sueña...

Objetivos

- Aprender a identificar el tipo de narrador protagonista.
- Reconocer los rasgos propios del género de la ciencia ficción.
- Participar en experiencias de creación colectiva.
- Desarrollar una actitud de respeto y comprensión hacia el otro.

Actividades de lectura

- Hacer una lista de libros y películas de ciencia ficción y agruparlos por temas: viajes espaciales, viajes en el tiempo, robots, extraterrestres, computadoras, etc. Antes de leer, observar la ilustración de la tapa del libro y reflexionar: ¿por qué el libro se llamará *En el último planeta*?, ¿qué tópicos de la ciencia ficción consideran que se verán en el libro?
- Después de leer chequear la hipótesis de lectura. ¿Qué temas aparecen en el libro? ¿Cuál es el más importante?
- Investigar sobre el planeta Neptuno. ¿Son correctos los datos que aparecen en el libro? Se mencionan personajes reales. ¿Cuáles son? Redactar una pequeña biografía de cada uno.

- La novela está escrita con un narrador protagonista. ¿En qué momentos de la narración difiere la forma en que Bruno cuenta la historia de lo que en realidad está pasando?

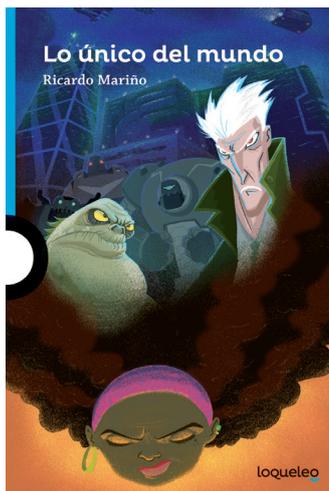
Proyecto para el aula

1. Leer y observar los dibujos sobre Marcia. ¿Cómo está vestida? ¿Cuál es su corte de pelo? ¿Qué adornos usa? Hacer una descripción lo más completa posible. Realizar el mismo proceso con Bruno Plop.
2. Mirar en el aula varias películas de ciencia ficción y prestar especial atención a la vestimenta que utilizan los personajes.
3. Diseñar un vestuario futurista con ropas viejas, mantas, electrodomésticos desarmados y cualquier cosa que se les ocurra. Además, cambiar sus peinados y usar maquillaje. Se puede organizar un desfile en el escenario central durante la muestra, tras el cual el público premiará el vestuario más original.



Ventana a la ciencia ficción

Son muchas las definiciones del género ciencia ficción. La mayoría coincide en destacar las hipótesis sobre el futuro de la sociedad extrapolando los adelantos científicos y tecnológicos, y su impacto en la vida social y personal. En la ciencia ficción, las narraciones, al contrario de lo que ocurre en el género absurdo y fantástico, deben ser coherentes y racionales. Por ejemplo, si en *En el último planeta* los sueños se hacen realidad, se harán realidad todos, y habrá reglas que regulen su comportamiento.



Lo único del mundo

Ilustraciones: Mariano Epelbaum
Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3442-3
168 págs.

En una Buenos Aires futurista, viven los personajes de la novela: Gunta, un joven atrapado en un instituto de menores por un padre que ha decidido congelarse durante veinte años; Buck Ferraguto, un taxista chapado a la antigua que odia a los robots; Psíquica, una joven “oscura” de extraños poderes; y Nadine, una chica misteriosa cuyos mensajes logran que Gunta no se sienta tan miserable. La llegada al poder del ambicioso Tina Belmont fomenta el ataque al diferente: robots, oscuros (personas que no han sido mejoradas genéticamente) y pobres son perseguidos, amenazando así la supervivencia de todos. Los caminos de los personajes se cruzarán en formas aparentemente azarosas, pero de su unión dependerá el futuro de Buenos Aires y la paz entre robots y humanos.

Objetivos

- Reconocer los rasgos propios de la ciencia ficción, en especial la creación de utopías y distopías, y valorar su función de crítica social como visión de un futuro a evitar.
- Desplegar las propias posibilidades como intérpretes y productores de texto.
- Explorar el género periodístico y producir un noticiero televisivo con sus diferentes secciones.
- Valorar la libertad y la democracia como una forma de vida social en la que prima el respeto por el otro.

Actividades de lectura

- Antes de comenzar la lectura del libro, observar la tapa. ¿Qué clase de personajes serán cada uno de ellos? Leer la contratapa y proponer una hipótesis de argumento por la cual se conecten, se relacionen y se ayuden los cuatro personajes.
- La contratapa menciona que el libro atraviesa temas como las relaciones familiares, la discriminación y la desigualdad social. ¿Qué otros tópicos consideran que toca la novela? Escribir una reflexión personal acerca de la igualdad entre las personas a partir de lo leído.

- La madre de Psíquica decidió escribir un poema pidiendo su libertad. ¿Cómo creen que sería el poema? Redactarlo.

Proyecto para el aula

1. Estudiar en un noticiero televisivo las diferentes secciones, el estilo de vestimenta y la forma de hablar de los conductores, reporteros y especialistas.
2. Inventar un noticiero futurista que cubra los acontecimientos ocurridos en *Lo único del mundo*. Tener en cuenta la posibilidad de grabar previamente los segmentos que transcurran “en exteriores”. Disponer un televisor en el escenario para proyectar estas secciones.
3. Grabar también clips de propagandas para los cortes publicitarios. Pueden ser por ejemplo de venta de robots, grupos pro igualdad de los oscuros y los robots, propaganda política de Tina Belmont, etc.
4. El día de la muestra representar el noticiero en el escenario central. Puede haber una entrevista en vivo a los personajes del libro, actuados por los alumnos. Tener en cuenta que la vestimenta debe ser futurista.

Redacción: Carola Martínez



Ventana a la ciencia ficción

Muchos relatos de ciencia ficción construyen un mundo futurista donde se hallan planteados aspectos de la vida social actual sobre los cuales el autor quiere llamar la atención de sus lectores. Estos mundos futuros son llamados utopías (cuando son sociedades perfectas) y distopías (cuando plantean sociedades totalitarias y represivas, sin democracia). Algunas de las distopías más famosas de la ciencia ficción son *Un mundo feliz* de Aldous Huxley y *1984* de George Orwell.