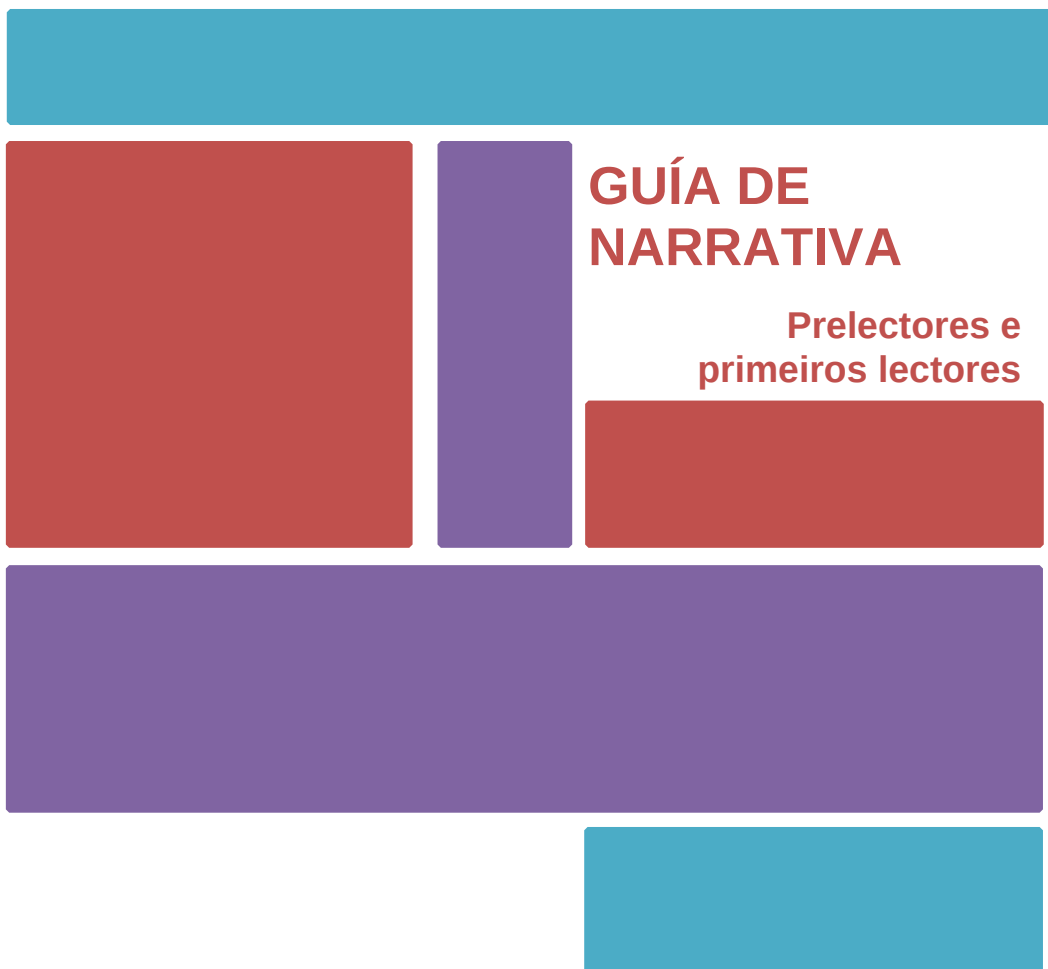


ler

conta moito



Edita

Xunta de Galicia
Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria
Secretaría Xeral de Cultura

Elos-Galicia

Coordinación

Blanca-Ana Roig Rechou

Redacción

Eulalia Agrelo Costas
Mar Fernández Vázquez
Carmen Ferreira Boo
Isabel Mociño González
Marta Neira Rodríguez
Verónica Pousada Pardo

Deseño e maquetación

Elos-Galicia

Índice

	Páx.
Introdución.....	5
1. <i>Os xigantes de nunca acabar</i> , Xoán Babarro e Ana María Fernández Carmen Ferreira Boo	11
2. <i>O principio</i> , Paula Carballeira Verónica Pousada Pardo	25
3. <i>Eu son eu</i> , Fina Casalderrey Isabel Mociño González	37
4. <i>A galiña azul</i> , Carlos Casares Mar Fernández Vázquez	49
5. <i>Escola dos piratas</i> , Agustín Fernández Paz Eulalia Agrelo Costas	59
6. <i>Un robot pequeno</i> , Paco Martín Marta Neira Rodríguez	73

Introdución

Nesta guía de lectura, dedicada ao xénero narrativo e pensada para traballar cos prelectores e primeiros lectores, preséntase unha selección de obras relevantes da Literatura Infantil e Xuvenil galega para ir creando o seu imaxinario e tamén para a formación lectora e a instauración do hábito lector. Ten como obxectivo principal facilitar e acompañar a tarefa do mediador na selección de textos e na planificación da educación literaria, entendendo esta como a posta en marcha dunha metodoloxía de traballo que permita a consecución dun conxunto de saberes culturais, literarios e sociais, de xeito que contribúan ao intertexto individual da nenez e á súa activación ante a lectura dunha obra literaria (Roig, 2013).

Consta de seis obras narrativas coas que se poden conseguir eses obxectivos a través dos apartados intitulados: **“Preparación da lectura”** e **“Propostas de traballo”**. Cada un acolle materiais de apoio destinados ao mediador, entendendo por este todo adulto que exerce un papel de ponte entre as obras literarias e a infancia: **bibliotecarios, familia, profesorado, promotores culturais...**

O apartado **“Preparación da lectura”** contribúe á conformación dun perfil contextual arredor do momento no que se produce a obra, para que o protagonismo desta se comparta con coñecementos sobre etapas históricas, autores, ilustradores e traxectorias, parte importante das destrezas e habilidades do lector competente que queremos formar. Tamén inclúe a descrición da obra e a súa composición narratolóxica (estrutura e final da narración, temáticas, voz narrativa, personaxes, tempo e duración da acción, espazo, linguaxe, valores, referencias literarias e artísticas etc.), seguindo o modelo de análise de Ceccantini (2000). Para este fin tamén se engade o subapartado “Para saber máis” e unha bibliografía que acolle estudos, recensións e referencias sobre a actividade narrativa infantil de cada autor elixido, debido a que é a franxa de idade á que se dirixe esta guía.

Toda esta información é un punto de partida para desenvolver un proxecto de traballo xeral ou procuras de datos puntuais, que partan dos textos, dos paratextos —é dicir, todo o que rodea o texto (informacións editoriais, sobre a estrutura da obra, o propio autor e a súa produción, e mesmo algún tipo de ilustración)—, das

buscas en Internet ou doutros recursos que o mediador considere acaídos a quen se quere achegar no espazo e no tempo concretos. Deste xeito, contribuírase á formación lectora e promoveranse as competencias en comunicación lingüística, dixital, mundo físico, sociais e cívicas, de conciencia e expresións culturais, matemática, aprender a aprender e autonomía e iniciativa persoal.

O apartado "**Propostas de traballo**" acolle unha serie de actividades para desenvolver a partir das obras elixidas en distintos espazos lúdicos e formativos, un conxunto de accións que se poden adaptar segundo diferentes criterios e situacións: a idade do destinatario, a composición do grupo, a esixencia, a duración... Cabe destacar a atención prestada nestas propostas a dous eixes temáticos transversais, como son a familia e a escola, dúas institucións fundamentais para a formación das nenas e nenos como individuos.

As actividades divídense nestas propostas en distintos subapartados, dependendo do propósito pretendido con elas: "Para achegarse á lectura", "Para xogar, crear e contaxiar", "Para dialogar con outras artes", "Para emocionarnos", "Para pensar" e "Para aprender máis". A función de cada un dos subapartados é agrupar os diferentes tipos de actividades para facilitar a tarefa de seleccionalas segundo o obxectivo que se quere acadar en cada momento.

O primeiro deles, "Para achegarse á lectura", podería levar a repeticións indesexadas. Por iso, nesta introdución, recoméndase unha actividade común a todos os textos narrativos elixidos, en relación coa

Lectura en voz alta

- Deterse a **practicar** unha lectura en voz alta do texto sen público, tendo en conta as súas características en canto a entoación, pronunciación, acentuación e linguaxe non verbal, para facilitarlle ao futuro lector unha **experiencia positiva inicial** baseada no gozo e que sirva de **modelo** para diferenciar distintos tipos de textos.
- **Arredarse da lectura de narracións tradicionalmente escolares**, que fai unha pausa sempre despois de cada parágrafo, converténdoa nun punto de inflexión esaxerado e que adoita caer na artificialidade. Neste sentido, é necesario modular o ton de voz para diferenciar as intervencións do narrador dos personaxes, adaptando as inflexións ás sensacións

evocadas polo texto (intriga, medo, suspense, desacougo, risa...).

- Confiar na **intuición** sobre aquelas partes do texto que nos emocionan máis ou que, pola súa beleza formal, teñen maior impacto no lector adulto. O que a nós nos emociona tamén pode emocionar a infancia.
- **Procurar en Internet recursos** de interese, como as propias lecturas do autor ou doutros autores, que é recomendable escoitar para contaxiarse do ton e das formas contemporáneas de contar e para distinguir os diferentes tipos de contadores. Un bo recurso é o portal da Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega (<http://www.aelg.org/>), dentro da sección do autor, no apartado de videoteca. Tamén a audición e o visionado de contacontos de todos os tempos.

Recomendacións, todas elas, que poden ou deben ser ampliadas con actividades concretas se o caso o require.

Os criterios para a selección destas seis obras, despois de ter revisado o canon potencial da narrativa infantil galega, é dicir, o conxunto de toda a produción narrativa para os máis novos, e de examinar a súa calidade literaria, foron:

1. Que os relatos formasen parte do canon accesible: obras dispoñibles en librerías e bibliotecas.
2. Que os seus autores fosen considerados referentes polo seu traballo permanente en prol da lingua e da literatura.
3. Que se axustasen ás capacidades psicolóxicas e cognitivas das idades elixidas.

Esta guía ten vocación de continuidade con obras doutros narradores que, por sobordar as capacidades deste tramo de idade e o número elixido para a selección, non puideron ser acollidas.

Ofrécense de cada unha das obras mostras textuais e visuais para facilitar o traballo do mediador no desenvolvemento das actividades correspondentes.

Bibliografía

- Ceccantini**, João Luís (2000), *Uma estética da formação: vinte anos de literatura juvenil brasileira premiada (1978-1997)*, Assis: Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Assis [Tese (Doutorado em Literaturas de Língua Portuguesa)].
- Mociño González**, Isabel e Blanca-Ana **Roig Rechou** (coords.) (2015), *Libros en galego de onte e de hoxe para a nenez e a mocidade (2010-2015)*, Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, Servizo de Publicacións e Intercambio Científico / Instituto de Ciencias da Educación, col. Materiais didácticos, n.º 26.
- Roig Rechou**, Blanca-Ana (2008), *La Literatura Infantil y Juvenil Gallega en el siglo XXI. Seis llaves para entenderla mejor / A Literatura Infantil e Xuvenil Galega no século XXI. Seis chaves para entendela mellor*, Madrid / Santiago de Compostela: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil / Xunta de Galicia (Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural. Consellería de Cultura e Deporte).
- (2013), *Educação Literária e Literatura Infantojuvenil / Educación Literaria e Literatura Infantil e Xuvenil*, Porto: Tropelias&Companhia, col. Percursos da Literatura Infantojuvenil, n.º 11.
 - (coord.) (1996-2015), *Informe de Literatura*, Santiago de Compostela: Xunta de Galicia / Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. (CD-ROM e <http://www.cirp.es/rec2/informes/>).
 - (coord.) (2015), *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil galega*, Vigo: Edicións Xerais de Galicia.
 - e José António **Gomes** (coords.) (2007), *Grandes Autores para Pequenos Leitores. Literatura para a Infância e a Juventude: Elementos para a Construção de um Cânone*, Porto: Deriva Editores, col. Deriva, n.º 4.
 - e Isabel **Mociño González** (coords.) (2015), *Libros galegos de onte e hoxe para a nenez e a mocidade (2010-2015)*, Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, Servizo de Publicacións e

Intercambio Científico / Instituto de Ciencias da Educación, col. Materiais didácticos, n.º 25.

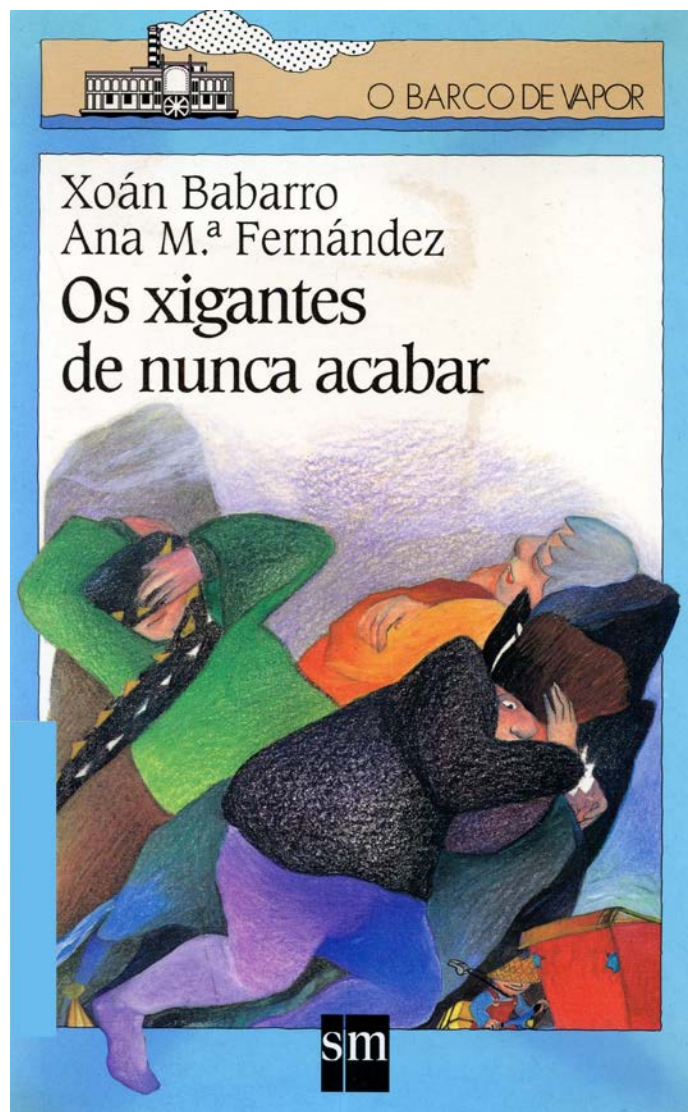
- , Isabel **Soto López** e Marta **Neira Rodríguez** (coords.) (2011), *O álbum na Literatura Infantil e Xuvenil (2000-2010)*, Vigo: Edicións Xerais de Galicia / LIJMI / NovaCaixaGalicia.
- (coords.) (2013), *Premios literarios e de ilustración na LIX*, Vigo: Edicións Xerais de Galicia / LIJMI.
- (coords.) (2015), *Retorno aos clásicos. Obras imprescindíbeis da narrativa infantil e xuvenil*, Vigo: Edicións Xerais de Galicia / LIJMI / Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades.

Webgrafía

Rede temática de investigación “Las Literaturas Infantiles y Juveniles del Marco Ibérico e Iberoamericano (LIJMI)”, <http://www.usc.es/gl/proxectos/lijmi/>



1. *Os xigantes de nunca acabar*, de Xoán Babarro e Ana María Fernández



Os xigantes de nunca acabar, Xoán Babarro e Ana María Fernández
Ilustracións de Irene Fra
Edicións SM, col. O Barco de Vapor, serie azul (a partir dos 7 anos), n.º 14,
1999, 58 pp.
ISBN: 84-348-6687-0

REIMPRESIÓN ACTUALIZADA Á NORMATIVA: 2004 (ISBN: 84-348-6687-4)

PREPARACIÓN DA LECTURA

1. CONTEXTO



Os xigantes de nunca acabar é unha obra narrativa escrita en coautoría por Xoán Babarro e Ana María Fernández que foi publicada no ano 1999, cando a Literatura Infantil e Xuvenil galega se consolidara grazas ao compromiso de autores, editoras e asociacións e á súa consideración no ensino, que deu lugar a un lectorado competente. Neste último ano do século XX iniciouse o Salón Internacional do Libro Infantil e Xuvenil de Pontevedra e a Asociación Nacional de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil (ANILIJ), nacida o ano anterior na Universidade de Vigo, seguiu favorecendo o debate, o intercambio e a colaboración de estudosos para asentar a crítica académica sobre esta literatura. Tamén as editoriais continuaron a abrir novas coleccións, como foi o caso de Galaxia con “Sete Mares”, ou ampliáronas con novos títulos, como as creadas en 1998 “Cabalo buligán”, de Edicións Xerais de Galicia e “Demademora”, “Os contos do trasno Comodín” e “Tras os Montes”, de Kalandraka Editora. Co peche do século, o Premio ás Melloras Ilustracións Infantís e Xuvenís do Ministerio de Cultura recaeu en Óscar Villán por *O coelliño branco* (Kalandraka, 1998) e o Premio Lazarillo de Creación Literaria, en *A banda sen futuro* (Xerais, 1999), de Marilar Aleixandre.

2. OS AUTORES / A ILUSTRADORA



Xoán Babarro (Calvelo de Maceda, Ourense, 1947) estudou Maxisterio e licenciouse en Filosofía e Letras. Ingresou no corpo de mestres por oposición en 1968 como mestre no ensino primario e exerceu como catedrático de Lingua e Literatura Galega no ensino medio. Traballou arreo pola introdución do galego na escola, participando xunto coa súa muller, Ana María Fernández, na elaboración dos primeiros materiais para o ensino da lingua e literatura galegas, onde ensaiou a escrita para os máis novos. Como narrador infantil deuse a coñecer en 1974 con “Zoca zoqueira”, primeiro premio de contos O Facho, e con colaboracións na revista *Vagalume*. En solitario gañou no ano 2009 o VII Premio de Literatura Infantil e Xuvenil Pura e Dora Vázquez con *Palabra era un universo paralelo* (Deputación Ourense, 2010) e a quinta edición do Premio Arume de Poesía con *A Princesa de Taramundi* (Embora, 2010). Algunhas das súas obras pódense encontrar traducidas a diferentes idiomas (castelán, catalán, coreano, grego, portugués...). En decembro de 2002 foi nomeado membro correspondente da Real Academia Galega.



Ana María Fernández (Palma de Mallorca, 1949) estudou Maxisterio e, máis tarde, licenciouse en Filosofía e Letras na Universidade de Santiago de Compostela. Exerceu como mestra en educación infantil e primaria e participou xunto co seu marido, Xoán Babarro, na elaboración dos primeiros materiais para o ensino da lingua e literatura galegas, onde ensaiou a escrita para os máis novos. Colaborou na revista *Vagalume* e obtivo o primeiro premio O Facho de contos en 1977 con “Os amigos do cabaceiro” e, xunto co seu marido, O Facho de teatro en 1983 con *Grande invento para saír do aburrimiento* (Sotelo Blanco, 1987) e O Barco de Vapor de 1985 con *Primeiro libro con Malola* (Galaxia, 1985) e de 1989 con *Barrigaverde e o dragón Achís* (SM, 1990). Tamén se interesou pola recuperación do folclore infantil, participando na recompilación *Dedín, dedín de pequenequín* (Edicións do Castro, 1990). Conta co Premio Lazarillo de Creación Literaria, conseguido en 2001 con *Amar e outros verbos* (Everest, 2002), ademais de ser incluída a súa obra *O país de amarnos* (Everest, 2004) na lista de Honra do IBBY en 2006.



Irene Fra (Mataró, Barcelona, 1971) cursou a carreira de Belas Artes na Universidade do País Vasco e na facultade de Belas Artes de Pontevedra. Ampliou a súa formación realizando cursos de gravado calcográfico e litográfico na galería Brita Prinz en Madrid e no taller de Irene Rybeiro en Amadora (Lisboa). Ten colaborado desde 1993 con editoriais galegas, como Galaxia e Edicións Xerais de Galicia, e nacionais, como Anaya, Edelvives, SM, Santillana e Oxford University Press. No ano 2005 participou na exposición colectiva *Ilustrísimos* de ilustradores galegos organizada na Feira Internacional do Libro Infantil de Boloña. Na Literatura Infantil e Xuvenil galega outros títulos ilustrados por ela son: *O merlo de ferro* (SM, 1995) e *Historias e algún percance todas ditas en romance* (Galaxia, 1996), de Antón Cortizas; *Chinto e Tom* (SM, 2001), de Gloria Sánchez; e *Ola, estúpido monstro peludo!* (Galaxia, 2007), de Fina Casalderrey. Para completar a súa biografía, pódese ver a páxina en liña <http://irenefra.com>

3. A OBRA

Descritor

Os xigantes de nunca acabar é un relato sobre tres xigantes superterribles, superenleantes e superxigantes, que viven no País de Conto. Os tres protagonistas, Poncho, Pancho e Pincho, que de maiores pasan a chamarse Escacharrochas, Perseguerranchos e Machucaplantas, teñen aterrorizada a toda a poboación, porque se dedican a derrubar muros, comer animais e acabar coas plantas do lugar. Os veciños, fartos de tantas desgrazas, deciden buscar unha solución ao problema e contratan o anano Trampolín para que os libere dos tres xigantes. Trampolín convoca á media noite os tres xigantes na Praza Maior e, co poder de tres contos de nunca acabar, consegue que Poncho, Pancho e Pincho se fagan bos, cambiando os seus nomes por Pulepenedos, Rescatarranchos e Plantaplantas.



Algunhas chaves

A narración segue a **estrutura** tripartita tradicional de presentación, nó e desenlace, sen ningunha división tipográfica en partes ou capítulos, servíndose dunha **voz narradora** en terceira persoa. Primeiramente, cunha fórmula a semellanza dos contos populares –“País de Conto é unha terra de era e non era, que existe agora e que existiu noutro e que pode estar dentro e fóra”–, introdúcese o lectorado no mundo da fantasía, presentando os tres personaxes protagonistas e as falcatuadas que realizan: esfarelan a muralla do castelo de irás e non volverás, papan os tres porquiños e a galiña dos ovos de ouro e devoran as fabas máxicas e a pereira das tres periñas duralengas. A seguir, nállase o malestar dos habitantes de País de Conto cos tres irmáns xigantes, que perturban a convivencia pacífica, e a busca de solucións para desfacerse deles. Finalmente, o anano Trampolín, coa súa habelencia e o poder dos contos, consegue que os xigantes sexan bos e que regrese a tranquilidade á veciñanza, pechándose o relato cunha fórmula de despedida –“E desde este día contaban e contaban bonitos contos que nunca acababan”–, que devolve o lectorado á realidade.

En canto aos **personaxes** pódense diferenciar os principais dos secundarios. Os tres irmáns xigantes (Poncho, Pancho e Pincho) e o anano Trampolín son os personaxes principais do relato, realizando o papel de agresores e heroe, respectivamente, pois, mentres que os tres irmáns fan malas accións, o anano consegue devolver a tranquilidade á veciñanza coa axuda máxica da palabra, concretamente de tres contos de nunca acabar. Os veciños son os personaxes secundarios, a través dos que se remarca e incide na maldade dos irmáns.

O relato acontece nun **espazo** ficticio delimitado, o País de Conto, no que habitan toda unha serie de personaxes do imaxinario infantil como son as princesas, os xigantes, os ananos... mais tamén os comediantes, as cantantes, os tocadores de olifantes... É de salientar que nese espazo irreal as rúas toman nomes con claras referencias a contos da transmisión oral moi coñecidos, como é o caso da Rúa Hansel e Gretel, da Praza de Peido de Lobo ou da Avenida Tres Dragóns.

O mesmo acontece co **tempo** que configura a narración, que se caracteriza pola atemporalidade xa desde a fórmula inicial, aínda que aparecen referencias temporais imprecisas que contribúen a marcar certos momentos da acción do relato, caso de “aquela noite”, “ó día seguinte”, “hora do xantar” ou “hora da cea”.

O xeito de contar é claro e sinxelo e sérvese de recursos da literatura de transmisión oral, como é o xogo co número tres, e as repeticións, intercalándose elementos poéticos que buscan o ritmo e incluso a rima na parte narrativa e na dialogada, coa presenza de pareados e outras estrofas. Trátase dunha **linguaxe** rica en rimas e xogos verbais, por medio do uso de trabalinguas e a creación de palabras compostas e derivadas, que reforzan a dimensión humorística e a proximidade coas narracións populares.

Na narración reflíctense diferentes **valores**, como son a importancia da literatura de transmisión oral, a animación á lectura e o fomento da creatividade, mediante o xogo lúdico cos trabalinguas e os contos de nunca acabar e as continuas **referencias intertextuais** a personaxes arquetípicos de contos, como princesas, xigantes, ananos, dragóns... e a contos coñecidos, aludindo aos tres porquiños, á galiña dos ovos de ouro, ás fabas máxicas... Outros valores que se salientan son a paz, a bondade e a solidariedade, por medio da acción dos veciños de País de Conto que tratan de buscar solucións favorables para a convivencia pacífica, fronte á maldade representada polos tres xigantes.

Datos de interese

A Compañía Miro Magariños baseouse nesta obra para o seu espectáculo teatral *Os xigantes*. Tamén existe unha versión para escenificar realizada polo CPIP de Camos (Nigrán).

4. PARA SABER MÁIS

Outras obras dos autores

Xoán Babarro e Ana María Fernández publicaron outras narracións dirixidas á infancia nas que recende o didactismo, a renovación pedagóxica e o aproveitamento dos contos da transmisión oral, unindo, en moitas ocasións, narración e poesía cun espírito lúdico. Foi o caso de *As bruxas esbrúxulas* (Casals, 1999), *Que risa de rata* (Xunta de Galicia, 1999) e *Gurgullíña sabe portarse ben* (Everest, 2005).

A ese lectorado tamén se dirixiu Xoán Babarro con *A aldea das catro primaveras* (Sotelo Blanco, 1993), onde recorre a símbolos e fórmulas dos contos de transmisión oral para criticar o afán por converter as aldeas en imitacións das cidades e o urbanismo máis irrespectuoso co medio natural; e con *Eioua e o seu nome* (Planeta&Oxford, 2005), relato no que o protagonista, con moita fantasía e imaxinación, soña coas letras do seu nome. Tamén son de mencionar os seus contos rimados *Un circo de nubes* (Everest, 2000), *Lobo lobo* (Everest, 2000), *Tres contos do máximo tres* (Sotelo Blanco, 2002) e *Mouchiño mou* (Galaxia, 2007), nos que intertextualiza coa narrativa oral.

En solitario, Ana María Fernández interesouse pola defensa da natureza cunha gran carga de humor, pola renovación da escola e pola reivindicación da lectura e a literatura en narracións como *O Carabicolé* (Xerais, 1997), *A longa viaxe de Carambeliña Polar* (Alfaguara/Obradoiro, 1998), *Contos da selva de Longorongón* (Bruño, 1998), *Contos con sombreiro* (Planeta&Oxford, 2005), *Traballo de mago* (Planeta&Oxford, 2006) e *Marta ten a solución* (El País/Galaxia, 2007).

Estudos, recensións e referencias

Bibliografía

Agrelo Costas, Eulalia (2010), “Ana María Fernández. Un dos piares da conformación do sistema literario infantil e xuvenil galego”, *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 19 (II Série), “Perfil”, maio, pp. 11-17.

Fernández Paz, Agustín (2000), “Literatura infantil e xuvenil”, *Revista Galega do Ensino*, n.º 26, “O pracer de ler”, febreiro, pp. 263-271.

Ferreira, M^a del Carmen (2011), “O 'uso lúdico' dos contos de transmisión oral na Literatura Infantil e Xuvenil galega do século XXI”, *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 21-22 (II Série), “Estudos”, novembro, pp. 38-44.

Rojas, Magdalena de (1999), “Xoán Babarro e Ana M.^a Fernández. Os xigantes de nunca acabar”, *Fadamorgana*, n.º 3, “Novidades”, decembro, p. 70.

Webgrafía

Biblioteca Virtual Galega Xoán Babarro:

http://www.bvg.udc.es/ficha_autor.jsp?id=XoaBabar1&alias=Xo%E1n+Babarro

Galipedia Xoán Babarro:

https://gl.wikipedia.org/wiki/Xo%C3%A1n_Babarro

Galipedia Ana María Fernández:

https://es.wikipedia.org/wiki/Ana_Mar%C3%ADn_Fern%C3%A1ndez_Mart%C3%ADnez

PROPOSTAS DE TRABAJO

Actividades...

...Para achegarse á lectura

Entrando no País de Conto

En *Os xigantes de nunca acabar* xógase con contos da transmisión oral, ben por medio do emprego de personaxes maravillosos ou ben polas referencias a contos moi coñecidos. Convén que os nenos e nenas realicen actividades como:

- **Verbalizar** títulos de contos coñecidos e nomes de personaxes do seu imaxinario.
- **Crear** unha biblioteca con contos tradicionais que nos axudará nalgunhas das actividades que se van realizar.
- **Reflexionar**, coa axuda do mediador, sobre o que lles suxire o título e as diferentes ilustracións.
- **Xogar** a imitar a fala e o comportamento de personaxes maravillosos, como ananos, trolls, xigantes, fadas, princesas... traballando a expresión oral e corporal.

A lectura en voz alta

Nesta obra altermase a prosa co verso nun sinxelo fío narrativo, que permite explorar non só o plano da trama senón tamén o da poesía, o que propicia a posta en marcha dunha serie de actividades conducentes á mellora da práctica lectora:

- **A lectura en voz alta** por parte do mediador, atendendo sobre todo os cambios na entoación e modulación das voces dos protagonistas e do narrador. É importante aquí a diferenciación das partes narrativas e das dialogadas.
- **A lectura individual.** Despois do mediador ler algún dos contos de *nunca acabar* e o neno ter percibido as particularidades da lectura poética, xa pode comezar a ler pequenos fragmentos só, reparando no ritmo e na adecuación da entoación.

- **Ler a diferentes velocidades, rindo, chorando, cantando, xestualizando...** os contos de nunca acabar para que se divirtan e experimenten a súa adaptación a diferentes funcións ou situacións, así como para que se desinhiban ante o grupo.



...Para xogar, crear e contaxiar

Xogamos coas palabras

Un elemento fundamental desta obra é o xogo que fan os autores coas palabras, creando termos compostos ou derivados a partir de prefixos e sufixos. Neste sentido o relato permite fomentar a **creatividade**, desenvolver a **competencia léxica** dos nenos, tanto na comprensión coma na expresión, e préstase para:

- **Inventar** palabras e **definilas**, para nomear inventos, instrumentos ou animais, tomando como exemplo o olifante.
- **Compoñer** palabras para renomear a xente que os rodea, de maneira que a identifiquen polos seus costumes, hábitos ou manías, como fan os autores cos xigantes aos que chaman Escacharrochas, Perseguerranchos e Machucaplantas.
- **Derivar** novas palabras, a partir dos prefixos super- e des- (superenleantes, desenfadadores...) ou dos sufixos -iño e -azo (ananazo, xigantiño...).
- **Crear e recitar** trabalinguas como o que se ofrece no relato:

tres chemineas están enfeluxadas
e hainas que desenfeluxar;
o desenfeluxador que as desenfeluxe,
bo desenfeluxador será.

- **Transformar fragmentos poéticos**, sobre todo os “Contos de nunca acabar”, **noutros xéneros ou modalidades literarias** (conto, cómic, álbum...) para incentivar a imaxinación e iniciarse na identificación das particularidades da linguaxe literaria (voz narrativa, diálogos, narrativa visual...).

Creamos pareados

O pareado é unha das estruturas estróficas máis sinxelas que provén da literatura popular e do cancionero infantil. Preténdese que os participantes, tomando como exemplo un dos pareados do relato, traten de **crear as súas propias composicións**, buscando primeiro dúas palabras que rimen e logo conformando o resto do pareado, como:

Ti, miserable saltón,
que vés buscar á cova do león?



Identificamos personaxes

Moitos personaxes deste conto son seres marabillosos, como os tres irmáns xigantes. Podemos:

- **Imaxinar, debuxar e describir** cada un dos tres xigantes e o anano (carácter, aspecto físico, vestimenta, gustos, virtudes, defectos etc.).
- **Adiviñar quen é:** cada neno escolle o seu personaxe literario preferido e ten que **imitar** o seu comportamento, xestos e fala, para que os demais adiviñen o personaxe.
- **Elaborar** un dicionario que acolla o nome, descrición e debuxo de seres fantásticos e marabillosos que aparecen nos contos.
- **Crear** unha baralla de naipes con personaxes dos contos para xogar a “Quen é quen?”, é dicir, terán que descubrir, a partir das pistas dadas e sen dicir as palabras prohibidas que indique a carta, a que personaxe se refire.

O tesouro de Alí Babá

Os habitantes deciden pagarlle ao anano Trampolín co tesouro de Alí Babá. Pedirémolles que traian o seu obxecto máis prezado e logo teremos que:

- **Converter** unha caixa de cartón no noso cofre do tesouro, decorándoa con distintos materiais.
- **Depositar** alí os seus obxectos valiosos, despois de **explicar** a importancia que teñen para eles.
- **Deseñar** outra dúas caixas do tesouro: nunha introducirán de maneira simbólica, escribindo o nome nunha cartolina, aqueles sentimentos que máis valoren ou momentos vitais importantes e na outra, sentimentos negativos que rexeiten.

Feitizos e meigallos

Ao País de Conto chega un vendedor que ofrece unha chea de obxectos máxicos como varas, rabos de león, dentes de dragón, plumas feiticeiras etc. Os participantes converteranse en bruxas e magos. Para iso imos:

- **Deseñar e elaborar** a vestimenta e complementos para seren verdadeiros bruxas e magos (vasoira, gorros, perrucas, vara máxica, túnica etc).
- **Crear** os seus obxectos máxicos e **imaxinar** as propiedades marabillosas deles.
- **Elaborar** un feitizo e unha fórmula máxica para converteren os xigantes en boas persoas.

Fórmulas finais e iniciais

Moitos contos caracterízanse por comezar con fórmulas fixas, que introducen o lectorado no mundo da fantasía e da imaxinación, e por rematar con outras que pechan ese mundo máxico. Tratarase que os nenos **identifiquen** as fórmulas de inicio e peche nesta obra e nas da biblioteca de contos tradicionais, para logo **xogar con elas a crear** novas fórmulas de inicio e peche divertidas e sorprendentes.



No País de Conto

O espazo onde se desenvolve a acción é o País de Conto no que as rúas, as prazas, as avenidas etc. toman o seu nome de títulos de contos da transmisión oral. Pediráselles que xoguen a:

- **Identificar** os contos coas pistas que aparecen en *Os xigantes de nunca acabar*. O mediador fará unha lectura en voz alta daqueles que non recoñezan
- **Escoller** un conto e **crear** novas versións, ao modo da *Gramática da fantasía* (Kalandraka, 2010), de Gianni Rodari, nas que se pode:
 - **Cambiar** o papel dos protagonistas.
 - **Contar** desde o punto de vista dun personaxe.
 - **Introducir** un erro no conto para variar o seu argumento.
 - **Inserir** no argumento tres palabras que non teñan relación coa historia.
 - **Cambiar** o final.
 - **Continuar** a historia.
 - **Mesturar** elementos, personaxes e obxectos de varios contos.



...Para dialogar con outras artes

Ilustramos

Os xigantes de nunca acabar inclúe unha proposta de ilustración de Irene Fra, que diseña diferentes escenas do narrado, presentando visualmente os protagonistas. Pódese traballar a competencia artística, por medio de:

- **Elaborar unha nova proposta de ilustración** repartindo en pequenos grupos as diferentes partes do conto, para logo compoñer a versión ilustrada.
- **Debuxar** cada neno ou nena o seu personaxe preferido.
- **Deseñar** un cómic do conto, facendo primeiramente un guión no que se distribúan as diferentes viñetas e os diálogos que se van inserir nos globos.

Dramatizamos

Este conto resulta idóneo para a súa dramatización e o traballo da expresión verbal e corporal. Para iso propóñense:

- **Teatro.** O mediador pode **transformar** este texto en dramático, conservando os diálogos rimados, para facilitar a súa memorización, e organizar a súa **representación**, repartindo os diferentes papeis entre os participantes e incluso engadindo novos personaxes para que interveñan todos. Os nenos e nenas poden colaborar en **elaborar os diferentes escenarios** da narración, **o vestuario** e a **caracterización dos personaxes** con diferentes materiais. Despois dos ensaios, realizarase a súa posta en escena.
- **Contacontos.** Pódese preparar un contacontos semidramatizado, de xeito que o narrador contará a historia e deixará paso aos diferentes personaxes que representarán os diálogos.

Recordamos e divertímonos

Neste relato reinvéntanse manifestacións da literatura de transmisión oral, como é o caso dos trabalinguas e dos contos de nunca acabar, creacións coas que os máis pequenos adquiren coñecementos e se integran na sociedade, á vez que se internan no coñecemento da literatura dunha maneira lúdica. Para que saiban máis da rica literatura de transmisión oral, recoméndase:

- **Recolle contos de nunca acabar** que xa coñezan, así como outros que lles acheguen pais e avós nun libro que eles mesmos poden ilustrar.
- **Xogar** ás adiviñas, á roda, a xogos tradicionais, a recitar trabalinguas... cos que divertirse e mellorar as relacións interpersoais. Pódese consultar *Chirlosmirlos: enciclopedia dos xogos populares* (Xerais, 2001) e *Tastarabás: enciclopedia de brinquedos tradicionais e uso lúdico da natureza* (Xerais, 2013), de Antón Cortizas.

...Para pensar



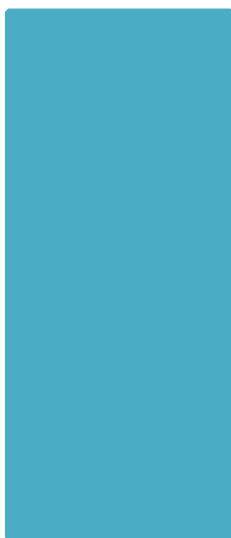
A obra trata o poder da imaxinación e a superación do medo, que contribúen ao desenvolvemento emocional dos máis pequenos. Pódese **promover a reflexión** sobre diferentes temáticas, entendendo que a literatura é un vehículo que permite expresar ideas sobre o mundo que nos rodea.

Coa axuda do mediador e o apoio doutros materiais, abordarase a importancia da literatura como fonte de fantasía e creatividade, a resolución de conflitos de maneira pacífica, fomentar valores positivos como a solidariedade e a bondade, e reprobado malas accións. Debaterase sobre o mal comportamento dos protagonistas cos habitantes do País de Conto e a busca de solucións para a convivencia pacífica.

Na procura do meu lugar de pensar

Os habitantes do País de Conto puxéronse a cavilar nunha solución ás falcatuadas dos tres xigantes. Cadaquén escolleu o seu sitio preferido (debaixo das escaleiras, detrás das portas, metidos na cheminea, sobre as árbores...), onde ninguén os puidese interromper. Os nenos escollerán o seu **recuncho de pensar** e explicarán a súa escolla.

...Para emocionar



Ademais de provocar pracer, emoción ou divertimento, a narrativa permite estimular os sentidos, deixar aflorar os sentimentos e suplir as carencias afectivas que moitos nenos poidan ter, afondando en cuestións íntimas que os levarán a realizar un valioso exercicio de introspección persoal e de descuberta.

A linguaxe literaria, ademais da súa compoñente lúdica, ten unha gran carga emocional, xa que serve para expresar emocións ao estimular os sentidos e liberar os sentimentos interiores. Para iso suxírese:

- **Buscar solucións positivas** para rematar co medo que lles teñen os habitantes do País de Conto aos tres xigantes.
- **Verbalizar** os medos propios e como foron capaces de superalos.

...Para aprender máis

Na procura de contos

Nesta obra faise alusión a diferentes contos da transmisión oral, que leva o lectorado cara a novas experiencias e coñecementos. Recoméndase:

- **Sinalar** as referencias a diferentes contos e **buscar** información sobre os seus compiladores (Internet, dicionarios, manuais...).
- **Afondar** no coñecemento de personaxes, procurando información en fontes documentais como son o *Diccionario de seres míticos galegos* (Xerais, 1999), de Xoán R. Cuba, Xosé Miranda e Antonio Reigosa ou o espazo electrónico www.galiciaencantada.com, que foi concibido como unha “enciclopedia de fantasía popular de Galicia”, baixo a coordinación de Antonio Reigosa. A información que se atope nestas referencias será a base para facer unha ficha cos contidos fundamentais sobre eses personaxes e poder definilos e describilos.
- **Recompilar algunhas mostras deste tipo de contos** entre as persoas maiores das familias, que poden ser recollidos nun libro ilustrado polos participantes. É interesante consultar o volume publicado por Enrique Harguindey e Maruxa Barrio, *Contos populares galegos: animais* (Galaxia, 1995), ademais das coleccións “Contos populares”, de A Nosa Terra, que acolle textos seleccionados e adaptados polo

Colectivo Crisol; e “Cabalo buligán”, de Edicións Xerais de Galicia, coordinada por Xosé Miranda, Antonio Reigosa e Xoán Ramiro Cuba.

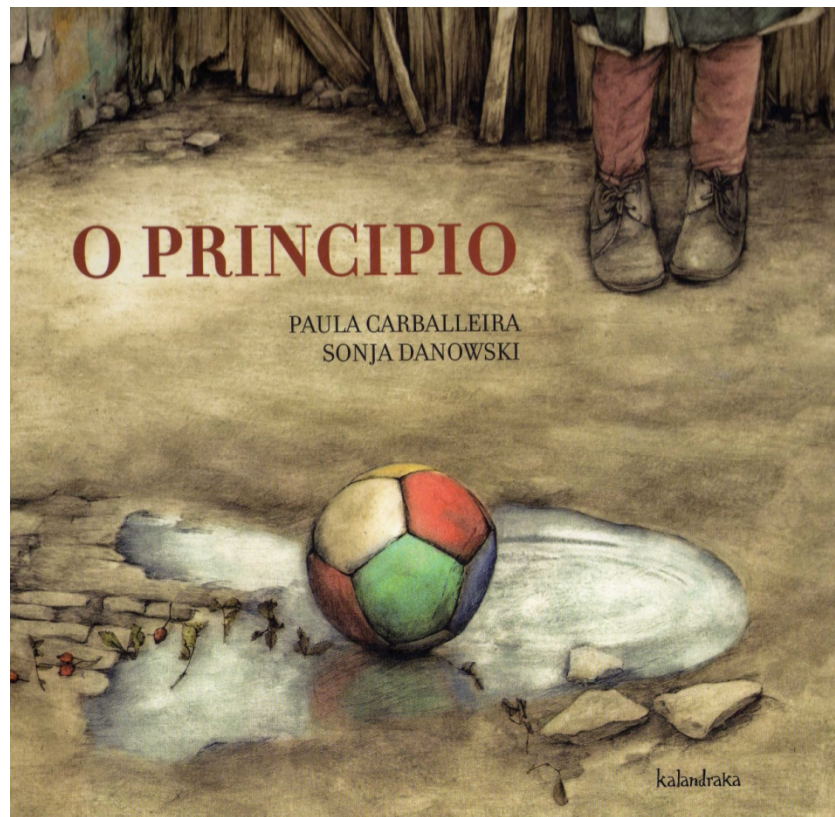
- **Visualizar** adaptacións cinematográficas de contos ou incluso filmes que xogan coa intertextualidade, caso de *Shrek*, para buscar as semellanzas e diferenzas.

Os días da semana

O conto que devolve a ilusión nomea os días da semana. Recoméndase **buscar información** na Rede para descubrir as orixes dos nomes da semana: de onde proveñen?, a que ou quen se refiren?, con que personaxes mitolóxicos se relacionan?, como se nomean noutras linguas?

Pódese **recoller** esta información nun mural sobre a historia dos días da semana, no que se indique a súa procedencia, a relación con elementos da natureza ou personaxes e o seu nome noutras linguas.

2. *O principio*, de Paula Carballeira



O principio, Paula Carballeira
Ilustracións de Sonja Danowski
Editorial Kalandraka, col. MareMar, 2012, [34] pp.
ISBN: 84-8464-779-9

PREPARACIÓN DA LECTURA

1. CONTEXTO



Desde comezos do século XXI produciuse unha notable expansión do álbum ilustrado, un aumento de autores, obras publicadas e coleccións especializadas. No marco deste considerable crecemento, Kalandraka Editora presentou no ano 2012 o álbum narrativo *O principio*, escrito por Paula Carballeira. Esta obra, que destaca pola súa temática innovadora, publicouse nun momento no que a Literatura Infantil e Xuvenil galega estaba a gozar dun estado de esplendor e madurez. Neste mesmo ano, Hércules de Ediciones iniciou a publicación das coleccións “As amizades de Hércules” e “Os imperdibles de Hércules”, Vicens Vives puxo en circulación a colección “Pillota”, o Premio Nacional ao Mellor Labor Editorial Cultural distinguiu a traxectoria de Kalandraka, Ramón Trigo converteuse no primeiro creador galego en gañar o Premio Lazarillo na modalidade de ilustración e a obra *Fantasmas de luz* (Xerais, 2011), de Agustín Fernández Paz, acadou o Premio da Crítica Galicia e o Premio de Literatura Infanto-Xuvenil AELG-Gálix.

2. A AUTORA / A ILUSTRADORA



Paula Carballeira (Fene, A Coruña, 1972) é filóloga, contacontos, dramaturga, narradora, poeta e actriz. A súa andaina comezou mediada a década dos anos oitenta, a partir da súa participación e obtención de galardóns no Concurso Nacional de Contos Infantís O Facho: “Viaxe á morte” (1985), “Que neniña loira!” (1986), “O meigo” (1987), “A morte do mar” (1988) e “A estrela que baixou á terra” (1990). Con posterioridade, acadou o I Premio Manuel María de Literatura Dramática Infantil con *Boas noites* (Xerais / Xunta de Galicia, 2006) e o VI Premio Manuel María de Literatura Dramática Infantil con *O refugallo* (Xerais / Xunta de Galicia, 2013). Esta polifacética escritora converteuse nun referente da Literatura Infantil e Xuvenil galega e as súas obras foron traducidas a diversas linguas, como o inglés, o portugués e o italiano.





Sonja Danowski (Regensburg-Alemaña) traballa como ilustradora en Berlín. A súa obra foi exposta en Polonia, A China, Alemaña, Corea e Portugal, e recibiu diversos galardóns internacionais, como o Premio ao Mellor Libro Alemán de Deseño non Publicado, en 2007. Foi seleccionada en tres ocasións para a Mostra de Ilustradores da Feira do Libro Infantil de Boloña e para a Bienal Ilustrarte de Portugal.



3. A OBRA

Descritor

O principio é un álbum que versa sobre as terribles consecuencias da guerra desde a ollada infantil. A obra narra, de forma moi breve e concisa, as vivencias dunha familia que quedou sen fogar a causa dun conflito bélico. Paula Carballeira traza un relato de tinturas poéticas no que se reflicten a tenrura, o drama humano, o horror, a fortaleza e a precariedade. Os efectos devastadores da guerra están presentes en cada páxina: o frío, a fame, as casas derrubadas, as rúas cheas de cascallos ou mesmo os libros, símbolos da sabedoría, queimados. De todos os xeitos, o álbum consegue transmitir unha mensaxe de esperanza, enmarcada nunha clara defensa da unión familiar, único reduto de estabilidade, na que se presenta a idea da continuidade da vida. As ilustracións de Sonja Danowski, dun realismo case fotográfico, atraen o lectorado xa desde as imaxes da cuberta e contracuberta, mediante o uso de cores que xogan a mesturar elementos impregnados de tristura e ledicia.



Algunhas chaves

O principio é un álbum narrativo que presenta, desde a ollada dun cativo, as vivencias e experiencias persoais dunha familia despois de sobrevivir a un conflito bélico. A obra racha coa **estrutura** de presentación, nó e desenlace. Comeza *in medias res*, é dicir, no medio do asunto e achega un final completamente aberto.

Ao longo das páxinas desta obra, proxectase unha serie de **temáticas**: a guerra, a perda dos bens materiais, o medo e a esperanza. Tampouco faltan as alusións a dous eixes temáticos transversais: a familia e a escola. A **familia** preséntase como un núcleo de unión que permite que os personaxes superen as adversidades, mentres que a **escola**, malia non aparecer especificamente citada, tamén constitúe un elemento esencial. Os máis novos non teñen acceso á sabedoría, simbolizada nos libros queimados, e tampouco a unha educación, identificada coa ausencia da institución escolar.

A través do emprego dunha **voz narrativa** en primeira persoa, vai aparecendo, no transcorrer da historia, unha serie de **personaxes** sen caracterizar, dos que se nos ofrece moi pouca información. O propio protagonista, a súa familia, o cociñeiro e o grupo de nenos e nenas están escasamente esbozados.

No tocante ao **espazo**, o texto do álbum non establece ningún macroespazo concreto, a acción podería desenvolverse en calquera país, nación ou cidade. Porén, as ilustracións poden conectarse coa Segunda Guerra Mundial e, polo tanto, cos países, nacións e cidades que se viron envoltos neste conflito bélico. Un exemplo desta conexión é a imaxe do cociñeiro, caracterizado pola ilustradora coma un xudeu. Polo que se refire ao microespazo, temos varias localizacións, entre as que cabe destacar as rúas das cidades e os campos. Algo semellante acontece co **marco temporal**, dado que non se establece especificamente unha época. Ademais, a duración é imprecisa, xa que non aparecen referencias temporais concretas.

Na narración reflíctense diferentes **valores** como a paz, a esperanza, a superación das adversidades e o amor familiar, todos eles unidos por unha **linguaxe** moi sinxela e cargada de simbolismo.

Identifícanse **intertextualidades** literarias e artísticas na obra, atendendo a pequenas referencias ilustrativas e textuais que evocan a lectura e a música, entre outras.

Datos de interese

O principio foi traducido e publicado por Kalandraka Editora, no mesmo ano da edición galega, ao castelán (*El principio*), catalán (*Començar*), éuscaro (*Hasiera*), portugués (*O princípio*), italiano (*L'inizio*) e inglés (*The beginning*), mantendo as ilustracións de Sonja Danowski.

4. PARA SABER MÁIS

Outras obras da autora

Outras creacións de Paula Carballeira orientadas á infancia no ámbito da narrativa son *Mateo* (Kalandraka, 1999), que afonda na soidade e no desacougo dos máis pequenos; *Un porco e unha vaca xa fan zoolóxico* (Xerais, 1999), na que bebe da transmisión oral; *Olo-iepu-iepu* (Galaxia, 1999), onde realiza un achegamento a culturas exóticas e distantes; *Paco* (Kalandraka, 2001), que ten como protagonista un rato; *Correo urxente* (Edebé-Rodeira, 2002), que reivindica o valor dos contacontos; *A cabana de Babaiajá* (Laiovento, 2006), adaptación dun conto popular europeo; *A casa redonda* (Baía, 2008), onde se defende o dereito das mulleres a decidir; *Los colores del miedo / As cores do medo* (Palabras del Candil, 2009), libro de relatos realizado con Pablo Albo; *Casas* (Edelvives / Tambre, 2012), que analiza as diversas formas de vida mediante a mestura de narracións e poesías; *Chímpate, Pepa!* (Triqueta Verde, 2013), onde aparece reflectido o noso patrimonio natural; e *A burra Ramona* (Baía, 2013), que asenta na subversión.

Estudos, recensións e referencias

Bibliografía

Ramos, Ana Margarida e Marta **Neira Rodríguez** (2009), “Da oralidade ao libro. Uma leitura da produción literaria para a infancia de Paula Carballeira”, *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infancia e a Juventude*, n.º 18, “Estudos”, pp. 41-49.

Roig Rechou, Blanca-Ana (2015), “Paula Carballeira na Literatura Infantil e Xuvenil galega. *O principio*, entre a perda e a esperanza”, en Mar Fernández, Ana Cristina Macedo, Isabel Mociño e Ana Margarida Ramos (coords.), *De como a Literatura para a Infancia e a Juventude «é chamada à guerra». Reflexões sobre os conflitos bélicos na Galiza e em Portugal / De como a Literatura Infantil e Xuvenil «é chamada á guerra». Reflexións sobre os conflitos bélicos en Galicia e Portugal*, Porto: Tropelias&Companhia / inED (Centro de Investigación e Inovação em Educação) - ESE-IP Porto (Portugal), pp. 209-226.

Webgrafía

Biblioteca Virtual Galega:

http://bvg.udc.es/ficha_autor.jsp?id=PauCarba1&alias=Paula+Carballeira&solapa=biografia

Kalandraka Editora:

<http://www.kalandraka.com/ga/autores/detalle/ficha/carballeira/>

Nicolás, Ramón (2012), “O principio, de Paula Carballeira e Sonja Danowski”, *Caderno da crítica*, <https://cadernodacritica.wordpress.com/2012/06/08/o-principio-de-paula-carballeira-e-sonja-danowski/> [Consulta: 18 novembro 2015]

PROPOSTAS DE TRABAJO

Actividades...

...Para achegarse á lectura

Diante do principio

Antes de aproximarnos por primeira vez a unha obra literaria cómpre que o mediador a presente a través da cuberta, contracuberta e título. Deste xeito, as nenas e nenos intentarán adiviñar o contido do libro baseándose nas sensacións e ideas que suxiren eses tres elementos. Logo de realizar este pequeno xogo de conxecturas, consideramos necesario achegarnos á figura da autora e da ilustradora. Pódese:

- **Visualizar** algúns dos vídeos de contacontos de Paula Carballeira que se atopan no espazo web de youtube.
- **Entrar** no espazo dixital de Sonja Danowski (<http://www.sonjadanowski.com/>), para ver e coñecer outras creacións da ilustradora.



A lectura en voz alta

O principio é un álbum narrativo no que as ilustracións presentan un espazo maior en relación co texto, o que permite unha lectura completa da obra na aula, na biblioteca ou mesmo no ámbito familiar. Deste xeito, sería recomendable:

- **Realizar unha lectura en voz alta** por parte do mediador coa intención de establecer un primeiro contacto co álbum seleccionado. Neste punto é esencial facer fincapé na diferenciación das partes narrativas e dialogadas, modificando a voz para distinguir o narrador dos personaxes.
- **Efectuar unha lectura individualizada** do texto e, posteriormente, **colectiva**, intentando expresar mediante o ritmo, os silencios e a entoación os diversos sentimentos que aparecen reflectidos ao longo da historia.



...Para xogar, crear e contaxiar

Inventamos

O *principio* é unha obra aberta a múltiples olladas e interpretacións por parte do lectorado e do mediador, debido fundamentalmente á sinxeleza do texto que permite traballar múltiples aspectos relacionados coa imaxinación:

- Partindo da peculiaridade de que o álbum comeza *in medias res*, sería proveitoso **realizar unha tarefa de creación** na que os nenos elaboren un debuxo que preceda o inicio da obra, tomando como base preguntas do tipo de: “Como perdeu a familia a súa casa?”, “Cal era o traballo da nai e do pai do neno protagonista?” e “Como era a vida da familia antes do conflito bélico?” Ademais, as ideas que vaian xurdindo en relación coa perda dos bens materiais e coa guerra poden ser recompiladas para traballar posteriormente con elas no subapartado “Para pensar”.
- Coa intención de desatar a imaxinación e a creatividade dos máis pequenos, propoñemos **idear posibles remates** para a historia. O final aberto deste álbum ábrelle ao mediador un enorme abano de actividades, polo que sería factible marcar algunhas pautas e centrarse, por exemplo, no futuro da familia protagonista ou no porvir do cociñeiro.
- As ilustracións de Sonja Danowski permítennos descubrir que o narrador é un cativo, porén a persoa que conta a historia podería ser perfectamente unha nena. Deste xeito, é unha actividade recomendable **narrar a historia desde a perspectiva doutros personaxes** como o cociñeiro, a nai, o pai ou incluso unha das pombas que aparece nas imaxes. Esta tarefa permite un desenvolvemento oral, de modo que as diferentes ideas se expoñan e compartan, favorecendo a calidade expresiva dos lectores.

Imaxinamos

O texto de Paula Carballeira é moi breve e conciso, polo que elementos como o lugar no que se desenvolve a acción ou os personaxes fican sen caracterizar. Consideramos necesario que os nenos amplíen esta información, polo que propoñemos a realización de dous xogos:

- **Facer tarxetas de cartolina** dos personaxes que aparecen ao longo da historia indicando nome e gustos. Logo de barallar todas as cartas, xógase a adiviñar a quen se refire cada unha das tarxetas, xustificando a súa escolla. Por exemplo:

O seu nome é Rosa e gústanlle moito as miñocas → Unha pomba
Chámase Antón e encántalle facen pasteis → O cociñeiro

- **Xogar cos espazos** que aparecen reflectidos na historia mediante a **mímica**, tomando como punto de partida as ilustracións. Esta actividade pretende fomentar o uso da linguaxe non verbal. Cada parella preparará a interpretación dun lugar ou dun elemento que apareza relacionado cun espazo (por exemplo un coche), que o resto do grupo deberá identificar.

Somos felices

No álbum *O principio* aparece proxectada a esperanza e a ledicia fronte á desgraza. Nas primeiras idades é esencial traballar cos sentimentos e establecer pautas que axuden a superar as dificultades e os problemas que xurdan no día a día. A inclusión de tarefas desta índole favorece a capacidade analítica e fomenta unha **actitude positiva e optimista fronte ás adversidades**. Consideramos de utilidade realizar actividades que incidan no lado positivo de situacións cargadas de dramatismo, partindo da idea de que a vida segue despois do sufrimento. Por exemplo:

*Non teño xoguetes, pero son feliz porque...
teño moitos amigos*

*Só teño un único libro, pero son feliz porque...
é o meu libro favorito*

Viaxamos

A familia protagonista do álbum narrativo vive en continuo movemento, viaxando no seu coche. Partindo da cuestión “Onde cres que está a cidade na que vivía a familia?”, pódense realizar dúas actividades:

- **Xogar co mapa de Galicia.** O mediador preguntará por todos os lugares que coñecen da xeografía galega (onde viven seus avós, onde van de vacacións, lugares que viron na televisión ou que queren visitar...). Marcaranse no mapa todos os sitios coñecidos, identificado cada un cun elemento representativo. Por exemplo: Santiago de Compostela – Catedral.
- **Elaborar un mapa imaxinario** inventando montes, ríos, cidades, praias etc. Os máis novos irán marcando o percorrido realizado pola familia.

...Para dialogar con outras artes

No álbum de Paula Carballeira percíbense conexións con outras manifestacións artísticas que poden ampliar a formación do lectorado, estimulando a súa capacidade imaxinativa e creativa.

A ilustración

Os álbums caracterízanse por estar compostos por dúas narrativas: a textual e a visual. Pódese ler *O principio* seguindo unicamente as ilustracións que amplían e

interpretan o significado do texto ao ofrecer datos adicionais, como, por exemplo, o xénero do narrador ou información sobre o espazo no que se desenvolve a historia. Por todo isto, é recomendable:



- **Deterse nas imaxes** para reflexionar sobre diversas cuestións: “Como cres que se chaman o pai, a nai e a irmá do protagonista?” “Que cres que está a pensar a nena que bota unha gargallada?” ou “A que pensas que xogan os nenos que están sentados no chan cunha caixa e unhas pedras?”. Mediante o desenvolvemento deste tipo de preguntas

preténdese fomentar a imaxinación a partir da ilustración, dialogando e compartindo o que a lectura nos ofrece.

- **Elaborar postais** que recollan diferentes escenas da historia. A continuación levarase a cabo unha posta en común de todo o grupo e a unión de todas as postais nunha gran composición. O mural resultante podería relacionarse con festividades coma o Día da Paz. No caso concreto do ámbito escolar, resultaría de interese publicar esta composición elaborada polo alumnado nun blog do centro, para mostrar o traballo realizado e que as nenas e nenos poidan sentirse orgullosos do seu labor.

A música

O álbum *O principio* establece unha conexión coa música mediante o emprego de enunciados cargados de simbolismo e o uso de ilustracións relacionadas con este ámbito: o son das bucinas dos coches [p. 25], un neno tocando o acordeón [p. 28], outro unha frauta [p. 29] e dúas nenas bailando [p. 29]. Podemos suxerir a introdución de instrumentos musicais (triángulos, axóuxeres, xilófonos...) para compoñer unha sinxela **melodía** para o texto que se adecúe á tristura do comezo e á ledicia da parte final.

O teatro

Recomendamos a **dramatización dunha selección de escenas** para traballar a expresión verbal e corporal. A brevidade do texto favorece a posta en escena, facendo que os máis novos interpreten os diversos personaxes, mostren a súa propia visión e se impliquen na historia. Ademais, o mediador pode engadir novos papeis para que todos interveñan.

A fotografía

A ilustración permite ampliar e incluso ofrecer unha liña argumental alternativa á desenvolvida no texto. Neste caso as ilustracións de Sonja Danowski posúen un realismo case fotográfico que facilita unha aproximación á arte de facer imaxes. O mediador pode solicitar **fotografías** antigas que os máis novos teñan na casa para aproximarse á significación das imaxes e, así, falar da fotografía como recurso para captar o momento e lembrar o pasado. Outra proposta de interese sería a realización dunha **visita** a algún museo onde haxa exposicións fotográficas.

...Para pensar

Ademais de suscitar pracer e divertimento, a literatura permite aproximarnos con delicadeza a certas temáticas que non resulta sinxelo abordar. Paula Carballeira presenta neste álbum narrativo unha serie de temas complexos, como a guerra, a pobreza, a perda dos bens materiais e o medo, que contribúen ao desenvolvemento emocional dos máis pequenos e a resaltar o valor esencial da paz, da solidariedade e da igualdade. Desde esta perspectiva, propoñemos:

- **Descibir un día normal** nas súas vidas e **comparalo** coa descrición que o mediador fará da xornada dun neno que non ten escola, nin casa, nin comida. A comparación permitirá concienciar o lectorado sobre a situación das persoas que se ven inmersas nas consecuencias dun conflito bélico.
- **Provocar a reflexión** sobre diferentes temáticas, tendo moi presente o mundo que nos rodea:
 - Por causa do conflito bélico móstrase a perda dos bens materiais, é dicir, a carencia de casa, roupa, comida, libros... O mediador pode introducir preguntas e enunciados que faciliten a reflexión sobre a importancia das pertenzas e destacar o valor da familia e do amor: “Se houberse unha guerra e só puideses salvar unha única cousa material, que escollerías?” ou “O neno protagonista non ten xoguete, nin ordenador, nin televisión, pero ten unha familia e é feliz”.
 - Outro dos elementos que aparece reflectido no álbum é a obriga de moverse continuamente. Partindo da cuestión “Ofreceríaslle ti a esa familia un lugar para vivir?”, é posible meditar sobre os procesos migratorios e a situación dos refuxiados. Cómpre que o mediador destaque en todo momento a actualidade destas situacións.

...Para emocionar

O principio é un álbum cargado de emocións que permite achegarnos a un mundo de dor e a unha cidade de edificios bombardeados, de fame e de miseria. Aínda así, a esperanza vai medrando páxina a páxina ata converterse nun sentimento tan forte que consegue borrar a tristura e trocar para sempre a escuridade. Pode resultar de interese:

- **Elaborar tarxetas** con textos ou imaxes nos que os nenos amosen a súa visión da tristeza, a soidade, o medo e a esperanza.
- **Reflexionar sobre a fame** partindo da lectura do seguinte fragmento

Un cociñeiro xa vello sentou
e empezou a falar de receitas.
As súas palabras quitáronnos a fame
polo menos esa tarde [p. 24]

Con posterioridade, **propoñer solucións** para acabar coa terrible situación da fame no mundo. Pensarán en pequenas accións que, como individuos, poden realizar para mellorar o mundo.

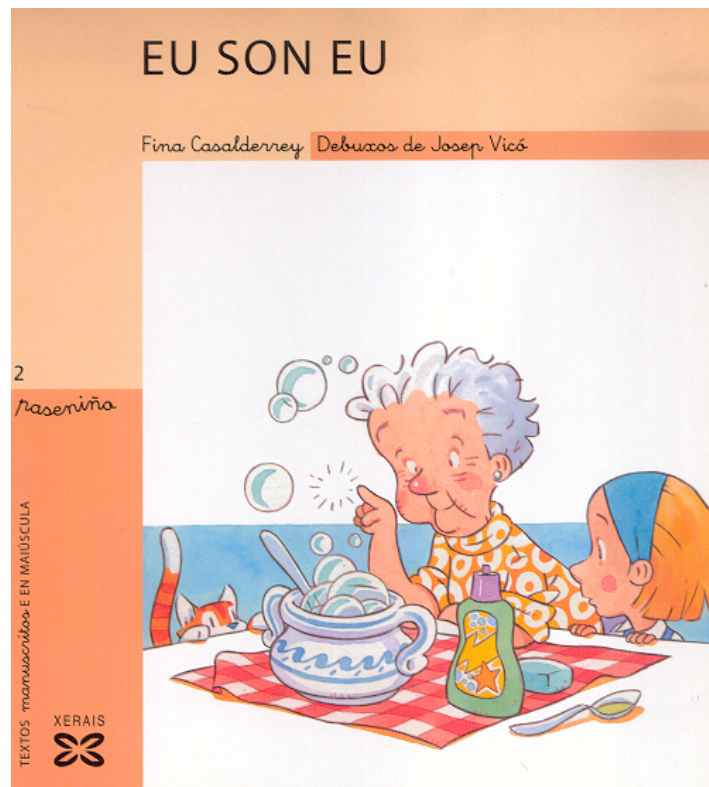
- *O principio* homenaxea o libro como ferramenta pacífica e amosa as bibliotecas como depositarias da sabedoría. Por iso, é aconsellable **visitar a Biblioteca** máis próxima para darlles a coñecer a súa función e que observen os materiais que nela se albergan.
- **Procurar información** sobre as escolas do pasado. Sería recomendable que lles preguntasen ás persoas de máis idade como era a escola no seu tempo para logo expoñer as principais diferenzas.

...Para aprender máis

O álbum de Paula Carballeira permítenos tratar outros temas que deben estar presentes na evolución persoal dos máis novos. Por iso é recomendable:

- Presentar o **Día Internacional dos Dereitos do Neno**. O mediador preguntará se todos os nenos e nenas do mundo van á escola, para introducir algúns dos dereitos que aparecen reflectidos no álbum, como, por exemplo, o de a ir á escola e á alimentación e nutrición.
- Facer **outras lecturas**. Este álbum achega o lectorado ás consecuencias dos conflitos bélicos, outorgándolles un valor especial á esperanza e á paz. Ao non facer referencia a ningún conflito en concreto, favorece a relación con outros textos como *Fume* (OQO, 2008), de Antón Fortes, que aborda os padecementos sufridos pola nenez nos campos de concentración nazis.

3. *Eu son eu*, de Fina Casalderrey



Eu son eu, Fina Casalderrey
Ilustracións de Josep Vicó
Edicións Xerais de Galicia, col. Paseniño, n.º 2, 2004, 22 pp.
ISBN: 84-9782-141-6

PREPARACIÓN DA LECTURA

1. CONTEXTO



Eu son eu é un relato publicado por Edicións Xerais de Galicia en 2004 na colección para primeiros lectores “Paseniño”, composta por vinte títulos reunidos nunha maleta. Esta obra viu a luz cando a literatura infantil galega xa acadara a súa consolidación e estaba a experimentar un aumento considerable do número de obras publicadas, tanto pola expansión do álbum ilustrado, coma pola instrumentalización da literatura no ensino. Unha peza fundamental para a industria editorial, que puxo no mercado numerosas coleccións para que este lectorado mellorase o proceso de aprendizaxe da lectura, adquirise o hábito lector e se divertise (“O bosque encantado”, “Contos de mamá”, “Dediños”, “Os duros”, “Os Formigóns” ou “Xiz de cor”). Neste ano salienta tamén a representación por primeira vez dunha obra infantil polo Centro Dramático Galego, *As laranxas máis laranxas de todas as laranxas*, de Carlos Casares; e a creación da Rede Temática de Investigación “Las Literaturas Infantiles y Juveniles del Marco Ibérico e Iberoamericano” (LIJMI), formada por un grupo de investigación interdisciplinar de docentes de máis de vinte universidades de España, Portugal e Iberoamérica, que publicaron numerosas monografías e estudos.

2. A AUTORA / O ILUSTRADOR

Fina Casalderrey (Xeve, Pontevedra, 1951) é mestra, gastrónoma, xornalista, participou nos colectivos de renovación pedagóxica e deuse a coñecer na literatura galega coa novela xuvenil *Mutacións xenéticas* (Vía Láctea, 1991). A súa produción infantil salienta pola recorrencia a temáticas como a familia, as súas relacións e conflitos domésticos, o respecto polos animais e o tratamento de temas considerados tabú, abordados con naturalidade e unha perspectiva eminentemente realista, ademais dunha linguaxe poética, ben dosificada, emotiva e moi próxima ao lectorado agardado. Foi recoñecida co Premio Merlín, O Barco de Vapor, o Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil e o Premio Edebé de Literatura Infantil, ademais de incluírense as súas obras en listaxes de honra, como as da revista *CLIJ* ou a do IBBY. Desde 2013 é membro da Real Academia Galega.





Josep Vicó (Quart de Poblet, Valencia, 1968) é debuxante e ilustrador. Estudou Xeografía e Historia e ten ilustrado libros de texto para as editoriais Voramar, Bromera, Edebé, Anaya e Vicens Vives. Tamén foi ilustrador entre 1994 e 1998 do xornal *El Punt* e colaborador do semanario *El Temps*, ademais de realizar exposicións dos seus traballos en diferentes lugares da Península Ibérica. Máis información na súa páxina en liña (<http://www.uv.es/vico/>).

3. A OBRA

Descritor

Eu son eu é o emotivo relato dunha nena que narra algunhas accións da súa bisavoa, unha anciá que perdeu a memoria. Entre o humor e o dramatismo, explica que viste os pantalóns pola cabeza, fala consigo coma se fose unha estraña ante o espello, fai a sopa con xabón, lava os pratos con chourizo, pérdese na cociña e non recoñece os seus propios netos, amais de ter esquecido as cancións que lle cantaba á nena. Porén, a especial relación que existe entre ambas ponse de relevo na reacción da anciá que, ao mirar a pequena, lle dedica un sorriso entenecedor e sempre lle di: “ah, es ti!”, converténdoa na única persoa derredor á que semella recoñecer.



Algunhas claves

Eu son eu é un relato lineal narrado en primeira persoa que non responde á **estrutur**a clásica de inicio, nó e desenlace, senón que asenta nunha sucesión de accións, que se van sumando para conformar o retrato das consecuencias da enfermidade do alzhéimer nunha anciá. Preséntanse once secuencias nas que teñen lugar outras tantas accións, por veces absurdas, que se estruturan de modo correlativo: primeiro descríbese unha acción (como, por exemplo, tentar poñer os pantalóns de abrigo), á que lle segue a reacción de afecto e comprensión entre anciá e bisneta, que a abraza, lle dá un bico e este afecto é correspondido co recoñecemento e resposta emotiva da anciá cara á pequena: “ah! es ti!”.

A narración presenta un **final** aberto, no que plana a esperanza no amor como única vía de manter un elo coa vida e coa memoria perdida, encarnada neste texto pola receptividade da bisavoa cara á nena narradora, a única á que semella recoñecer entre todas as persoas que a rodean.

As **personaxes** principais son a nena e a bisavoa, que carecen de nome e de características físicas, aínda que as ilustracións contribúen a crear unha imaxe sobre elas e as súas accións reflicten unha relación afectiva marcada pola tenrura e o agarimo. Cabe sinalar tamén desde o punto de vista da ilustración a presenza dun gato en todas as páxinas do volume, tanto nas pares que acollen o texto escrito, onde aparece en diferentes posturas que adquiren movemento cando se pasan rápido as follas; coma nas impares, nas que se reproducen as ilustracións que recrean o

narrado e onde o animal interactúa cos outros personaxes ou aparece como observador da escena recreada. Os personaxes secundarios deste microespazo doméstico son o pai e a nai da nena que, de modo fugaz, irrompen na escena e son rexeitados pola anciá, que non é quen de recoñecelos.

O **espazo** no que teñen lugar as accións son os cuartos dunha casa no momento actual, identificables nas ilustracións a través dos mobles, da vestimenta, dos obxectos domésticos etc. No curto espazo de tempo no que transcorren as accións do relato, a narradora achégalle ao lectorado potencial un retrato sensible e cargado de tenrura sobre a situación que vive a familia a causa da enfermidade da bisavoa, que é o fío condutor da trama. Incídese así en **valores** como o respecto cara aos anciáns, o afecto e comprensión con eles e as súas circunstancias, que se reflicten tamén nas ilustracións figurativas das páxinas impares, que recrean un texto de **linguaxe** moi sinxela pero emotiva. As cores cálidas dos deseños acentúan a dozura e agarimo que expresan os rostros e posturas dos personaxes.

Datos de interese

Eu son eu foi traducida a diferentes linguas do Estado español, como o éuscaro: *Ni ni naiz* (Erein); o catalán: *Jo sóc jo* (Bromera); e o castelán: *Yo soy yo* (Algar), todas elas no ano 2004 e coas ilustracións de Josep Vicó. En 2009 publicáronse dúas edicións bilingües, a de inglés/catalán: *I am me=Jo sóc jo* (Algar) e inglés/castelán: *I am me=Yo soy yo* (Alzira).

4. PARA SABER MÁIS

Outras obras da autora

Fina Casalderrey ten publicado un gran número de obras para a infancia nas que se achega ao coñecemento do mundo da nenez e ao seu proceso de maduración. Faino abordando a relación entre irmáns en *Puag, que noxo* (Galaxia / Editores Asociados, 1997; El País / Galaxia, 2007), *Bicos de prata* (Ir Indo, 1999) e *Papá é meu!* (Galaxia, 2009); ou entre animais en *Cuca e o abrigo marrón* (Xunta de Galicia, 1998; Edebé-Rodeira, 2014) e *Pimpín e dona Gata* (SM, 1999), aínda que unha das temáticas máis recorrentes é a homenaxe explícita á figura dos avós e persoas maiores e a súa relación cos máis novos, que recrea en *Podesvir* (Sotelo Blanco, 1997), *A avoa non quere comer / O avó sae de paseo / O avó é sabio / A avoa ten unha menciña* (Combel, 2002), *O meu avó é unha gata* (Xerais, 2005) e *¿Quen me quere adoptar?* (Xerais, 2005). Outras temáticas son: a morte en *Nolo e os ladróns de leña* (SM, 1998), a ilusión e desacougo pola chegada dos agasallos en *Derradeira carta ós Reis Magos* (Xerais, 2002), as trasnadas infantís en *¡¡¡Lume!!!* (Rodeira, 2006), o respecto pola diferenza en *Apertas de vainilla* (Galaxia, 2007) ou os medos infantís en *Fiz, o coleccionista de medos* (OQO, 2009), entre outras.

Estudos, recensións e referencias

Bibliografía

Míguez Seoane, Iria (2013), "La figura de los abuelos en la narrativa infantil de Fina Casalderrey", en Blanca-Ana Roig Rechou, Lourdes Lorenzo e Veljka Ruzicka (coords.), *La familia en la Literatura Infantil y Juvenil / A família na Literatura Infantil e Juvenil*, edición de Ana Margarida Ramos e Carmen Ferreira Boo, Vigo/Braga: ANILIJ. Asociación Nacional de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil / ELOS. Asociación Galego-Portuguesa de Investigación en Literatura Infantil e X/Juvenil / Centro de Investigação em Estudos da Criança (Instituto de Educação - Universidade do Minho), col. Estudos.04, pp. 239-246.

Mociño, Isabel (2013), "Fina Casalderrey, Ramón Caride Ogando, Antonio García Teijeiro e Marcos Calveiro: a importancia do Premio Merlín nas súas traxectorias", en Maria Madalena Marcos Carlos Teixeira da Silva e Isabel Mociño González (coords.), *Literatura para a Infância e a Juventude e Educação Literária*, Porto: Deriva Editores, col. Deriva, n.º 16, pp. 149-166.

Raviña Rosende, Amparo (2003), "Algúns trazos sobre a obra de Fina Casalderrey", *Fadamorgana*, n.º 9, pp. 28-33.

Webgrafía

Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega:

<http://www.aelg.org/centro-documentacion/autores-as/fina-casalderrey>

Biblioteca Virtual Galega:

http://www.bvg.udc.es/ficha_autor.jsp?id=XosCasal&alias=Fina+Casalderrey

Casalderrey, Fina. Páxina oficial da autora <http://fina.casalderrey.com/index2.htm>

PROPOSTAS DE TRABAJO

Actividades...

...Para achegarse á lectura

Xogamos ás descubertas?

O coñecemento é sempre unha descuberta. Achegar os máis novos ás obras literarias é descubrirlles universos ficcionais a través dos que coñecer o mundo que os rodea e tamén a si mesmos. Para iso o xogo de descubertas pode seguir unha tripla vía:

- **Quen é a autora?** A resposta a esta pregunta axudará a familiarizarse con nomes de creadores, identificar outras obras súas cando se atopen con elas (na librería, na biblioteca, na casa...) e entender que hai unha persoa que escribe para eles que algún día tamén foi nena, xogou, riu, cantou e escribiu sobre o que lle gustaba ou preocupaba. Esta breve presentación pódese acompañar de fotografías da autora a partir da biblioteca, da súa páxina en liña ou da busca nas súas propias casas a ver se teñen outras obras dela.
- **Quen é o ilustrador?** Para coñecer máis deste creador buscaremos información na rede e tentaremos localizar outras obras que ilustrese para observar características do seu estilo. Gústanos moito o seu traballo en *Eu son eu* ou hai algunha obra que nos agrade máis?
- **Quen son eu?** Pararse a pensar sobre o universo propio, a familia de cadaquén e algúns dos trazos que nos caracterizan acentuará a curiosidade por coñecer a protagonista e a obra que imos ler. Para iso pódese facer unha posta en común a partir das cuestións:
 - Como me chamo? De onde son? Onde vivo? Cantos anos teño? Cantos membros ten a miña familia? Como se chaman os meus irmáns? Cales son as profesións dos meus pais? Que afeccións temos? Que é o que máis me gusta facer? E o que menos? Como se chama a miña/meu mellor amiga/o?

A lectura en voz alta

Na lectura en voz alta desta obra feita polo mediador é importante respectar os silencios, pois acentúan o suspense en cada secuencia, dado que moitas delas rematan cunha pregunta para a que o lectorado xa ten resposta (“Quen é esa muller?”, p. 6; “Onde estou?”, p. 13; “Que fai aquí vostede desvergonzada?”, p. 15).

- **Lectura con emoción.** Pode traballarse adoptando diferentes tons de voz, que van favorecer a percepción de que a forma de ler incide na recepción do texto e nos sentimentos que transmiten os diferentes personaxes. Así suxírese contar coa participación activa dos oíntes e:

- **Ler rindo** para enfatizar o ton alegre e desenfadado do texto, acentuando o seu carácter divertido.
- **Ler desconcertado** porque a admiración ante situacións que non acabamos de comprender axuda a enfrontarnos a elas e chegar a entendelas.
- **Ler borboriñando** para crear a sensación de segredo ou confidencia entre quen le e quen escoita.
- **Ler con medo** porque axuda a comprender a desorientación da bisavoa cando se perde na cociña e empatizar coa súa situación.

- **Lectura con emocións.** Nela poden combinarse as perspectivas anteriores para representar a actitude dos diferentes personaxes ante unha mesma situación, á vez que se traballan diversos sentimentos.

...Para xogar, crear e contaxiar

Comezamos a crear

Eu son eu é moi breve e deixa moito lugar para a imaxinación dos máis pequenos. Despois de ler varias veces o texto e observar as ilustracións, podemos comezar por ampliar a historia a través de:

- **Retratar personaxes** a partir das seguintes cuestións: como cres que se chama a nena que conta a historia? Cal é o nome da súa bisavoa? Que profesión ten a nai e o pai? Cales cres que serán as súas afeccións ou gustos? Por grupos repartíranse os personaxes para crearlles unha ficha, na que se respondan estas cuestións.

- **Recrear o espazo** respondendo a: Onde será o lugar no que viven? É unha casa ou é un piso? Cantos cuartos ten? Hai xardín? Canta xente vive na casa ademais dos personaxes que aparecen? Onde estaban?

Facemos memoria

Activar os coñecementos previos é un dos obxectivos que deben marcar todas as novas aprendizaxes. A bisavoa de *Eu son eu* está algo despistada, por iso lle imos axudar a que lembre algúns dos contos que lle contaba á súa bisneta:

- **Carapuchiña Vermella.** Recordar este conto protagonizado por unha nena e a súa avoa, actualizando cada un a versión que coñece ou reconstruíndo unha versión colectiva. De non coñecerse este conto, acudirase á biblioteca para ler a versión que apareza ou incluso comparar varias, de ser o caso.
- **O gato con botas.** Rememorar as peripecias que vive este personaxe no conto clásico a partir das ilustracións nas que aparece este animal acompañando as protagonistas.
- **Os tres porquiños** ou calquera conto que nos permita seguir un itinerario de lecturas que enriquezan o imaxinario dos máis novos e apelen á súa memoria visual (películas, debuxos animados, vídeos...).

Confundindo historias

A partir desta suxestiva obra de Gianni Rodari, *Confundindo historias* (Kalandraka, 2004), e tal como lle acontece á bisavoa, **xogar a confundir historias e personaxes** é divertido. Para desenvolver esta actividade organizaremos grupos aos que lles daremos unha Carapuchiña que non é vermella, un lobo que ten medo no bosque, un gato que perdeu as botas, uns porquiños que non son tres, senón catro porque chegou un curmán... A partir destes elementos terán que reconstruír unha nova historia e contarllela aos outros grupos.

Quen son eu agora?

O lectorado ao que está destinado *Eu son eu* atópase nun momento de afirmación da súa identidade e de coñecemento do mundo que o rodea. Adoptar diferentes identidades e xogar a interpretar personaxes resulta moi creativo e motivador. Para iso pódese:

- **Representar con mímica** animais domésticos a partir de xestos e posturas, tentando que outros adiviñen de quen se trata. No caso de que non sexa descuberto o animal ao que se refire, tamén se poderá recorrer aos sons que emiten para facilitar a identificación.
- **Describir** a través de adxectivos referidos a características físicas a outro membro do grupo para, sen dicir o seu nome, adiviñar a súa identidade. Pódese facer tamén por escrito (de ser o caso) en pequenos grupos, desenvolvendo un concurso no que outorgar unha puntuación a cada acerto e animar así á participación activa.

Faime feliz / Ponme triste

O desenvolvemento da expresión oral e a transmisión de sentimentos e emocións é crucial nas primeiras idades. Falar do que nos gusta e do que nos desgusta a través de situacións cotiás axuda a coñecernos mellor e a aqueles que nos rodean. Suxírese:

- **Facer unha listaxe** das situacións cotiás que máis nos agradan e as que menos, como, por exemplo "cando mamá me le un conto para dormir", "cando papá me prepara a miña comida favorita", "cando a avoa me canta cancións", "cando o avó me leva a ver os seus paxaros", "cando meu irmán comparte comigo os seus xoguetes"; fronte a "cando mamá marchou de viaxe", "cando papá me esperta moi cedo", "cando a avoa estivo no hospital", "cando o avó caeu e fixo unha ferida nun xeonllo"... Así compartiremos con outros o que nos conforta fronte ao que nos produce desacougo e preocupación.
- **Crear o día perfecto!** Coas situacións que máis nos agradan, e respectando a orde cronolóxica, facemos o relato do que sería o noso día perfecto.

As receitas das avoas

A transmisión de coñecementos entre diferentes xeracións está na base de moitas receitas culinarias que se manteñen nas familias desde antigo. Por iso, como "A bisavoa fixo sopa con xabón e lavou os pratos con chourizo" (p. 10), imos axudarlle a lembrar algunhas das receitas que coñecía. Para iso podemos:

- **Elaborar un *Libro de cociña*.** En pequenas cartolinas de cores pediremos que debuxen diferentes alimentos, acompañados dos seus nomes. Uniremos as cartolinas cun lazo, a xeito de libro, para facer o noso *libro de cociña*. Cos alimentos reunidos, buscamos receitas sinxelas para elaborar en grupo. Pódense seguir as propostas e recomendacións da guía *Medrando sans. De bocado en bocado... de xogo en xogo*, na que participa a propia Fina Casalderrey, que se pode consultar e descargar da páxina en liña da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria (<https://www.edu.xunta.es/ftpserver/portal/DXC/MedrandoSans.pdf>).
- **Crear unha Guía de alimentos saudables.** O saber tradicional atesourado no seo das familias ten que compatibilizarse con novos hábitos alimentarios para asentar condutas saudables e combater a obesidade infantil. Elaboraremos a nosa guía persoal na que os organizaremos por familias os alimentos (lácteos, legumes, vexetais, froitas...), debuxaremos o seu aspecto e anotaremos algunhas das súas propiedades alimentarias.



...Para dialogar con outras artes

Ler as ilustracións

Neste álbum as imaxes teñen unha especial importancia, pois a través delas coñecemos o aspecto dos personaxes e dos espazos. A través da lectura das imaxes podemos:

- **Recrear novas historias**

- **O gato.** En todas as páxinas aparece un gato en diferentes posturas. Primeiro debuxámolo, poñémoslle un nome, imaxinamos algunhas das súas aventuras e a relación que ten coa nena e a bisavoa.



- **Que lle pasa?** A observación das expresións faciais dos personaxes (bisavoa, nena, mamá, papá e mesmo do gato) permite inferir os estados de ánimo, saber se están contentos, se están tristes, se teñen medo, se están sorprendidos... Repartimos algunhas ilustracións significativas da obra e, en pequenos grupos, describimos que pensan ou senten os personaxes que aparecen nelas.

Ilustramos

O conto, como unha imaxe enriquecida do real, prepara o lectorado para descubrir por el mesmo o fermoso que existe no cotián. Deste modo, problemáticas familiares que afectan os seus membros adquieren un novo sentido e perden dramatismo, pois a literatura ofrece claves para interpretar a vida e as circunstancias que nos rodean. Aproveitando isto propónse:

- **Elaborar unha árbore xenealóxica.** A familia é un dos elementos vertebradores do relato, por iso a partir do texto e da realidade de cada neno e nena creárase ben con debuxos, ben con fotografías que lles proporcione a familia unha árbore xenealóxica, na que aparezan polo menos tres xeracións.

- **Dar a coñecer a miña mascota.** Os gatos son mascotas moi habituais nas casas e moi do gusto dos máis pequenos. A partir das ilustracións do texto ou de fotografías que acheguen, elaborárase un mural, e colocárase o nome de cada mascota. Como pode haber casos nos que non lles gusten os gatos ou que lles produzan alerxia, tamén se pode facer un mural de animais de compañía en xeral, onde cada un coloque o debuxo ou unha fotografía da súa mascota ou animal favorito.

Interpretamos

Tomando como base as lecturas feitas con diferentes tons de voz, nas que se ensaiaron sentimentos diversos, levaremos a cabo unha **dramatización do texto**. A brevidade e sinxeleza do relato permite facer a representación por grupos de catro ou cinco persoas, dada a súa acentuada secuencialidade. Deste modo traballárase a interpretación dos personaxes da narradora, da bisavoa, do pai, da nai e, de considerarse oportuno, tamén a do gato da familia, presente en todas as escenas.

...Para pensar

Eu son eu achega con humor e sensibilidade unha problemática social e familiar. Reflexionar sobre as circunstancias que condicionan a vida dos anciáns, entre elas a soidade, a falta de memoria, a incompreensión ou o abandono é unha forma de **sensibilizar e promover a empatía** cara aos maiores. Para incidir nestes valores pódense levar a cabo actividades como:

Canto saben os avós!

Descubrimos a sabedoría que atesouran os maiores a través de:

- **Rememorar a infancia.** Unha actividade moi motivadora é pedirilles que falen cos seus avós e persoas maiores da casa para que lles conten como era a súa vida cando nenos: a súa escola, as festas, os momentos de lecer, os xogos..., solicitándolle á familia que lle facilite copias de fotografías da época, recortes de prensa etc.
- **Organizar un álbum das lembranzas.** Os materiais que se recompilen pódense colocar nun álbum, no que reunir as fotografías antigas, imaxes tiradas de Internet, de libros... que contribuirán a facer memoria entre os maiores e a coñecer o pasado entre os máis novos.
- **Desenvolver a memoria emocional.** Aínda que unha persoa enferma como a bisavoa do relato vive unha realidade moi diferente ao resto dos membros da familia, a súa memoria emocional mantense intacta, polo que transmitirlle emocións positivas e facer que se sinta querida é fundamental. Deseñaremos para agasallar os nosos maiores un brinquedo que lles lembre a súa infancia. Para iso recorreremos a dúas obras fundamentais: *Chirlomirlos. Enciclopedia dos xogos populares* (Xerais, 2001) e *Tastarabás. Enciclopedia de brinquedos tradicionais e uso lúdico da natureza* (Xerais, 2013), ambas de Antón Cortizas Amado, onde cadaquén elixirá o seu favorito ou aquel que cre que será do gusto do avó, avoa, bisavó, bisavoa.
- **Deseñar rutinas.** As rutinas favorecen a orientación. Isto é o que imos facer para axudarlle á bisavoa. En grupo e lendo de novo o relato, se é preciso, imos deseñar as pautas que debería seguir a bisavoa desde que esperta ata que se deita, tendo en conta os coñecementos previos e a experiencia dos máis novos sobre a distribución do tempo ao longo do día.

O xogo de espellos!

A bisavoa “Púxose diante do espello co seu pelo branco azul e faloulle despistada: ‘Quen é esa muller?’” (p. 6). Coma se estivéssemos diante dun espello máxico (tal que o da *Brancaleves*), en grupos xogaremos a imaxinar que non somos nós, senón que temos que elixir libremente outra persoa, animal ou obxecto no que nos gustaría converternos e dicir a razón. Podemos partir da premisa:

de non ser eu, gustaríame ser...

- *unha árbore porque así tería moitos paxariños acubillados entre a miña follaxe e escoitaría os seus cantos*

- *o mar, para ter peixes que me fixesen cóxegas*
- *o sol, para iluminar o mundo dende o alto.*

...Para emocionar

As cancións da miña infancia!

A bisavoa do relato esqueceu as cancións que fixo cando naceu a súa bisneta. Ímoslle axudar a lembralas a partir dunha selección de cancións infantís. Entre os recursos na Rede que se poden consultar, cabe citar:

- A letra e música de “Pinto, pinto” ou “Pedro Miñol tiña unha col”, que aparecen en *Orella Pendella* (<http://orellapendella.gal/>), onde o mediador pode atopar moitos ditos, recitados e outras cancións infantís populares.
- A letra, música e vídeo de “Lúa”, do libro-disco *Xiqui Xoque Fiú Fiú* (Galaxia, 2014), de María Fumaça, que se pode ver no portal de *sonárbore* (<http://www.youtube.com/user/sonarboretv/feature>), onde tamén se poden visualizar outros vídeos das cancións que se reproducen nos álbums desta colección de Galaxia.
- Os poemas e as súas versións musicadas do blog *Son de poetas* (<http://sondepoetas.blogspot.com.es/>), unha antoloxía da poesía galega musicada dende a Idade Media ata o século XX, na que se recollen moitas composicións dirixidas á infancia ou das que esta pode gozar.

...Para aprender máis

A lectura de *Eu son eu* trata, a través do humor, de facer consciente ao lectorado máis novo das necesidades de apoio e comprensión que teñen os anciáns. Incidir nesta empatía pódese facer a través da lectura doutras obras que aborden a temática desde diferentes puntos de vista, o que abrirá novos itinerarios para a educación literaria. Entre os múltiples exemplos, cabe citar *Quen me quiere adoptar?* (Xerais, 2005), da propia Fina Casalderrey, ou o álbum *Avós* (Kalandraka, 2002), de Chema Heras. Tamén se poden buscar na biblioteca outras obras que teñan protagonistas anciáns ou facer unha posta en común daquelas que coñezan e nas que apareza algunha persoa maior, compartindo así con compañeiros e compañeiras outras lecturas.

4. A galiña azul, de Carlos Casares



A galiña azul, Carlos Casares
Ilustracións de Trichi, Ilda, Mima e Alberto García Alonso
Editorial Galaxia, col. Árbore/Galaxia, 2007 (5.^a ed.), [34] pp.
ISBN: 978-84-9865-010-5



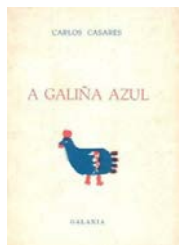
A galiña azul, Carlos Casares
Ilustracións Xan López Domínguez
Editorial Galaxia, col. Árbore, n.º 34,
serie laranxa (a partir de 7 anos e para adultos)
2002 (4.^a edición), [46] pp.
ISBN 84-8288-536-7



A galiña azul, Carlos Casares
Ilustracións Xan López Domínguez
Editorial Galaxia, col. Árbore, n.º 34,
serie laranxa (a partir de 7 anos e para adultos)
1991 (3.^a reimpresión), 48 pp.
ISBN: 84-7154-779-1



A galiña azul, Carlos Casares
Debuxos de Trichi, Ilda, Mima e Alberto García Alonso
Editorial Galaxia, col. Tartaruga, n.º 18, 1988 (3.^a edición), 27 pp.
ISBN: 84-7154-646-3



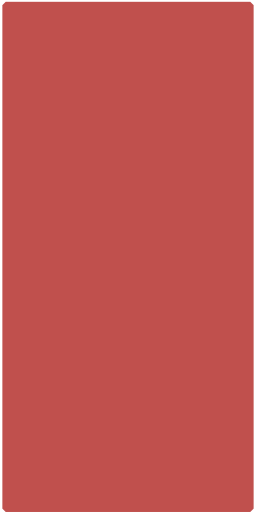
A galiña azul, Carlos Casares
Debuxos de Trichi, Ilda, Mima e Alberto García Alonso
Editorial Galaxia, 1977 (2.^a edición), 65 pp.
ISBN: 84-7154-122-X



A galiña azul, Carlos Casares
1.º Premio do 1.º Concurso Nacional de contos infantís
en galego d'O Facho 1968
Debuxos de Trichi, Ilda, Mima e Alberto García Alonso
Editorial Galaxia, 1968 (1.^a ed.), [48] pp.
DL: 105/1968

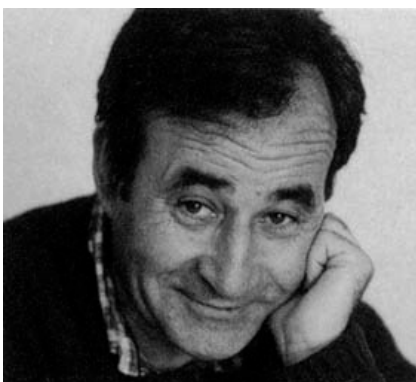
PREPARACIÓN DA LECTURA

1. CONTEXTO



O volume de contos *A galiña azul* viu a luz da man da Editorial Galaxia en 1968, tras merecer ese ano o I Concurso Nacional de Contos Infantís O Facho. Naquela altura, a Literatura Infantil e Xuvenil galega comezaba a súa etapa de formación, grazas ao pulo de diferentes axentes sociais e culturais, conscientes da necesidade de crear distintos materiais en lingua galega para levalos ás aulas. Desde a década dos sesenta agromou unha maior conciencia de compromiso na sociedade, que animou sobre todo a moitos mestres a implicarse en movementos de renovación pedagóxica e a colaborar con editoriais como a pioneira Editorial Galaxia. Un bo exemplo é Carlos Casares, quen respondeu á chamada da Asociación Cultural O Facho, que en 1968 convocou por vez primeira o citado concurso, e á da Editorial Galaxia, que publicou o conto galardoado xunto a catro contos máis.

2. O AUTOR / OS ILUSTRADORES



Carlos Casares (Ourense, 1941-Vigo, 2002) foi un polifacético e recoñecido escritor, ensaísta, tradutor e colaborador xornalístico. Estudou Filosofía e Letras, sección de Románica (subsección de español), na Universidade de Santiago de Compostela. Exerceu como profesor de ensino secundario de Lingua e Literatura Españolas, e foi obxecto de expulsións e expedientes disciplinarios, debidos ao seu activismo. En 1986 asumiu a dirección da Editorial Galaxia, compaxinando a escrita para os máis novos e para o público adulto, cun labor a prol da cultura galega, participando activamente na dirección e como membro de numerosas institucións culturais. A súa produción mereceu outros destacados premios, caso do I Concurso Infantil de Teatro de O Facho de 1973 con *As laranxas máis laranxas de todas as laranxas*. Achegou a primeira tradución dunha obra clásica, *O Principiño* (Galaxia, 1972), de Antoine de Saint-Exupéry e, tamén desde a lingua orixinal, *Os escarabellos voan á tardiña* (SM, 1989), de María Gripe, e narracións de autores contemporáneos doutras literaturas de España para as coleccións “O dragón vermello” e “Os libros da gata”, da editorial Argos Vergara.



Trichi, Ilda, Mina e Alberto García Alonso, fillos do portadista da Editorial Galaxia Xohán Ledo (nome artístico de Ricardo García Suárez, Ferrol, 1917-Vigo, 2006), foron os autores dos debuxos infantís da primeira edición desta en 1968 na colección “Infantil Galaxia”. Os debuxos mantivéronse nas edicións de 1977; de 1988, na colección “Tartaruga”; e na edición manexada nesta guía de 2007, na coñecida como colección “Os Duros”. Nos anos noventa a Editorial Galaxia incorporou *A galiña azul* á emblemática colección “Árbore”, ilustrada por recoñecidos deseñadores e ilustradores como Xan López Domínguez (Lugo, 1957), designado para o Premio Hans Christian Andersen de Ilustración en 2010 e autor de obras infantís, que se encargou da edición de 1991 na serie laranxa, e de Manuel Janeiro (Madrid, 1951), autor e deseñador gráfico, responsable do deseño da capa das obras publicadas na renovada colección “Árbore”, caso da edición de 2002.

3. A OBRA

Descritor

A galiña azul é un volume de cinco microrrelatos fantástico-realistas iniciados por unha carta dirixida a Ana, a quen o narrador en primeira persoa lle envía contos en galego para que non esqueza a súa terra natal, Galicia. Neles acóllense temáticas e valores que se converteron en constantes na produción casariana: a liberdade de ser diferente, a empatía, a solidariedade, a amizade, o compañeirismo e a afirmación da identidade propia. Todos eles están presentes nos contos “O peixe da fonte do xardín”, que apareceu morto debido á calor do verán e “A bomba da felicidade”, un dos inventos de Leoncio, xunto co idioma “papapío” para falar cos paxaros e formigas, da que, cando estoura, caen bandas de música, doces e globos de cores. A seguir, nárrese a historia principal en dúas partes, “A galiña azul” e “O final da historia da galiña azul”, separadas polo conto “A formiga esquiadora”, alcume dado por Xavier, o irmán do narrador, xa que, malia estar coxa, loita valente por levar pedras de azucre ata o patio da casa. Esta trama principal, que lle dá nome á obra, é a dunha galiña que pon ovos de cores e di cocorocó, o que desgusta ao alcalde Manolito Listón, quen lle pide ao seu dono, Lorenzo, que a entregue, feito que evitan os veciños da vila tinguindo de azul as súas galiñas.



Algunhas chaves

A galiña azul é unha obra **estruturada** en cinco contos nos que se repiten os personaxes secundarios de Leoncio, Lorenzo e o alcalde Manolito Listón; as **temáticas** abordadas –a liberdade de ser diferente, o apoio aos débiles, a amizade, o respecto polo outro e afirmación da identidade propia–; e os **valores** transmitidos –a tenrura, a solidariedade, o compañeirismo, a empatía e a superación, entre outro.

A escola e a familia non son temáticas ou motivos literarios nesta obra, aínda que se alude aos pais de Ana na carta inicial e ao pai e ao irmán Xavier do narrador do conto “A formiga esquiadora”, ao que se suma o grao de familiaridade entre os veciños do pobo, unha gran familia unida fronte ás medidas autoritarias do alcalde.

Esta obra de Casares presenta un **final** aberto, anunciado na carta inicial, pero os cinco contos teñen un final pechado das tramas argumentais, relatadas todas elas

por un **narrador testemuña** en primeira persoa, do que o lectorado descobre na carta inicial que coñece as historias e os personaxes que interveñen nelas.

O **personaxe** principal é a galiña azul, resaltado no título da obra e protagonista dos dous contos nos que se relata a súa historia. Existen personaxes secundarios, caso de Ana (para quen escribe o narrador os cinco contos desta obra, como se explica na carta inicial e tamén aludida no conto “O peixe da fonte do xardín”), Leoncio (caracterizado pola súa manía polos discursos e os inventos), Lorenzo (o dono da galiña azul), o alcalde Manolito Listón (antagonista e símbolo do poder autoritario), o peixe (azul e vermello que aparece morto na fonte do xardín) e unha formiga (que, malia estar coxa, leva pedras de azucre ata o patio). Así mesmo, hai personaxes aludidos, caso do pai e o irmán Xavier do narrador, unha señora que viña do dentista, o garda da fonte do xardín, a xente da vila, unha señora que vende froitas variadas, un meniño louro e traste chamado Xavier e o porteiro da Casa do Concello chamado Casimiro.

En relación co **tempo**, a primeira referencia que aparece é a do narrador na carta inicial dirixida a Ana, onde sinala que “Vai para sete anos que non te vexo” (p. 2). Canto ao tempo histórico debe deducilo o lectorado enfiando as frases nas que se nomean feitos opresivos e impropios dunha vida en democracia, libre de autoritarismos, e tendo en conta a data de publicación da obra, 1968. Aínda que non se precisa a duración de cada historia, o lectorado percibe que o relato da galiña azul ten un desenvolvemento e duración máis amplo, polo feito de que a trama queda aberta e interrompida pola inserción do relato da formiga esquiadora.

En relación co **espazo**, aínda que na carta inicial se alude a Santander, a obra está ambientada nunha vila de Galicia (macroespazo). Nos diferentes contos noméanse microespazos con gran relevancia na trama: xardín, fonte, casa de Lorenzo, cociña e patio da casa do narrador, entre outros.

Casares emprega trazos da variedade dialectal do bloque central, da área lucu-auriense, á que pertencía, e aposta por unha **linguaxe** sinxela, comprensible polo lectorado infantil e marcada pola fala oral, coa finalidade de reivindicar a lingua galega.

Datos de interese

A *galiña azul* foi obxecto dunha adaptación teatral na Coruña en 1976, representada polo Grupo Teatral Semente, dirixido por Rosario Belda Romero.

4. PARA SABER MÁIS

Outras obras do autor

Carlos Casares achegouse de novo á narrativa infantil cun relato que bebe da transmisión oral, *O can Rin e o lobo Crispín* (Galaxia, 1983); a primeira serie infantil en lingua galega, unha pentaloxia protagonizada por Toribio e composta por *Este é Toribio*, *Toribio contra o profesor Smith* e *Toribio e o contador de contos* (Galaxia, 1991), *Toribio ten unha idea* (Galaxia, 1992) e *Toribio revoluciona o tráfico* (Galaxia, 1994); e o conto *Lolo anda en bicicleta* (Galaxia / Editores asociados, 1996), unha reelaboración do relato curto “Lolo aprende a andar en bicicleta”, inserido no volume colectivo *Os contos da campaña* (VII Campaña de Fomento da Lectura, Xunta de Galicia, 1992).



Estudos, recensións e referencias

Bibliografía

Fernández Vázquez, Mar (2011), “Los premios literarios, una estrategia en Carlos Casares”, *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 9, pp. 61-69.

– (2015), “A galiña azul, obra clásica e personaxe identitaria”, en Blanca-Ana Roig Rechou, Isabel Soto López e Marta Neira Rodríguez (coords.), *Retorno aos clásicos. Obras imprescindíbeis da narrativa infantil e xuvenil*, Vigo / Santiago de Compostela: Edicións Xerais de Galicia / LIJMI / Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades, pp. 311-317.

Roig Rechou, Blanca-Ana (2002), “Literatura infantil e xuvenil. Carlos Casares in memoriam (1942-2002)”, *Revista Galega do Ensino*, “O pracer de ler”, n.º 35, pp. 235-243.

– (2004), “O Contexto. Carlos Casares e a configuración do teatro infantil e xuvenil galego”, en *Carlos Casares, As laranxas máis laranxas de todas as laranxas. Versión e dirección de José Caldas*, Santiago de Compostela: Xunta de Galicia / IGAEM, col. Centro Dramático Galego, n.º 33, pp. 38-105.

– (2009), “La aportación decisiva de Carlos Casares a la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ)”, *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 7 (2), pp. 117-140.

Webgrafía

Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega:

<http://www.aelg.gal/centro-documentacion/autores-as/carlos-casares>

Biblioteca Virtual Galega:

http://bvg.udc.es/ficha_autor.jsp?id=CarCasar&alias=Carlos+Casares&solapa=biografia

Editorial Galaxia:

http://www.editorialgalaxia.es/autores/autor.php?id_autor=75

Fundación Carlos Casares:

<http://www.fundacioncarloscasares.org/>

Galipedia:

http://gl.wikipedia.org/wiki/Carlos_Casares

PROPOSTAS DE TRABALLO

Actividades...

...Para achegarse á lectura

Antes da galiña azul

O personaxe principal, a galiña azul, foi ilustrado de formas distintas nas reedicións desta obra. Convén que os nenos e nenas, antes de iniciarse na lectura, realicen actividades como:

- **Debuxar** os animais que coñecen e **pintalos** coas cores que máis lles gustan.
- **Construír** con plastilina un parque cheo de animais de distintas especies.
- **Crear** figuras semellantes ás da narración con materiais de refugallo (follas de xornais, papeis para reciclar, envoltorios de galletas etc.).

A lectura en voz alta

Todos os contos de *A galiña azul* teñen como elo de unión a carta inicial, a reivindicación de valores como a liberdade de ser diferente, a solidariedade, o respecto polo outro, o compañeirismo, a amizade, a superación, a franqueza etc., o emprego dun vocabulario de fácil comprensión, unha linguaxe coloquial e tamén un sinxelo fío narrativo que permite diferenciar os planos da narrativa e da trama, ao mesturar elementos repetidos nos distintos contos. O carácter independente e a brevidade de cada relato, por unha banda, e a suma dos cinco relatos para conformar o volume por outra, permiten desenvolver actividades como:

- **A lectura en voz alta** por parte do mediador, quen realizará cambios de entoación e modulación da voz dos personaxes para marcar a diferenza entre a narración e as intervencións dos personaxes nos diálogos.
- **A lectura dramatizada** de cada conto en pequenos grupos, elixindo, á vista dos debuxos, os papeis dos personaxes principais (a galiña azul) e secundarios (o garda, Leoncio, Lorenzo, o alcalde, o peixe, a formiga etc.) e imitar os seus comportamentos.

...Para xogar, crear e contaxiar

Quen é quen?

Este volume narrativo intitúlase co nome da protagonista, *A galiña azul*, o que esperta o interese e curiosidade do lectorado desde a cuberta. O mediador ten numerosas posibilidades para recoñecer e identificar este personaxe, por medio de xogos creativos que contaxien a empatía e solidariedade coa indefensión deste personaxe e do seu dono ante a autoridade do alcalde, Manolito Listón. Proponse:

- **Mirarse ao espello.** Adoitamos mirarnos nos espellos para observar a nosa ledicia ou tristeza, a expresión da nosa ollada, se a nosa vestimenta combina ou nos favorece etc. Un espello devólvenos unha primeira impresión de nós mesmos, que pode variar se nos situamos ante espellos que deformen a nosa imaxe para engrandecela, minguala, provocar o noso desgusto, enfado ou risa. Unha posible actividade é que se miren durante unha semana, fagan un debuxo ou unha autofotografía, vestidos con roupa distinta e facendo xestos diferentes. Ao final da semana amosaranos e diranlles aos compañeiros cales prefiren. As conclusións extraídas desta actividade servirán para que se coñezan máis a si mesmos e xulguen dunha forma menos crítica e máis comprensiva aos demais.
- **Querer ser...** A proposta anterior pode servir tamén de punto de partida para unha nova actividade. Como xa coñecen a galiña azul e os demais personaxes, poden probar a debuxalos esaxerando os seus defectos ou virtudes ou, pola contra, **reconverter cada personaxe no seu oposto**. Así verán as manías de Leoncio como habilidades e competencias e os excesos autoritarios de Manolito Listón axudarán a mellorar a vida da vila. Despois, elixirán o seu personaxe preferido e farán unha **táboa** ou **listaxe** dos seus trazos mellores e peores e finalmente **xogarán a dicir cousas positivas e negativas del**, o que permitirá que os demais compañeiros o vexan como un personaxe divertido e especial polos seus movementos, polo seu aspecto, polas súas ocorrencias...



...Para dialogar con outras artes

Ilustración e imaxinación

Os cambios de ilustracións que tivo *A galiña azul* nas súas diferentes reedicións permiten establecer un remuíño de ideas sobre como ven os ilustradores aos personaxes. As nenas e nenos repartiranse en grupos para traballar coas ilustracións da(s) edición(s) que haxa na biblioteca máis próxima e terán que:

- **Enumerarlles** aos compañeiros as cores que se repiten nas ilustracións de cada personaxe.
- **Crear unha proposta ilustrativa** no formato que desexen (debuxos a cor, figuras con plastilina, con cartón, con material de refugallo...) engadíndolle novas características aos personaxes que elixan.
- **Facer** un cartel, mural, fotomontaxe que recolla o seu labor creativo.

A disposición das imaxes en *A galiña azul* (algunhas van ao lado do texto, outras en páxinas independentes) permite establecer diferenzas entre esta obra e outras como os álbums. Unha secuencia de actividades pode ser:

- **Fixarse** na colocación e tamaño dos personaxes e noutras obras con personaxes animais que haxa ao seu alcance.
- **Visitar unha exposición** de debuxos, bocetos, fotografías, cadros etc. para comentar cales elementos aparecen (obxectos, personaxes, lugares...) e indicar cales destacan polo tamaño, cor, mestura de figuras etc.
- **Crear propostas plásticas** (imáns, pinzas, postais, marcapáxinas, tapas ou adhesivos para cadernos, debuxos para papel de forrar agasallos, gomas ou figuras con plastilina, goma eva, cartón etc.) para decorar a mochila, o cuarto e a vestimenta.

...Para pensar

En xeral, as cores teñen un forte poder simbólico e adoitan relacionarse con significados e símbolos segundo a cultura e o momento histórico. Así, a cor morada emprégase para denunciar a violencia de xénero e a cor branca para simbolizar a paz. Desde o título desta obra incídese no carácter diferencial da galiña protagonista pola súa cor azul. Para abordar as potencialidades e significados das cores propónse:

- **Escoller e mesmo crear cores** para expresar sensacións como a ledicia, a pena, o sono, o medo etc. e despois **xogar a memorizalas e explicalas** usando só xestos e as cores elixidas.
- **Pensar** nas cores dalgúns obxectos habituais na vida diaria e **nomear** as que aparecen nas larpeiradas que máis lles gustan.
- **Fixarse** nos trazos negativos asociados a algunhas cores (o negro co loito; o vermello co perigo...).



...Para emocionar

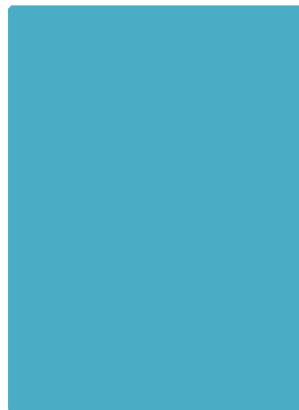
As historias narradas nesta obra ofrecen moitas posibilidades para abordar a empatía, a solidariedade, o compañeirismo, a amizade etc. A tristeza e coxeira da

formiga, a impotencia do peixe da fonte do xardín, os inventos de Leoncio... dan pé a sensibilizarse cos personaxes. Entre as posibles actividades están:

- **Facer debuxos ou emoticonas** para expresar distintas emocións e contar unha breve historia, sen usar palabras.

- **Crear un grupo de amigos**, con plastilina ou material de refugallo, para os personaxes de Casares: o club das galiñas de cores, os peixes aventureiros, os inventores intrépidos, os alcaldes riseiros... de forma que sexan quen de exteriorizar os seus sentimentos, proxectalos cara aos demais e implicarse emocionalmente ao idear novas historias e personaxes, con trazos distintos aos Bolechas, os Minions, Dora a exploradora ou as Monster High.

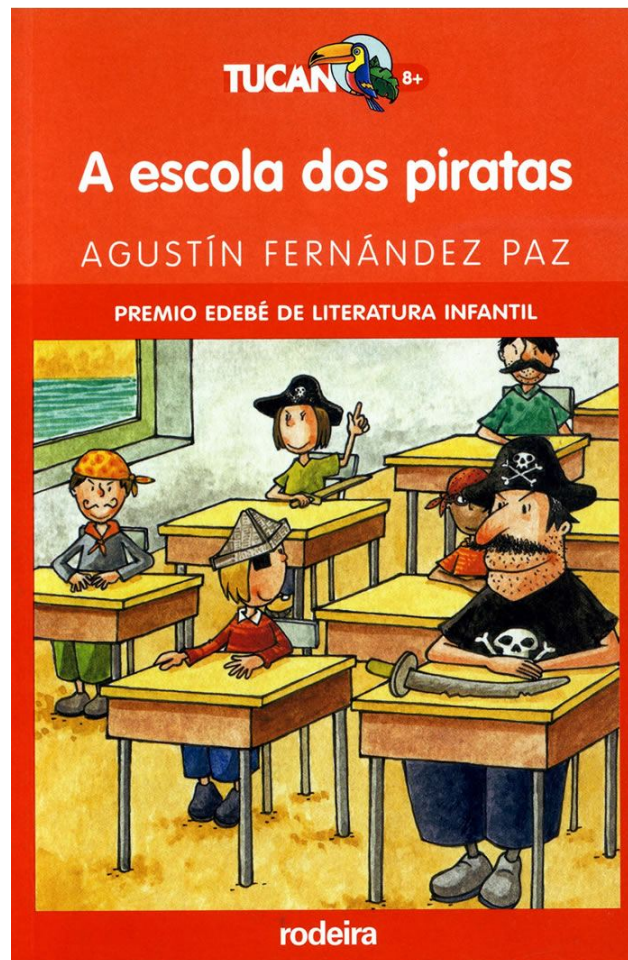
- **Inventar un final feliz** para o peixe da fonte do xardín na que viva novas aventuras nun acuario, un zoolóxico, o mar en xeral.



...Para aprender máis

A *galiña azul* convida á lectura doutras obras, que favorecen a educación literaria e enriquecen o imaxinario infantil. Así, proponse que o mediador seleccione obras que aborden temáticas similares, como é o caso da peza teatral *As laranxas máis laranxas de todas as laranxas* (Galaxia, 1973), do propio Casares, na que aparece, aínda que con outro nome a galiña azul, alí chamada Petra; *Elmer* (Xerais, 1997; Vicens Vives, 2012), de David McKee, protagonizada por un elefante de cores que fai trasnadas; *Rosa Caramelo* (Kalandraka, 2012) e *Artur e Clementina* (Kalandraka, 2012), de Adela Turín, nas que se cuestionan a imposición de normas e a falta de liberdade.

5. A escola dos piratas, de Agustín Fernández Paz



A escola dos piratas, Agustín Fernández Paz
Ilustracións de Luis Filella
Premio Edebé de Literatura Infantil
Editorial Edebé: Rodeira, col. Tucán, 2005, 159 pp.
ISBN: 84-96352-10-2

PREPARACIÓN DA LECTURA

1. CONTEXTO



Tras recibir o Premio Edebé de Literatura Infantil, *A escola dos piratas* foi publicada no ano 2005 pola Editorial Edebé-Rodeira nun intre no que a produción literaria infantil e xuvenil en Galicia non paraba de medrar, a partir do estímulo achegado por novos galardóns como o Premio Frei Martín Sarmiento, o Premio Fundación Caixa Galicia de Literatura Xuvenil e o Premio Xosé Neira Vilas; e a partir do animado sector editorial, ao que agora se sumaban OQO Editora, Factoría K de Libros e Planeta&Oxford. Nos primeiros anos do século XXI, tanto os selos galegos coma os foráneos reformularon e actualizaron as coleccións xa existentes, á vez que inauguraron outras para acoller propostas do máis variado a través dos formatos analóxicos e daqueles que se servían dos atractivos recursos dixitais. A todo este decorrer non foi allea a cuantiosa narrativa infantil, que se nutriu de materiais de transmisión oral reescritos cun propósito sobre todo instrumental e de publicacións formativo-literarias. Non faltaron tampouco as narrativas anovadoras de autor, aínda que o maior impulso se deu no ámbito do álbum con propostas formais, ilustrativas e discursivas de gran calidade e acolledoras de numerosas versións da literatura de tradición oral e de clásicos universais.

2. O AUTOR / O ILUSTRADOR



Agustín Fernández Paz (Vilalba, Lugo, 1947 – Vigo, 2016) foi perito industrial mecánico, mestre de ensinanza primaria, licenciado en Ciencias da Educación e diplomado en Lingua Galega. Participou en iniciativas vinculadas coa renovación pedagóxica e a galeguización do ensino, ademais de colaborar na elaboración de manuais de texto, entre os que cómpre citar a serie “O noso galego”. A carencia de lecturas acaídas aos escolares incitouno a escribir pequenos relatos que comezou a incluír nos libros de texto e a presentar a premios. Tras seren recoñecidas as súas primeiras narracións no Concurso de Contos O Facho, o maior impulso recibíuno ao ser merecente *As flores radioactivas* (Xerais, 1990), do Premio Merlín e *Contos por palabras* (Xerais, 1991), do Premio Lazarillo de Creación Literaria. Ata a actualidade, escribiu máis de medio cento de títulos cos cales renovou temáticas e introduciu outras novas (a marxinalidade, a morte, a homosexualidade...) nunhas historias que xurdiron dos anuncios por

palabras ou mesmo asentán en fórmulas rodarianas. As súas narracións tamén se caracterizan por mesturaren modalidades textuais e polo protagonismo concedido á figura feminina, así como pola inclusión de múltiples referencias culturais. Foi galardoado co Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil en 2008 por *O único que queda é o amor* (Xerais, 2007) e co Premio Iberoamericano SM de Literatura Infantil y Juvenil en 2011.



Luis Filella (Barcelona, 1961) comezou a ilustrar material escolar e libros infantís no ano 1992. Segundo se apunta no seu blog (<http://www.filellailustracion.blogspot.com/>), as súas propostas gráficas son tanto manuais como dixitais e espállanse por máis de cento sesenta publicacións. Entre as obras de Literatura Infantil e Xuvenil galega que ilustrou, está tamén *Down* (Edebé-Rodeira, 2001), de An Alfaya.

3. A OBRA

Descritor

Nun outono moi chuvioso a escola de Marta, que estaba situada na parte máis alta dunha vila galega, comezou a escorregar pola aba do outeiro ata navegar río abaixo como se fose un gran barco. Malia a intervención da Brigada de Auxilio para Sucesos Imprevisibles e os intentos da dirección por sufocar o rebumbio, a alegría inundou o alumnado de cuarto de primaria que decidiu asumir o control do seu barco-escola. Baixo a hábil pilotaxe de Marta, o profesorado e a rapazada arrepuxéronse ás imposicións da directora dona Clara e ao xefe de estudos don Martín, impulsores dun rixido sistema de ensino. Nesta viaxe cara ao inmenso mar, os nenos e nenas deixáronse guiar pola forza da súa imaxinación alentada pola mestra Ana, gran contadora de contos, e don Damián, quen abandonou o seu papel de home comedido para se converter no capitán Kidd. Despois de recluír o equipo directivo, este mestre-corsario declarou que a única norma vixente era a liberadora lei do mar no canto das clases aburridas, as bibliotecas gardadas baixo chave e as visitas ao cuarto escuro. Finalmente, Antía Vilariño, unha das científicas do Laboratorio de Investigacións Paranormais, acabou por descubrir que todo fora provocado polo poder da fantasía colectiva dos integrantes da escola, que volveron soñar como sería o regreso para retornar ao enclave primeiro.

Algunhas chaves

A *escola dos piratas* ábrese cunha cita do poema “A alegría de escribir”, de Wislawa Szymborska –“Aquí, negro sobre branco, rexen outras leis”– que enuncia o aire libertario que percorre este relato coral. A partir dunha das fórmulas máis coñecidas de Gianni Rodari: “Que pasaría se...?”, a historia do barco-escola de Fernández Paz artículase en once capítulos, cuxos títulos sintetizan cada un dos elos

argumentais que compoñen esta cadea narrativa. Unha cadea que se conformou a partir da **estrutura** clásica de presentación, nó e desenlace, situándose a súa maior novidade no apartado “Os personaxes desta historia”, no que, sen perderse o ton narrativo e seguindo unha práctica compositiva xa ensaiada por Álvaro Cunqueiro, se ofrecen datos sobre aspectos físicos e psicolóxicos dos diferentes personaxes.

Nas páxinas deste relato longo recrease unha metáfora narrativa coa que se enxalza un sistema educativo afastado das vellas prácticas pedagóxicas e promotor da creatividade e da liberdade. É este un sistema cuxo centro de interese se sitúa no propio alumnado e no medio familiar e ambiental que o rodea, aínda que tamén xorden outras **temáticas** como son o amor, a amizade, a solidariedade e a tolerancia. Todo un abano de cuestións inseridas nunha historia enfiada por unha **voz narrativa** en terceira persoa, que tamén axeca no interior dos personaxes e abre pequenas físgoas relativas ao seu pensamento, ideas, gustos... Non obstante, o carácter coral do relato xustifica a súa xenerosidade plasmada nas constantes cesións á intervención directa dos personaxes mediante o diálogo. De aí que este relato destaque polo seu carácter polifónico e sexan múltiples as perspectivas que proxecta a partir dun asunto común a toda esta galería escolar.

Unha galería de **personaxes**, entre os que sobresaíe Marta, quen tamén comparte o protagonismo co resto dos integrantes do seu centro educativo. Por unha banda, están a mestra Ana Salgueiro, don Damián e o seu respectivo alumnado (Marta, Daniel, Beatriz, Antón...) de cuarto de primaria, que son a imaxe dun modelo educativo, no que os contos, a creatividade, a imaxinación... teñen un papel determinante. Pola outra, están os antagonistas responsables da dirección do centro (dona Clara, don Martín e dona Catarina), que, a través do autoritarismo, están obsesionados polo cumprimento dunha abafante e aburrida programación.

Os pequenos comentarios do narrador e as accións e intervencións dos personaxes permiten bosquejar o seu retrato, aínda que é no apartado final, “Os personaxes desta historia”, cando se traça dun xeito máis definido a súa memoria de vida e se refiren os seus gustos, insatisfaccións, preocupacións, soños... Neste apartado profúndase tamén naqueles protagonistas secundarios, caso da cociñeira Carlota, dos pais de Marta (Reme e Fran) e dos participantes no rescate (o piloto do helicóptero, o técnico de evacuación e Antía Vilariño), amais nos referentes históricos (Capitán Kidd) e literarios (o príncipe Lagarto) presentes na historia. Esta estratexia compositiva debedora de Cunqueiro confírelle unha maior riqueza e amplitude ao argumento central.

Todo este elenco de personaxes sitúase nun **marco temporal** un tanto impreciso, aínda que os feitos narrados na historia e as ilustracións permiten encadrala no contexto actual dun mes de outubro. A duración do relato límitase a pouco máis de dous días, pois, se no primeiro a escola se desliza de mañá polo outeiro e continúa a súa viaxe polo río baixo o control duns valentes corsarios, no segundo día decátanse de que navegan polas augas do mar, onde seguen as súas aventuras mareiras ata que, ao pensar na tristura dos seus proxenitores, no comezo do terceiro día deciden participar no regreso ao punto de orixe.

No tocante ao **espazo**, *A escola dos piratas* desenvólvese no macroespazo dunha vila galega, que é onde se sitúa a escola deste alumnado corsario e por onde transcorre o percorrido efectuado polo barco-escola. Un percorrido de ida e volta, que parte do alto do outeiro, continúa por diferentes tramos do río ata chegar a un esteiro e logo remata no inmenso mar. Fronte a este espazo máis xeral, está o microespazo desa escola, que altera a súa función máis tradicional ao irromper a fantasía proveniente da imaxinación do alumnado e do profesorado máis transgresor. Ao converterse nun barco pirata, no seu interior rexe a liberdade plena, polo que só hai lugar para o xogo, a diversión, o humor e a plena fantasía.

A partir dun estilo sinxelo, pero coidado, e unha **linguaxe** axeitada ao lectorado agardado, Fernández Paz foi engarzando todos os elementos compositivos desta narración, na que sobresaen as **intertextualidades** literarias e as constantes referencias á lectura para estimular actitudes positivas ante esta práctica que considera extraordinaria para o entendemento da vida e a formación persoal. Así a Ana “gústalle moito os contos de medo e as novelas de misterio” (p. 147) e a Marta encántalle ler e, “se lle preguntasen polo seu libro preferido, dubidaría entre *As bruxas* e *Charlie e a fábrica de chocolate*” (p. 143), pois herdou do seu pai Fran, que “é feliz cando anda entre libros” (p. 145), o vicio da lectura.

Como sucede noutras narrativas de Fernández Paz, o **final** de *A escola dos piratas* defínese polo seu carácter aberto e mesmo rebuldeiro. A pesar de o barco-escola retornar ao outeiro habitual grazas á forza da corrente imaxinativa, as liñas conclusivas abren múltiples camiños para futuras aventuras que poderán ter lugar nun avión ou nunha nave espacial e mesmo chegar a puntos tan distantes coma Exipto co seu río Nilo e esfinges misteriosas. Trátase dun final que estimula a imaxinación do lectorado, a quen se convida a facer novas propostas a través da marca gráfica dos puntos suspensivos.

Datos de interese

A semellanza doutras moitas obras de Agustín Fernández Paz, *A escola dos piratas* foi traducida a múltiples linguas: castelán (*La escuela de los piratas*, Edebé, 2005), catalán (*L'escola dels pirates*, Edebé, 2005), valenciano (*L'escola dels pirates*, Marjal, 2005), éuscaro (*Piraten eskola*, Giltza, 2005), coreano (BookingFish, 2010) e chinés (*Haidao Xuexiao*, Liaoning Children's Publishing House, 2015). Tamén conta cunha versión en braille grazas á colaboración da ONCE.

4. PARA SABER MÁIS

Outras obras do autor

Entre os máis de corenta textos infantís de Agustín Fernández Paz, son de destacar aqueles que abordan cuestións presentes en *A escola dos piratas*. É o caso das obras que inciden nos beneficios dun modelo escolar afastado dos esquemas máis tradicionais e promotor da lectura e da creatividade como *A nube de cores* (Sotelo Blanco, 1999); ou mesmo noutras problemáticas escolares como é a agresión entre compañeiros reflectida en *No corazón do bosque* (Anaya, 2001), na que se avoga pola recuperación dos seres fantásticos e mitolóxicos, e en *Desde unha estrela distante* (Xerais, 2013), que recrea a entrañable historia de amizade entre unha terrícola e un extraterrestre. Tamén cabe citar *A cidade dos desexos* (Xerais, 1989, 2006), na que un grupo de rapaces colabora cunha maga moi de hoxe en día, que irrompe na cidade co CPIF (Centro de Promoción de Iniciativas Fantásticas) para reparar parte dos estragos provocados no medio polo home, así como *As fadas verdes* (SM, 1999), onde conflúen as problemáticas familiares e ecolóxicas cun modelo anovador de escola. Todo un abano de narracións, nas que a realidade máis cotiá se ve alterada pola irrupción da fantasía, co propósito de penetrar na cerna de cuestións que preocupan a Fernández Paz.

Estudos, recensións e referencias

Bibliografía

Agrelo Costas, Eulalia (2015), *Da institución escolar ao centro do canon: Agustín Fernández Paz*, Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. Tese de doutoramento.

Roig Rechou, Blanca-Ana (2008), “Agustín Fernández Paz. Un clásico contemporáneo da Literatura Infantil e Xuvenil galega”, *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, n.º 16, pp. 8-12.

– (2011), “Two contemporary classics: Agustín Fernández Paz and Lygia Bojunga”, *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 9, pp. 177-190.

– e Isabel **Soto** (2008), “En Santiago de Compostela con Agustín Fernández Paz”, *Boletín Galego de Literatura*, n.º 38 (2º semestre 2007), pp. 161-178.

Sáiz Ripoll, Anabel (2007), “Agustín Fernández Paz: ‘El hombre que bebe sueños. (Análisis de su obra literaria)”, *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, n.º 205, xuño, pp. 7-26.

Webgrafía

Asociación de Escritoras e Escritores en Lingua Galega:

<http://www.aelg.org/centro-documentacion/autores-as/agustin-fernandez-paz>

Biblioteca Virtual Galega:

http://www.bvg.udc.es/ficha_autor.jsp?id=AguFern%E1&alias=Agust%EDn+Fern%E1n dez+Paz

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Portal do autor:

http://www.cervantesvirtual.com/portales/fernandez_paz/

Fernández Paz, Agustín. Páxina oficial do autor: www.agustinfernandezpaz.com

PROPOSTAS DE TRABAJO

Actividades...

...Para achegarse á lectura

A entrada no universo creativo de Agustín Fernández Paz e Luis Filella

Antes de introducirse no traballo específico dunha obra literaria, cómpre aproximarse ao coñecemento e universo creativo dos seus respectivos autores –escritor e ilustrador– co propósito de orientar os nenos e nenas cara ás actividades que se van desenvolver e contribuír á súa formación xeral. De aí que se propoña:

- **Entrar nos espazos dixitais de Agustín Fernández Paz e Luis Filella** para que os coñezan a través de fotografías e para que visualicen as cubertas ou imaxes de parte das súas creacións. Este percorrido dixital ha de ser guiado e comentado polo mediador, quen seleccionará os contidos e cuestións que cómpre sinalar atendendo á idade do grupo e aos aspectos que se van abordar nesta proposta.
- **Presentar *A escola dos piratas*** mediante a lectura do texto da contracuberta e a visualización das ilustracións para introducirse na obra. A partir destes elementos, deberán facer hipóteses sobre o seu argumento, que han de anotarse para seren contrastadas ao remate da lectura.
- **Visitar lugares reservados aos libros** (biblioteca, sala de lectura...) para que busquen outras obras de Fernández Paz e de Filella ou que, polas súas imaxes de cuberta ou título, aludan á escola ou á piratería.
- **Ambientar a área de traballo** con eses volumes seleccionados, aos que tamén poderán acceder para ler un anaco ou observar as súas ilustracións, así como con imaxes dos autores de *A escola dos piratas* e con obxectos e debuxos propios do mundo da piratería, que contribuírán a elaborar (mapas, espadas, caveiras...).

A lectura en voz alta

A partir das indicacións anotadas no apartado introdutorio desta *Guía*, propóñense as seguintes actividades para mellorar a práctica lectora:

- 
- A **escoita e visualización** de lecturas como as que a Editorial Galaxia ofrece en coleccións como “Árbore. Musicontos”, “Audiocontos”, “Árbore. Cinema” e “Sonárbore”, que lles ofrezan modelos que poden imitar.
 - A **lectura individualizada**. O mediador ha de lerlles en voz alta o primeiro capítulo de *A escola dos piratas* e incidirlles nas particularidades dos textos narrativos: o relato do narrador, a intervención dos personaxes, a modulación da voz en función dos feitos recreados...
 - A **lectura colectiva**. Os restantes capítulos distribuiranse entre os participantes que, en pequenos grupos, han de preparar a súa lectura en voz alta. Haberá que repartir os papeis de narrador e os diferentes protagonistas, ademais de aplicárense as indicacións dadas.
 - A lectura individualizada do mediador e a colectiva dos participantes pódense **gravar** para que eles mesmos se escoiten e teñan un referente para mellorar na práctica lectora.

...Para xogar, crear e contaxiar

As obras narrativas chegan ás mans do lectorado máis novo nuns formatos específicos e elabóranse a partir duns elementos e estratexias narrativas que ha de comezar a descubrir, á vez que se interna nun espazo ficcional que abre múltiples vieiros de gozo e de formación. Para acadar estes fins propónse:

- **Confeccionar un pequeno caderno de lectura**. Na primeira páxina recollerán os datos básicos da obra (título, autor, ilustrador, editorial, colección, ano de publicación e premios), sempre orientados polo mediador que, dun xeito moi sinxelo, lles explicará a súa funcionalidade e a posición que adoitan ocupar no volume. As seguintes páxinas do caderno incluírán parte das actividades realizadas, mentres que as últimas se reservarán para as anotacións persoais relativas ao desenvolvemento desta proposta lectora.
- **Referirse á orde dos feitos narrados** en *A escola dos piratas* para que recoñezan a súa división tripartita de presentación, nó e desenlace, citando o máis relevante de cada un deses tramos. O seu final é de carácter aberto:

Un día tiña que convencelos para que imaxinasen que voaban por riba dos montes, coma un enorme avión. Ou que subían ata máis alá das nubes, o mesmo que unha nave espacial. Ou que trasladaban a escola ao centro do parque, para ter por fin un patio de recreo ben grande. Ou que chegaban a Exipto e viaxaban polo río Nilo para ver as pirámides e a esfínxe misteriosa. Ou... (pp. 138-139).

Estes puntos suspensivos convidan a que engadan **novos finais**, así como que escollan un deles e o concreten con máis detalle.

- **Aludir á estruturación interna** do relato en once capítulos e convidalos a que muden os seus respectivos títulos.

- **Preguntarlles polas voces** que interveñen na narración co propósito de que se fixen nas especificidades da voz do narrador en terceira persoa e da voz dos personaxes recollida nos diálogos. Para que coñezan outras voces narrativas pasarán, por exemplo, o inicio do relato da terceira á primeira persoa; mentres que para traballar os diálogos inserirán algún en páxinas como a 89, na que se amentan as protestas do alumnado, pero non chegan a plasmarse con intervencións concretas.

- **Agrupar os personaxes** en protagonistas-antagonistas e principais-secundarios, ademais de explicarlles as súas funcións, a través do papel que representan en *A escola dos piratas*, da que lles hai que matizar a súa condición de relato coral. Tamén se incidirá no proceso evolutivo de don Damián que abandona o seu papel de comedido profesor para acabar sendo o capitán Kidd, un proceso de rebelión que tamén se lle podería aplicar a dona Catarina, quen obedece forzosamente as ordes de don Martín e dona Clara. De aí que se propoña recrear a conversión pirática desta abnegada secretaria para o que se poderá procurar información doutros famosos corsarios (Barbanegra, Sir Francis Drake...).

- **Fixarse en como son caracterizados personaxes** como Marta, a mestra Ana, don Damián ou dona Clara, atendendo ao que se sinala sobre o seu físico, pensamentos, gustos, desexos... tanto no relato como no apartado “Os personaxes desta historia”. Observarase que neste apartado hai unha maior tendencia a perfilar os personaxes desde o punto de vista introspectivo, polo que se reescribirán estas descrições incluíndo máis detalles sobre a súa aparencia externa. Tamén poderán facer un autorretrato e incluírse como un membro máis desa banda de piratas.

- **Ampliar as aventuras** protagonizadas polos corsarios desta escola galega, que se limitan a tripular a embarcación e conseguir o avituallamento necesario para poder comer. De feito, a viaxe proposta polo capitán Kidd cara á illa Tartaruga, refuxio dos piratas de todos os mares, só é enunciada, polo que se invita a que recreen narrativamente esta e outras aventuras que poidan imaxinar.

- **Idear solucións diferentes** ás empregadas pola Brigada de Auxilio para Sucesos Imprevisibles para rescatar a escola.

- **Elaborar gratiosos menús-piráticos** substitutivos dos pratos ofrecidos pola cociñeira Carlota e tentar preparar algúns deles para degustar.

- Anotar as diferentes **referencias temporais e espaciais** espalladas ao longo do texto e insistir na súa importancia ao articular unha historia. Para que se identifiquen máis cos feitos narrados escollerán algún dos seus espazos vivenciais máis próximos, como é o da súa escola, para caracterizar con máis precisión un barco-escola, do que poucos datos fisionómicos se achegan. Así mesmo, trazarán o camiño percorrido por esta escola desde a baixada do outeiro, o paso polo río e a chegada ao mar, tomando como referencia elementos do relevo da súa contorna.

- **Convidalos a transformar en poemas, pequenas escenas dramáticas ou tiras de cómic** aqueles treitos da historia que máis os cativaron ou resultaron máis divertidos.

- **Pórilles título aos volumes** que esvararon e caeron ao chan na páxina 36 cando se comezou a mover a escola, a partir das súas obras favoritas que han de presentar.
- **Seleccionar palabras do texto para propor termos contrarios**, simulando reaccións recollidas nesta obra, na que todo o sucedido é un *desastre preocupante* para o equipo de dirección, mentres que para os rebeldes corsarios é unha *aventura fascinante*.
- **Ocultar unha serie de obxectos-tesouro**, que poden ser larpeiradas, para que os atopen a partir da resolución de adiviñas formuladas polo mediador. A seguir, por grupos, confeccionarán pequenos tesouros (un debuxo, figuras de plastilina, un poema pirático...) para que os descubran mediante a resolución de novas adiviñas ou de mapas do tesouro deseñados por eles.

...Para dialogar con outras artes

En *A escola dos piratas* ábrense camiños para achegarse a outras modalidades artísticas desde as que estimular a capacidade creativa e imaxinativa do lectorado, á vez que se divirte e amplía a súa formación. Para iso propónse:

Ilustrar

A ilustración proporciona unha narración visual que ilumina, complementa e enriquece a recollida no texto. En *A escola dos piratas*, Luis Filella plasma diferentes escenas da historia a través de formas remarcadas cunha liña negra e a técnica da acuarela con tinturas cálidas. O texto tamén está encabezado por unhas grecas portadoras de elementos propios do universo da piratería (sable, mapa do tesouro, moedas...), que intensifican aínda máis a ambientación. Para aprender a ler imaxes e promover a creatividade, suxírese:

- **Achegarse á significación das imaxes** nesta obra atendendo á pertinencia das escenas seleccionadas para ilustrar, así como ao estilo, técnica, cores... escollidos para visualizalas plasticamente sen perder o aire humorístico, xovial e aventureiro que percorre toda a historia.
- **Realizar**, en grupo ou individualmente, **unha proposta gráfica alternativa** á de Filella que deixa moitos aspectos sen retratar. Máis alá de captar graficamente outras escenas da narración textual, a reescrita proposta da descrición dos protagonistas recollida no apartado “Os personaxes desta historia” podería acompañarse dunha inexistente proposta plástica, na que recollan diferentes estilos e técnicas a partir das indicacións do mediador.

Musicar

A música é outra das fontes de pracer para a infancia, á vez que ofrece recursos para traballar a linguaxe, o ritmo, a memoria, os movementos... A partir da historia de *A escola dos piratas* suxírese a **creación da letra e da música dunha canción**, cuxa interpretación sería a base dunha montaxe audiovisual. Internet alberga múltiples recursos para afrontar esta actividade e mesmo exemplificacións como é “O Pirata Metepata” do grupo Mamá Cabra.

Dramatizar

Para seguir traballando a educación verbal e corporal, recoméndase a **dramatización dalgúns dos poemas ou pequenas escenas teatrais elaborados**, aínda que cómpre pensar, en caso de que caiba a posibilidade, de levar a cabo unha adaptación teatral máis complexa feita polo mediador para a súa representación. Estas dramatizacións efectuaríanse co vestiario axeitado, nun espazo decorado e cos apoios instrumentais e técnicos necesarios para acadar unha lograda ambientación. Todas estas representacións gravaríanse e fotografaríanse co propósito de contar con material necesario para realizar outras actividades, así como para difundilas noutros medios (Internet, revistas...).

...Para pensar

A pesar do carácter festivo e intrépido de *A escola dos piratas*, nas súas liñas escóanse diferentes mensaxes que animan á reflexión e ao debate sobre cuestións próximas á idade infantil, especialmente, aquelas vinculadas co ámbito escolar. De aí que se suxiran diferentes actividades para reflexionar e tentar contribuír a acadar un mellor clima de traballo e convivencia.

- Nesta narración reflíctense **dous modelos de escola**. Por unha banda, o representado pola directora dona Clara, que se asenta no cumprimento severo das normas e da programación; e, pola outra, o postulado por Ana, quen ten como centro de interese o alumnado, promove a lectura, fomenta a creatividade e confía no poder transformador da escola. A partir de aí, pode establecerse un espazo de reflexión sobre o sistema de ensino que se imparte na súa escola (fortalezas, debilidades...).

- Estes piratas escolares erguen a bandeira negra e berran na páxina 101: “¡Acabáronse as clases aburridas!”, “¡Acabáronse os programas que non lle interesan a ninguén!”, “¡Acabáronse as visitas ao Cuarto Escuro!”, “¡Acabáronse as ordes porque si!”... A partir dunha actitude responsable: **Con que acabarían eles** no seu centro educativo? Que métodos de ensino ou contidos propoñían? E indo un pouco máis alá: Con que acabarían na súa contorna máis próxima e que introducirían para facela un ámbito máis apto para a convivencia?

- Personaxes como Ana, Marta e seu pai Fran inducen á **lectura**, unha práctica non sempre ben aceptada. Sería aconsellable que se expresen sobre o que supón ler para eles e propoñan ideas para a súa dinamización. Parte destas e outras ideas, entre as que son de citar a creación dun recuncho para ler e a realización de marca-páxinas ou carteis para o seu fomento, poderían levarse a cabo.

- As **cuestións de xénero** tamén emerxen neste relato, no que Fernández Paz lle outorga un gran protagonismo á figura feminina no seu compromiso por facer “unha literatura a favor das nenas” e contribuír a mitigar as desigualdades sociais entre homes e mulleres. A dirección ocúpaa dona Clara, quen reafirma a súa condición de

directora cando os do equipo de rescate, influenciados pola imperante visión masculina, preguntan polo director; e a mestra e alumna máis revolucionarias e imaxinativas son dúas destemidas mulleres, Ana e Marta. Desde estas exemplificacións, convidarase á reflexión e ao debate co obxectivo de que reparen nos papeis que se lles asignan a ambos os sexos no ámbito do ensino, no familiar e na súa contorna máis inmediata. A partir de aquí tamén poden elaborar un catálogo de mulleres relevantes da historia (Xoana de Arco, Marie Curie, Dolores Ibárruri...) para darlles unha maior proxección.

...Para emocionar

A aventura e risco que entraña a viaxe do barco-escola e a rebelión do alumnado e parte do profesorado impulsada polo poder da imaxinación representan os intres máis emocionantes da obra. Non obstante, a faciana máis íntima e emotiva desvélese no apartado “Os personaxes desta historia”. Para abordar estas cuestións emocionais propónse:

- **Falar do que lles provoca felicidade e tristura** e convidalos a que se sirvan da imaxinación para atopar solucións fantasiosas coas que resolver problemáticas presentes no seu medio ou que corresponden ao seu ámbito máis persoal, tal e como facían na obra a Brigada de Auxilio para Sucos Imprevisibles (BASI) e o Laboratorio de Investigacións Paranormais (LIP).
- **Plasmar nunhas tarxetas os seus propios desexos e soños**, que o mediador lerá en voz alta e o resto do grupo tentará, servíndose do poder de Antía Vilariño para adiviñar o pensamento das persoas, atribuír con argumentos a un dos membros do grupo, establecéndose así un xogo de *recoñecemento do outro*. Estas tarxetas colgaranse do teito ou colocaranse nun lugar visible.
- **Abordar o tema do amor**, que se reflicte na atracción que senten Marta e Daniel ou Beatriz e Antón, mostrándose dun xeito máis evidente na declaración con ecos fílmicos do capitán Kidd a Marta. Suxírese profundar neste sentimento a partir da lectura, escoita e proxección de historias, poemas, cancións e películas. Posteriormente, poden escribir tarxetas, cartas... a un amigo ou ser querido para exteriorizar os seus afectos.

...Para aprender máis

Neste relato pirático o mediador bate con outras pedriñas debaixo das cales se agochan múltiples cuestións que abordar, polo que se recomenda:

- **Buscar refráns e ditos vinculados co tempo atmosférico**, que é a razón aparente que provoca o movemento da escola, para ampliar o seu coñecemento sobre o saber popular e o léxico referido a este ámbito. A partir deste material poden elaborar un calendario, no que en cada mes inclúan os refráns e termos máis axeitados.

- **Anotar os diferentes tipos de embarcación** que se citan na obra e facer un esquema coas súas partes principais (proa, popa...), ademais de sinalar que particularidades adoitan ter as naves corsarias. Tentar facer con plastilina, cartolina ou outro material apropiado unha destas embarcacións.
- **Dar a coñecer novas lecturas** a través da cita ás obras preferidas de Marta –*As bruxas* e *Charlie e a fábrica de chocolate*, escritas por Roald Dahl e ilustradas por Quentin Blake– ou mesmo da alusión ao alcume de “Trunchbull”, co que denominaban a cruel directora como sucede noutra das obras de Dahl e Blake, *Matilda*.
- **Propor a lectura de obras** da Literatura Infantil e Xuvenil galega que tamén situaron a escola no epicentro das súas historias: *Polo mar van as sardiñas* (La Galera / Galaxia, 1967; Galaxia 2004), de Xohana Torres; *Mar adiante* (Edicións do Castro, 1973; Xerais, 2009), de María Victoria Moreno; e *Primeiro libro con Malola* (Galaxia / SM, 1985), de Xoán Babarro e Ana María Fernández.
- **Achegarlles a historia do príncipe Lagarto** contada por Ana e recollida por Xosé Miranda no volume *Contos de maxia IV* (Xerais, 2000), da colección “Cabalo buligán”, que lles ha de ser presentada para que descubran outras historias e personaxes da contística popular, da que tamén bebe a colección “Contos populares” (A Nosa Terra), do Colectivo Crisol.
- **Procurar coa axuda do mediador unha historia de medo e outra marabillosa** para ler en voz alta e complementar a intervención de relatora de Ana, de quen apenas se apunta o contido das narracións coas que enfeitiza o alumnado-pirata. Estas historias recolleranse en papel reciclado e incluíranse nun libro elaborado a partir de materiais respectuosos co medio.
- **Consultar** manuais como o *Diccionario de seres míticos galegos* (Xerais, 1999) e *Pequena Mitoloxía de Galicia* (Xerais, 2001), de Xoán R. Cuba, Xosé Miranda e Antonio Reigosa; ademais de visitar a “Enciclopedia de Fantasía Popular de Galicia” (www.galiciaencantada.com), que coordina Reigosa, co propósito de coñecer máis a cultura popular galega.

6. *Un robot pequeno*, de Paco Martín



Un robot pequeno, Paco Martín

Ilustracións de Manolo Uhía

Editorial: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, 2005, [56] pp.

ISBN: 978-84-9782-270-1



Un robot pequeno, Paco Martín

Ilustracións de Manolo Uhía

Editorial: Edicións Xerais de Galicia, col. Merlín, 1991, 49 pp.

ISBN: 84-7507-565-7

PREPARACIÓN DA LECTURA

1. CONTEXTO

Un robot pequeno foi publicada a comezos dos anos noventa por Edicións Xerais de Galicia, década na que as mudanzas no sistema educativo e outras accións emprendidas pola Administración posibilitaron a introdución da lingua e literatura galegas no ensino, sobre todo primario e secundario, así como o recoñecemento nos plans de estudo da Literatura Infantil e Xuvenil como fornecedora de lecturas. Nestes anos continuou aumentando o uso da lingua galega nos materiais didácticos, crecemento ao que tamén contribuíu o labor de asociacións e axentes divulgadores e promotores, aos que se sumou a Asociación Galega do Libro Infantil e Xuvenil Gálix (1989), que naceu para defender e promover a cultura e a lingua galegas por medio da Literatura Infantil e Xuvenil. Os selos editoriais galegos, moitos deles xa profesionalizados nesta década, planificaron unha produción competitiva moi ancorada ao sistema educativo que, en gran medida, a condicionou e continuaron abrindo novas coleccións, tal é o caso, entre outras, de “Fóra de xogo” (1994) e “Cabalo buligán” (1998), de Xerais. Así mesmo, outras editoriais, como Kalandraka (1998), iniciaron a súa traxectoria, mentres que as empresas foráneas seguiron buscando un oco no mercado galego que se lles abría (caso, por exemplo, de Alfaguara-Obradoiro e Edebé-Rodeira).

2. O AUTOR / O ILUSTRADOR



Paco Martín (Recatelo, Lugo, 1940) foi mestre de ensinanza primaria desde 1961 ata o ano 2000, momento da súa xubilación. Participou en iniciativas vinculadas coa renovación pedagóxica e a galeguización do ensino. A falta de lecturas e de materiais en lingua galega acaídos para os escolares animárono a escribir contos, relatos e novelas en galego; a dirixir a revista *Axóuxere* (1974-1975), suplemento do xornal ourensán *La Región*; a colaborar na revista infantil *Vagalume* (1975-1976); a realizar manuais de ensino do galego (só, coordinando ou colaborando), libros de lectura e unidades didácticas; a ser membro fundador da Asociación Nova Escola Galega (1983) e a dirixir durante varios anos, desde 1987, o Departamento de Producción de Material Didáctico para o Ensino en galego da Consellería de Educación da Xunta de Galicia. Así mesmo, participou en libros colectivos, manuais, revistas e xornais, programas de TV, impartiu conferencias etc. É de destacar que foi o primeiro autor galego merecente do Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil en 1986 por *Das cousas de Ramón Lamote* (Galaxia / SM, 1985). Máis información en

<http://www.pencil-ilustradores.com/ilustrador.php?id=000000002Y>



Manuel Uhía (Portonovo, 1944) estudou Belas Artes en Madrid, onde entrou en contacto co mundo da publicidade e se iniciou como ilustrador e deseñador gráfico. É un dos ilustradores galegos máis prolíficos, e colabora con numerosas editoriais galegas e foráneas. A finais dos anos noventa apostou pola creación infantil, cos títulos *Pinturiño* (Edelvives, 1996) e *O rato que lle puxo o cascabel ó gato* (Bruño, 1998), aos que lles seguiron, a partir do ano 2000, *¡Piratas na buguina!*

(Everest, 2000), *O anel* (Casals, 2001), *Evaristo, un corvo moi listo* (Everest, 2002), *O paraestrelas* (Luís Vives / Tambre, 2003), *O caracol sen sol* (Everest, 2005), *O autobús da selva* (Tambre, 2008) e *O monstro das profundidades* (Everest, 2012). Seleccionado en tres ocasións na Bienal de Bratislava (1993, 1995 e 1999), foi premio Rañolas de Ilustración en 1997, ano no que tamén integrou a listaxe de honra no XXXVI Premio CEEI.

(<http://www.pencil-ilustradores.com/ilustrador.php?id=000000002Y>).

3. A OBRA

Descritor

Un robot pequeno é unha narración que ten como protagonista o robot, do modelo FS2, creado pola parella formada por Sabela e Fermín. Este aparente ferragacho, nome co que é chamado por algúns dos personaxes da obra, está programado para poder comunicarse só con seres humanos que teñan menos de once anos. Aburrido de permanecer no laboratorio no que foi creado, o pequeno protagonista, un pouco traste de seu, escapa moitos domingos do fogar. Nesta obra preséntanse as escapadas dominicais nas que coñece a María, unha nena que por indicación de seu pai sae da casa para comprar o xornal e á que o pequeno robot lle pide axuda porque está perdido, e a Brais, un pícaro que agarda na estación ferroviaria a chegada do tren, que axudará o pequeno robot a subir a este e que mesmo evitará que o expulsen do vagón, grazas ás indicacións que o pequeno aparello lle transmite.



Algunhas claves

Un robot pequeno ábrese cunha dedicatoria “Para Eduardo, Victoria e Ana Sampayo, cun bico enorme para cada un” e presenta unha **estrutura** bipartita. Os dous breves capítulos que conforman esta obra, e que non están titulados, mostran como trazos comúns o pequeno robot como protagonista, así como o feito de que este saia do laboratorio en busca de aventuras e sexa axudado por unha persoa menor de once anos (no primeiro capítulo a nena María e, no segundo, o neno Brais).

Ao longo da narración dáse conta das relacións que se establecen entre o pequeno robot protagonista, un aparello electrónico, e os seres humanos, máis especificamente os nenos, aínda que tamén se fai unha comparación entre a relación establecida entre o seu predecesor, o modelo FS-1, e as persoas. Con todo, outras

temáticas como o amor, as relacións imposibles, a amizade, a solidariedade e a tolerancia teñen acollida en *Un robot pequeno*.

No que á **voz narrativa** se refire, é un narrador en terceira persoa o que inicia o relato, se ben é certo que axiña lle cede protagonismo á voz dos personaxes, de maneira que predomina o diálogo que se establece entre María e o robot, na primeira expedición, e Brais e o pequeno ferragacho, na segunda.

Na primeira das aventuras relatadas os **personaxes** principais correspóndense co robot que lle dá título á obra e coa pequena María, aínda que tamén se atopan outros personaxes secundarios, tales como os pais da rapaza e a señora Dolores, a responsable do quiosco no que compra María as encargas que lle fixeron. Tamén aparecen, aínda que só nomeados, Sabela e Fermín, os creadores do aparello electrónico.

Na segunda, os personaxes principais correspóndense con Brais e, novamente, co pequeno robot. Nesta ocasión súmanse como personaxes secundarios a avoa do neno, o señor “groso, calvo e vestido cun traxe gris” (p. 30) que se converte en compañeiro de viaxe dos protagonistas no vagón e o revisor do tren. Igual ca na aventura anterior, volven aparecer nomeados Sabela, por quen o robot sente admiración, e Fermín, a quen o pequeno robot detesta.

Os breves comentarios do narrador, así como a voz dos personaxes e, sobre todo, a proposta gráfica de Manolo Uhía, permítenlle ao lectorado facer o retrato dos personaxes, especialmente do robot protagonista.

No que ao **tempo** e ao **espazo** se refire, ambas as aventuras teñen lugar nas mañás dominicais nas que o robot escapa do laboratorio no que vive. Na primeira delas a acción sitúase na rúa, máis concretamente na rúa dos Ferreiros do barrio da Estación, onde María o atopa cando baixa da casa para comprar o xornal, e nas escaleiras de acceso ao piso no que vive a pequena. Na segunda, a acción ten lugar, primeiramente, nunha estación de tren e, posteriormente, no vagón (un microespazo pechado) ao que os personaxes acceden para realizar a súa viaxe.

A obra presenta un **final** aberto ao que se lle pode dar continuidade e caracterízase polo emprego dunha **linguaxe** sinxela e axeitada ao lectorado ao que se dirixe.

Datos de interese

As aventuras de *Un robot pequeno* tiveron continuidade en *Andanzas e amizades dun robot pequeno* (Xerais, 1994), tamén ilustradas por Manolo Uhía. Esta última divídese novamente en dous relatos titulados que ofrecen outras tantas aventuras do robot. Na primeira delas, “Cando o robot pequeno soubo de Denís”, descóbreanse as inquietudes e receos do protagonista cando os seus creadores, Sabela e Fermín, o deixan no laboratorio un domingo á mañá porque van visitar uns amigos aos que lles naceu un fillo, Denís. O pequeno robot, despois de tentar escapar e de falar polo medio das reixas con Chariño e seu irmán, aos que lles conta as súas coitas, finalmente decide argallar unha nova trasgada coa que molestar a Fermín. En “Cando o robot pequeno coñeceu a un neno portugués”, o robot do modelo FS-2 atópase na rúa con Miguel, un pequeno portugués orfo de pai e nai ao que, despois de coñecer a súa triste historia, decide axudar. Trátase duns relatos que complementan *Un robot pequeno* e cos que se poden tratar temas como a solidariedade, os celos ante a chegada dun novo membro á familia ou a perda dun familiar próximo.

4. PARA SABER MÁIS

1. Outras obras do autor

Paco Martín ten publicadas outras obras narrativas dirixidas á infancia. É o caso de *Servando I rei do mundo enteiro* (Xerais, 1990), *O vagón que perdeu o tren I O xardín* (Xerais, 1991), *Andanzas e amizades dun robot pequeno* (Xerais, 1994), *O paporrubio que tiña sede* (Xunta de Galicia, 1998), *Medio burato* (SM, 2000) ou *Sabeliña e os ratos* (Galaxia, 2007). Amais doutras dirixidas a un lectorado de maior idade entre as que destaca *Das cousas de Ramón Lamote* (1985), coa que mereceu o Premio Nacional de Literatura Infantil e Xuvenil.



2. Estudos, recensións e referencias

Bibliografía

Mociño González, Isabel (2011), *Estudo comparado da narrativa infantil e xuvenil de ficción científica nas literaturas galega e portuguesa*, Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. Edición dixital PDF da tese de doutoramento de posible acceso en Minerva. Repositorio Institucional da USC, col. Área de Artes e Humanidades, <http://hdl.handle.net/10347/3622>.

Webgrafía

Biblioteca Virtual Galega:

http://bvq.udc.es/ficha_autor.jsp?id=FraMart%ED&solapa=biografia

Fundación Germán Sánchez Ruipérez:

http://recursos.fgsr.es/autores/resultados/ver_ficha?id=717

Galipedia:

https://gl.wikipedia.org/wiki/Paco_Mart%C3%ADn

PROPOSTAS DE TRABAJO

Actividades...

...Para achegarse á lectura

Para inserir a nenez na produción do escritor e do ilustrador, así como na temática de *Un robot pequeno*, propónse primeiramente:

- **Visualizar** fragmentos de diferentes **películas e debuxos animados** cuxo argumento xira arredor dos robots, tales como o filme *Robots* (2005), dirixida por Chris Wedge e Carlos Saldanha e producida por Blue Sky Studios, ou calquera capítulo ou película de *Doraemon*, o gato robot do século XXII que chegou á casa de Nobita Nobi para encarrear o seu futuro. A seguir, comentar trazos argumentais comúns.
- **Amosarlle** ao grupo varias **fotografías** dos creadores, así como **cubertas** da produción de Paco Martín dirixida aos máis novos e **ilustracións** de Manolo Uhía. Este material serve para informar da traxectoria e labor dos creadores e debe estar visible no lugar no que se traballe.
- **Presentar** *Un robot pequeno* mediante a visualización da **proposta ilustrativa** de Manolo Uhía para, a partir desta, **facer hipóteses** sobre o argumento da narración textual.
- **Expoñer** tanto *Un robot pequeno* como outros libros que teñan os robots como protagonistas ou aparezan estes no seu título, caso de, por exemplo, *Kumamoto canchés e o meu robot xaponés* (Edelvives, 1991), de Xoán Babarro González; *Andanzas e amizades dun robot pequeno* (Xerais, 1994), de Paco Martín; *Os robots* (Bruño, 1995), de Suzanne Martel; *Ricardo e o seu robot* (Edebé-Rodeira, 1997), de Esteban Martín; *O robot internet* (Combel / Esin / Casals, 2000), de Àngels Prat; *Rukí, o rato robot* (Casals, 2003), de Ramón Caride Ogando; *O neno que tiña medo dos robots / O robot que tiña medo dos nenos* (Rodeira, 2007), de Miguel Vázquez Freire, ou *O robot que toleou* (Sotelo Blanco, 2008), de Xelís de Toro.

A lectura en voz alta

A partir das suxestións anotadas ao inicio desta guía, propónse para a mellora da práctica lectora:

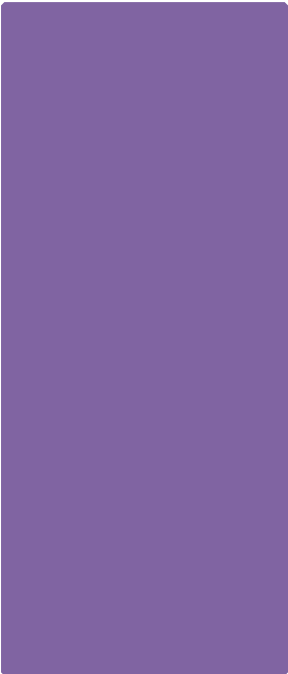
- **A lectura individualizada.** O mediador lerá en voz alta a obra. Por medio do xogo con diferentes tipos de sons (graves ou agudos, por exemplo), co volume ou coa velocidade, na súa lectura deberá quedar claro cal é a voz do narrador e cal a dos

personaxes. Tamén deberá prestar atención á emotividade dos feitos narrados que deberá manifestar na lectura.

- A **lectura colectiva**. En pequenos grupos deberase preparar a lectura en voz alta. Entre os membros de cada grupo repartiranse a voz do narrador e as dos diferentes personaxes. Os participantes deberán, seguindo o modelo do mediador, xogar cos tipos de sons, volume e velocidade (estes xogos non poderán ser idénticos entre os diferentes equipos, polo que, cada un deles, deberá de practicar varias alternativas).

...Para xogar, crear e contaxiar

O fomento da imaxinación e a creatividade a través do xogo é clave nas idades ás que se dirixe *Un robot pequeno*, de maneira que se pode:

- 
- **Propoñer títulos diferentes** para cada unha das dúas partes en que se divide esta obra e que gardan certa independencia entre elas malia teren o mesmo protagonista.
 - **Poñerlle un nome ao protagonista** tendo en conta os trazos que o definen xa que o robot é chamado pola referencia ao seu modelo, o denominado FS-2, e polas declaracións que realiza semella ser algo fachendoso e sabido (“Dicía antes, e volvo dicir agora, que me perdín, e aínda direi máis, non sei onde estou...”, p. 9; “Sei perfectamente o nome desta rúa porque o primeiro que fixen ó chegar eiquí foi le-lo letreiro no que o pon”, p. 9, ou “Eu ben me hei gobernar e ti nada podes saber das miñas habilidades. Pensas que son parvo e que ti es moi listo ¿non si?”, p. 27).
 - **Inventar dúas novas expedicións**, con cadansúa dificultade, do robot fóra do laboratorio, máis concretamente o **domingo de Entroido e o domingo de Pascua**, xa que nas súas saídas o robot protagonista enfróntase a diferentes dificultades.

...Para dialogar con outras artes

Ilustrar e crear

Un robot pequeno inclúe a proposta ilustrativa de Manolo Uhía, quen representa en imaxes as escenas máis significativas da narración textual. Estas imaxes correspóndense con debuxos figurativos nos que se xoga coas cores gris, laranxa e branca. Ademais, seguindo o deseño da colección, o texto encabézase cunha greca superior (esta greca correspóndese cun tren cuxa locomotora bota fume) que está directamente relacionada coa segunda aventura do protagonista. Para traballar a competencia artística suxírese:

- **Debuxar** outros motivos para a **greca** que encabeza as páxinas da obra a partir de lapis de diferentes cores.

- **Crear**, por grupos e con **material diverso** en cada un deles (plastilina, material de refugallo, xices, materiais con usos alleos ao seu etc.), os diferentes **personaxes da obra**. A partir deles cada grupo deberá **recrear diferentes escenas da obra** que poderán ser fotografadas e/ou gravadas para que os participantes leven de recordo da sesión de traballo.

- **Realizar** unha pequena **animación**, a partir da **técnica stop-motion**, recreando diferentes personaxes e escenas da obra. (Para esta actividade precisaríase calquera editor de vídeo, moitos deles de acceso gratuito na Rede e de uso sinxelo, tal é o caso de Windows Movie Maker ou iMovie).

Bailes robotizados

Xeralmente cando se pensa na mobilidade dun robot que imita a aparencia humana dun home (androide) ou dunha muller (xinoide), pénsase nun aparello electrónico con mobilidade reducida en relación cunha persoa. Coa intención de tratar a **expresión corporal** e a **educación musical** propónse a escoita de cancións de diferentes estilos que os nenos e nenas terán que bailar como se de androides ou xinoides se tratase.

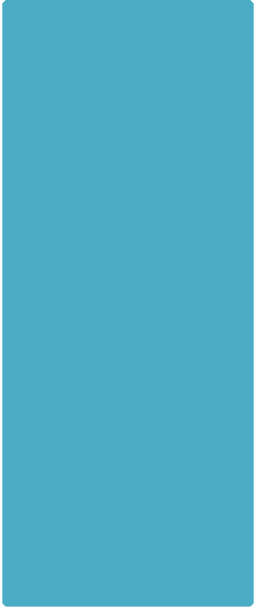
...Para pensar

As aventuras do robot protagonista desta obra de Paco Martín desenvólvense sempre en domingo. Os participantes deben **contar** que **actividades de lecer** levan a cabo ese día e **expoñer** as **razóns** polas que cren que as **andanzas** do pequeno ferragacho teñen lugar ese e non outro día da semana.

Brais é, xunto co pequeno robot, o protagonista da segunda aventura que acolle a obra. Tendo en conta a escena na que Brais está coa súa avoa agardando a chegada do tren nunha estación sería posible pensar nas razóns polas que o rapaz está acompañado da anciá e **reparar nos papeis dos avós** e nas responsabilidades que teñen hoxe en día no coidado dos máis novos.

A partir do diálogo entre a avoa e o neto, no cal a madriña lle recrimina a Brais o seu comportamento ("Non quero que me berres deste xeito. Non tes respecto ningún. O bolso, que por certo pesa moito máis do que ti pensas e mesmo do que pensaba eu, vai ben seguro comigo...", p. 32), poderíase **indagar** nos **tratamentos de respecto** existentes entre familiares (netos e avós, fillos e pais, membros da parella etc) e comparalos cos de hai algúns anos.

...Para emocionar



O pequeno robot protagonista non está programado para chorar, pois desta maneira os seus creadores pretenderon evitar “que se me provoquen cortocircuitos e se me enferruxen algunhas pezas” (p. 19). Así, o protagonista ten unha escusa pola que non chorar. A rapazada, a partir da **estrutura chave** “**Estou contento/feliz por...**”, deben buscar razóns polas que non chorar.

O ferragacho creado por Sabela e Fermín non lles conta aos seus inventores as razóns polas que escapa do laboratorio. Entre os motivos das súas escapadas dominicais atópase a soidade que, en moitas ocasións, deriva na tristura. Para axudar a superar este sentimento, pódese propoñer que os nenos **falen do que fan para evitar estar sós, para combater a soidade ou para distraerse**.

Posto que a música pode influír nos estados de ánimo, suxírese **escoitar diferentes cancións e estilos musicais** e expresar que sentimentos poderían provocar no robot do modelo FS2.

...Para aprender máis

En *Un robot pequeno* o protagonista quere montar no tren porque, tal como lle sinala a Brais, o seu interlocutor, “é algo que nunca fixen e, se che hei contar verdade, non sei onde quero ir” (p. 30). Tendo en conta esta actitude aventureira do protagonista, a quen, por outra parte, lle é igual o destino, pódese:

- **Indagar** onde quixerían viaxar e as **razóns** das súas escollas. Unha vez sinalados eses **destinos** nun mapa, a rapazada debería **indicar** que **medios de transporte** empregarían para chegar alí.
- Xa que os destinos elixidos poden ser moi diversos e as razóns da escolla variada, baseándonos nos intereses dos participantes, delimitarase a elección a lugares da **xeografía galega** que non coincidan cos de residencia habitual. Coa axuda de páxinas como Turgalicia (http://www.turgalicia.es/mapa-do-portal?langId=gl_ES) achegarémonos a cidades galegas, rías e praias, espazos naturais e mesmo á maxia dos mosteiros.

galicia

