

Cuentos ridículos

Ricardo Mariño



ILUSTRACIONES:

Pablo Zerda

CANTIDAD DE PÁGINAS: 80

FORMATO: 20 x 13,5 cm

SERIE: Morada

Guía de lectura

El autor

Biografía:

<http://www.loqueleo.com/ar/autores/ricardo-marino>



Síntesis del libro

Personajes: Cinthia Scoch; famosos inventores; dos narigones de pelo verde que naufragan y Elder María Ferraguto, quien pretende rescatarlos; Floro Flores, un niño aburrido; el Hormigón Armando, ochocientos treinta mil hormigas y Laberto Zus; un joven rebelde; Archibaldo Postman; un sapo forzudo y un gusano simpático.

Lugar: un sendero desconocido, un edificio viejo, una isla del Pacífico, la montaña, un jardín, entre otros escenarios.

Análisis: *Cuentos ridículos* es un clásico de la literatura infantil argentina. Fue publicado por primera vez en 1987 y recibió en 1988 el Premio Casa de las Américas.

Desde los sugestivos títulos de sus ocho cuentos hasta las ilustraciones de Pablo Zerda, todo responde a una versión disparatada del mundo, donde la imaginación ha desbordado los límites de la realidad: mandarinas ridículas que provocan extrañas metamorfosis; inventores que diseñan artefactos inútiles; botellas al

mar que viajan por años esperando que alguien lea su pedido de auxilio; una insólita ave que lleva de paseo a un niño aburrido; la batalla secreta de una hormiga contra quien pretende exterminarla; un joven que se resiste a que su familia le busque novia, según la profesión que elige; un cartero que emprende la delirante tarea de mejorar el contenido y el estilo de las cartas, y dos alocados animalitos que planifican nada menos que un viaje al espacio.

Con un lenguaje que explora todos los recursos posibles (juegos de palabras, exageraciones, personificaciones, imágenes), Mariño construye las situaciones más absurdas. Tampoco faltan los diálogos y una prosa ágil para proponer un universo que seguirá encontrando en la fantasía de sus lectores su complemento ideal.

Contenidos conceptuales

- El cuento y la secuencia narrativa.
- Recursos humorísticos: juegos de palabras, personificación, exageración.
- El campo semántico.
- Reconocimiento de la estructura básica de un texto narrativo canónico.
- Recuperación del sentido de juegos del lenguaje, vinculados con el humor o el absurdo, acordes a la edad.

- Producción de textos humorísticos a partir de diferentes recursos y procedimientos.
- Localización de las palabras que integran un campo semántico vinculado con la construcción de una ficción sencilla.
- Valoración de la lengua tanto en su aspecto comunicativo como lúdico.
- Disfrute de la escritura creativa a partir de consignas que apunten a la experimentación con el lenguaje.

Propuestas de actividades

Antes de la lectura

- Pedirles a los alumnos que determinen las características del cuento y ejemplifiquen a partir de la propia experiencia de lectura. Intercambiar opiniones acerca de los títulos y géneros preferidos.
- Buscar en el diccionario la palabra “ridículo”. Analizar su significado y proponer otros sinónimos.
- Leer el título y el índice. Luego, responder: ¿de qué clase de libro se trata? ¿Cuántos cuentos tiene? ¿Qué tipo de relatos integran este volumen? ¿Qué expectativas les genera la lectura de cuentos disparatados?
- Observar atentamente la imagen de tapa y, luego, las ilustraciones interiores. Elegir la que más les haya llamado la atención y explicar por qué.
- Revisar el comentario de contratapa y proponer otras situaciones disparatadas, como las que allí se mencionan.

Comprensión de la lectura

- Distinguir los eventos extraordinarios que se producen en el primer cuento. Luego, determinar cuántos cambios sufrió Cinthia y cuántos el campesino.

- Explicar qué elementos del cuento “Los más famosos inventores de inventos ridículos” están ilustrados en la página 17.
- Determinar si los siguientes enunciados son verdaderos o falsos. Justificar las respuestas en todos los casos.
 - El mensaje que leyó Elder María Ferraguto lo había escrito un gracioso. **F**
 - En Villa Reseca, como pensaba Floro Flores, no pasaba nunca nada. **F**
 - Laberto Zus llegó a un acuerdo con Hormigón Armando, que fue beneficioso para ambos. **V**
 - Tanto el protagonista de “El rebelde” como Archibaldo Postman encuentran un alma gemela. **V**
- Identificar el campo semántico que es propio de cada uno de los miembros de la familia de “El rebelde”. ¿Cómo la familia elige novia para el protagonista?
- Reconocer en “La misión Apalo I” los animales que aparecen personificados. ¿En qué otros cuentos el autor ha empleado este recurso? Justificar todas las respuestas con citas textuales.

Después de la lectura

- Comentar con los alumnos el libro. Preguntarles: ¿cuál ha sido el cuento que más les gustó? ¿Qué personaje les parece el más disparatado? ¿Y qué escena la más desopilante? Ordenar el índice de acuerdo con las preferencias del grupo. Justificar las respuestas.
- Averiguar qué significa la sigla NASA, que se menciona en el último cuento. Luego, confeccionar una lista de siglas de uso frecuente. Por último, proponer nombres divertidos para cada una de ellas, como hace el autor con las mandarinas ridículas (MR).
- Anotar los personajes de los cuentos y descubrir, entre todos, a partir de qué términos el autor ha inventado esos nombres graciosos.

- Tomando como punto de partida el cuento “El rebelde”, rastrear profesiones, oficios o trabajos y nombres de chicas /os que pertenezcan al mismo campo semántico.

} Taller de producción

- Teniendo en cuenta la experiencia de Cinthia Scoch, conjeturar qué pasaría si alguien comiera una gran sandía ridícula.
- Imaginar que han decidido presentarse ante los integrantes del jurado que evalúa los inventos ridículos. Describir la invención, explicar su funcionamiento y los motivos de su inutilidad. Luego, dibujarla. Por último, con todas las producciones organizar una muestra de inventos ridículos.
- A partir de cartas reales, propuestas por el docente (misiva de una empresa de servicios / notificación de una reunión / solicitud, etcétera), “mejorar el estilo de los mensajes, como también su información”.
- Escribir el reportaje que *La Voz del Baldío* le hizo al piojo antes de su viaje al espacio.

} Articulaciones interdisciplinarias

■ Educación para el medio ambiente

- Revisar qué escena del cuento “Un pueblito aburrido” da cuenta de la caza indiscriminada. ¿Qué finalidad tiene este tipo de prácticas? ¿Qué riesgos implica para el medio ambiente? Visitar con los chicos la página de la Fundación Vida Silvestre (<http://www.vidasilvestre.org.ar>) e interiorizarse en la tarea que realiza la institución.

Con Literatura

- Para seguir disfrutando de otros divertidos relatos de Ricardo Mariño, proponerles a los alumnos la lectura de *Botella al mar* y *El sapo más lindo*, publicados en la serie Morada de Loqueleo.

Con Ciencias Sociales

- Investigar las biografías de Marco Polo y Cristóbal Colón. Luego, explicar las referencias a estos personajes que aparecen en “La isla de los narigones”.
- Ubicar en un mapa el trayecto que realizó el pajarraco de “Un pueblo aburrido”. ¿Dónde ubicarían Villa Reseca?
- Averiguar a qué se denominó Apolo I. Luego, responder de qué manera se relaciona con el último cuento.

Con Matemática

- Calcular cuántos años pasaron, aproximadamente, hasta que Elder María Ferraguto encontró el mensaje que los náufragos habían arrojado en una botella al mar.

REDACCIÓN: MARÍA CRISTINA PRUZZO