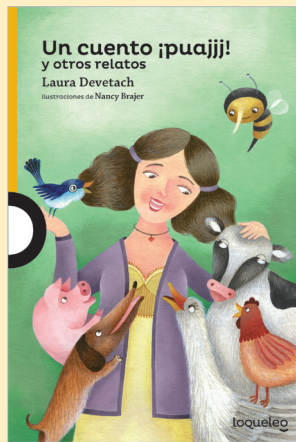


Un cuento ¡puajjj! y otros relatos

Laura Devetach



ILUSTRACIONES:

Nancy Brajer

CANTIDAD DE PÁGINAS: 56

FORMATO: 20 x 13,5 cm

SERIE: Amarilla

Guía de lectura

La autora

Biografía:

<http://www.loqueleo.com/ar/autores/laura-devetach>



Síntesis del libro

Personajes: la tía Sidonia, Laurita, la pollita qué-sé-yo, Peteco, el Plastilinero Tenebroso, entre otros.

Lugar: la acción se desarrolla en ámbitos cotidianos (la casa de tía Sidonia, un jardín, el cuarto de una niña).

Argumento y análisis: Loqueleo presenta una nueva edición de esta obra de Laura Devetach que se publicó por primera vez en 1984.

Integrado por siete textos, el libro se abre con “Un cuento ¡puajjj!”, un relato que se construye a partir de una palabra inventada por los chicos y que da pie a una historia en la que los animalitos se constituyen en los principales ayudantes de la tía Sidonia que está *espaujada*. Este personaje luego vuelve a protagonizar “Un caracol y un dedal”, donde las similitudes entre los objetos son motivo de confusión pero también de juego, y “Cuento del pantalón”, en el que el ingenio y la creatividad aparecen como vías privilegiadas para la superación de dificultades cotidianas, como la rotura de un cierre, aunque con imprevisibles consecuencias. En el caso de “Medias de monigote” y “Cuento de plas-

tilina” el mundo de la fantasía se despliega en todo su potencial para modificar la realidad de los personajes. Mientras “El cuento de la polla” se estructura a partir de los dilemas que debe ir resolviendo una pollita y cuya secuencia podría ser infinita, “Cuento que sube y baja” se organiza como una retahíla, por medio de la acumulación y, en el tramo final, por el recurso inverso: la desacumulación.

Por lo dicho, los textos que componen este volumen, además de narrar una historia siguiendo una estructura sencilla, ideal para los más pequeños, apuntan a recuperar ciertas tradiciones orales en las cuales el sonido y el ritmo son más importantes que el sentido, y a proponer espacios en los que la fantasía convive de manera armónica con el contexto de los personajes, tal como ocurre en la infancia.

También cabe destacar el trabajo con el lenguaje, por momentos verdaderamente poético, donde la autora apela a la metáfora, la comparación, la personificación de animales sin dejar de considerar términos inventados y otros juegos con las palabras.

Esta reedición de *Un cuento ¡puajjj! y otros relatos* es una oportunidad para que las nuevas generaciones descubran el universo de una de las escritoras más prolíficas de la literatura infantil argentina.

Contenidos conceptuales

- La secuencia narrativa.

- La ficción: elementos reales y fantásticos (personajes, situaciones).
- Las interjecciones.
- Reconocimiento de la secuencia simple (qué sucedió primero y qué pasó después) de un texto narrativo.
- Diferenciación de la realidad de la ficción. Establecimiento de relaciones sencillas entre los acontecimientos narrados y su contexto personal.
- Identificación de palabras específicas en los textos.
- Exploración de la palabra como medio para la construcción de mundos posibles.
- Valoración de las actitudes solidarias.

Propuestas de actividades

Antes de la lectura

- Averiguar con sus familiares más cercanos si cuando eran pequeños inventaron algún término o tenían dificultad para pronunciar ciertas palabras. Compartir las anécdotas en grupo.
- Revisar, entre todos, el concepto de cuento y sus principales características. Justificar las respuestas a partir de la propia experiencia de lectura.
- Observar la tapa. Identificar los animales que aparecen en la ilustración y el sonido que caracteriza a cada uno de ellos. ¿Quién será la mujer? ¿Dónde se desarrollará el cuento? ¿Qué clase de historia protagonizarán estos personajes? Proponer un argumento.
- Explicar con qué sensación asocian la expresión “¡puajjj!” y en qué circunstancia la utilizarían. Luego, formular hipótesis acerca de cómo imaginan que será un “cuento ¡puajjj!”.

Comprensión de la lectura

- Responder:
 - En el primer cuento, ¿cuál es el problema de tía Sidonia?
 - ¿Quiénes van a ayudarla?
 - ¿Cómo lo hacen?
 - ¿Cuál es el resultado?
 - ¿Qué otro relato está protagonizado por este personaje?
 - ¿Cuál es la contrariedad que sufre tía Sidonia en ese caso?
 - ¿Por qué es posible confundir la casita del caracol con un dedal?
- Explicar por qué el personaje del tercer cuento es “una pollita un poco qué-sé-yo”. Luego, anotar cuáles son los deseos que va experimentando el personaje. ¿Qué ventajas y desventajas considera la pollita en cada caso? Por último, confeccionar una lista con todas las decisiones que finalmente tomó.
- Completar el cuadro con las tareas que realiza cada personaje en el “Cuento del pantalón”. Luego, determinar qué actividades comparte esta pareja. ¿Qué problema deben resolver juntos?

	Tía Sidonia	Peteco
Actividades	Sembraba granos de maíz amarillos	Hablaba con los animales

- ¿Qué cosas hace el Plastilnero Tenebroso con su plastilina? Encerrar con un círculo las respuestas correctas. ¿Se animan a reponer el orden en que fue apareciendo cada elemento en el cuento?

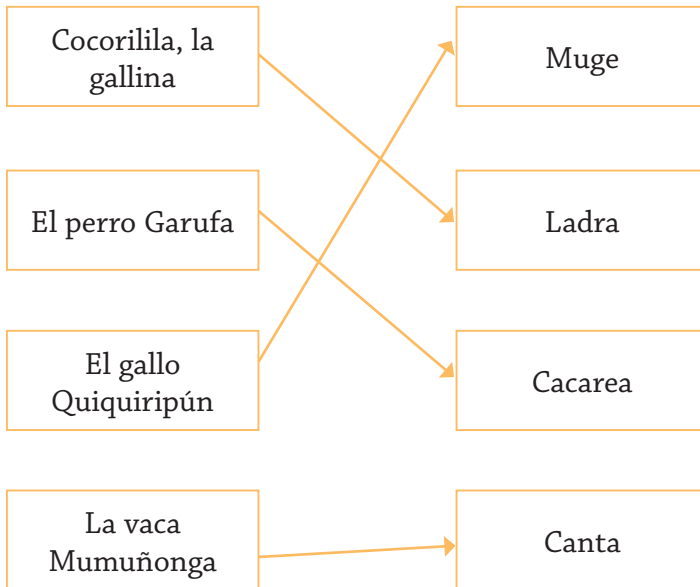
- Trabajar con plastilinas de diversos colores para explorar diferentes formas y texturas. Proponerles a los alumnos el modelado de un antifaz para convertirse en un superhéroe. ¿Cómo se llamará el personaje? Inventarle un nombre. Luego, diseñar algunos objetos que podrían formar parte de sus aventuras y compartir los resultados con el grupo.

Con Literatura

- Para seguir explorando la obra de Laura Devetach para los más chicos, les recomendamos *Monigote en la arena*, *El hombrecito verde y su pájaro* y *La torre de cubos*, todos en la serie Amarilla de Loqueleo.

Con Ciencias Naturales

- Unir cada animalito con la acción que realizó en la página 11.



Luego, reorganizar el cuadro teniendo en cuenta cuál es el sonido que efectivamente corresponde a cada animal. A continuación, investigar las causas de dichos sonidos y, por último, ampliar la lista con otras especies que también los producen (ballena, abeja, asno, león, etcétera).

REDACCIÓN: MARÍA CRISTINA PRUZZO