



guía

DE LECTURA > 5



La obra

Título **La bella que no duerme** / Autora **Liliana Cinetto** / Ilustradora **Luciana Feito** / ADR, 24 / 48 páginas

La autora

Liliana Cinetto es una reconocida escritora y narradora argentina. Cuenta que, cuando era pequeña, lo mejor que tenía en su casa era la biblioteca, su lugar preferido para jugar y leer, y que allí se encontró con uno de los grandes amores de su vida: la poesía. Otros libros de la autora en la colección Ala Delta son: *Problemas en el ropero... y otros versos diversos* (ADA, 4) y *Cuentos de amor, locura y suerte* (ADV, 8).

Argumento

La Bella Durmiente que no puede dormir, los cuentos que Mamá Pata les narra a sus patitos o las desventuras de un caracol cartero son algunos de los temas de los poemas de Liliana Cinetto. Con estos versos, la autora abre una puerta para que los más pequeños comiencen a asomarse a la poesía.

Comentario

Los poemas de este volumen varían desde ejercicios de rima y ritmo al servicio del absurdo y del humor, hasta a extensas composiciones narrativas en las que se presentan con precisión personajes e historias. Hay variedad de estructuras y de cadencias que al lector en contacto con una experiencia poética amplia, abarcativa y enriquecedora.

Temas

- Introducción a la poesía como forma estética.
- La educación del oído para el ritmo y la rima del idioma castellano.
- La percepción de la poesía como un género diverso, abierto a distintas posibilidades.

- El humor.

- La intertextualidad como forma de juego.

Reflexiones

La poesía, históricamente una de las primeras formas de la literatura. Es, precisamente, la introducción natural al fenómeno literario y al ámbito de la cultura escrita. La poesía es una instancia de juego, de familiaridad con los sonidos, las variaciones y las posibilidades de las palabras. La poesía pone al oído en primer lugar, y a través de él desarrolla nuevas formas de relación con las ideas y los sentimientos.

Por ser un ámbito esencialmente lúdico, la poesía posibilita un acercamiento informal y placentero a los libros, y permite que la experiencia individual y colectiva de aprendizaje por parte de los niños se desarrolle con total naturalidad, como jugando.





Vamos a despegar

1. Marcá en la lista las palabras que riman con *bella* y con *duerme*.

estrella

centella

grosella

centolla

grosera

cebolla

linda

onomatopeya

suerte

onomástico

inerte

fantástico

inerte

2. Definí, con tus propias palabras, las palabras que riman que marcaste en la consigna anterior. Si necesitás, podés consultar un diccionario.

3. Dibujá a la Bella Durmiente luego de una buena noche de sueño. Luego, dibujá a la Bella Durmiente luego de una noche sin dormir.



Vamos a despegar

1. Completá las palabras faltantes manteniendo el ritmo y la rima.
Elegí entre las opciones propuestas.

Una anguila con anteojos
y zapatos de _____
les lee cuentos de noche
bajo la luz de _____

cuero / un fuego duradero

tenis / un incendio forestal

tenis / un incendio forestal

suela / una vela

metal / un fanal

lata / la fogata

cemento / una lámpara de filamento

taco / un extraño aparato

algodón / una lucecita

diseño italiano / una linterna de mano

2. Dibujá la estrofa, según la opción que hayas elegido.

3. Escribí palabras que rimen.

Anteojos: _____

Noche: _____



Aterrizando

1. En las siguientes estrofas, marcá con color las rimas.

Prestaba mucha atención
pues tenía que dejar
cada carta en su buzón

Mientras le acomoda
las almohadas y la manta
Mamá cocodrilo
lo abraza y le canta.

El Hada Madrina
que siempre la cuida
intenta con magia
dejarla dormida.

2. Copiá aquí la estrofa que más te guste del libro y justificá tu elección. Puede gustarte la rima, el ritmo, las imágenes o las ideas o sentimientos que expresa.



Aterrizando

3. Dibujá tu estrofa preferida.

Taller de creatividad

1. A partir de la poesía "El caracol mensajero", escribí una carta despachada por el caracol a algún amigo suyo en la que refiera, en prosa, la historia que narra la poesía. Puede explicar cómo se le ocurrió ser mensajero, sus primeros encargos, las particularidades de sus clientes, y por qué sus servicios dejaron de ser requeridos. Finalmente, puede explicar cómo aprendió a usar Internet, qué máquina utiliza para comunicarse, etcétera.

2. ¿Te animás a hacer una historieta con la historia del caracol?

Taller de creatividad

3. Redactá el texto de una publicidad gráfica en la que el caracol ofrezca sus servicios.





Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **Relaciones.** Pidan a los alumnos que busquen relaciones entre el título y la portada del libro. Aparte de las más obvias, el juego estará abierto a relaciones originales y subjetivas. Luego, pídanles que relacionen el título con otros productos culturales que conozcan. Pueden ser películas, historietas, series de televisión, etcétera.

En pleno vuelo

- **Un alumno, una estrofa.** En un cuaderno en blanco, cada alumno debe escribir una estrofa que conozca y le guste. Puede ser de poemas de este libro o de otros, canciones, coplas populares, etcétera. Debajo de cada estrofa, deben escribir el título del poema, el autor y el origen –si lo saben–, y el nombre del alumno que eligió el fragmento. Pueden acompañar cada fragmento con una ilustración y diseñar entre todos una buena tapa. ¿Qué nombre le pondrían?
- **Campeonato.** Hace mucho tiempo, era común que la gente supiera de memoria varias poesías. El género está hecho exactamente para eso: la rima y el ritmo, junto con otros recursos, como la aliteración o las metáforas clásicas, ayudan a recordar la composición.

Se organizará, entonces, un certamen de poesía. El logro máximo será recordar todo el libro. Se organizará por rondas, de tal modo que la primera ronda sea repetir una sola estrofa, que no será siempre la misma, porque al escucharla una y otra vez los últimos tendrán ventaja sobre los primeros. Luego, los que pasen a la siguiente, deberán recordar

un poema corto entero; luego uno largo, y así la competencia será cada vez más compleja, hasta que solo quede un participante, el ganador. Habría que darle un premio, ¿no?

Aterrizando

- **Puesta en escena.** Pidan a los alumnos que se organicen en grupos de tres alumnos. A cada grupo le tocará una poesía, por sorteo, y deberán trabajar para ponerla en escena de algún modo original. No podrán faltar el poema entero y la elaboración de estrofas originales que le den voz directa a los personajes de cada poema. Luego, pueden agregar lo que quieran.





Solucionario

Vamos a despegar

1. Estrella: cuerpo celeste que emite luz, como el sol.

Grosella: fruto del grosellero; de tamaño pequeño, forma de baya, color rojo o negro y sabor agri dulce.

Inerme: que no tiene armas ni medios de agresión o defensa.

Centella: chispa, rayo de poca intensidad.

Onomatopeya: palabra que imita un sonido.

En pleno vuelo

1. Hay varias posibles. Una sería:

Una anguila con anteojos

Y zapatos de **METAL**

les lee cuentos de noche

bajo la luz de **UN FANAL**.

3. Tres palabras que rimen con *anteojos*: ojos, cerrojos, abrojos.

Tres palabras que rimen con *noche*: coche, reproche, fantoche.

Aterrizando

1. Atención rima con buzón.

Manta rima con canta.

Cuida rima con dormida.

Fragmentos especiales

"Se lava los dientes,
se pone el pijama,
bebé cocodrilo
ya se va a al cama".
(p. 8)

"Un hombre perdió su sombra
y asombrado preguntó:
Si le hubiera puesto nombre,
¿la habría perdido yo?".
(p. 12)

"Y allá se iba contento
a cumplir con su trabajo
repartiendo por el bosque
los mensajes y recados".
(p. 37)

"Sin embrago, últimamente
andaba muy amargado.
Un hilito de tristeza
Iba dejando a su paso".
(p. 38)

