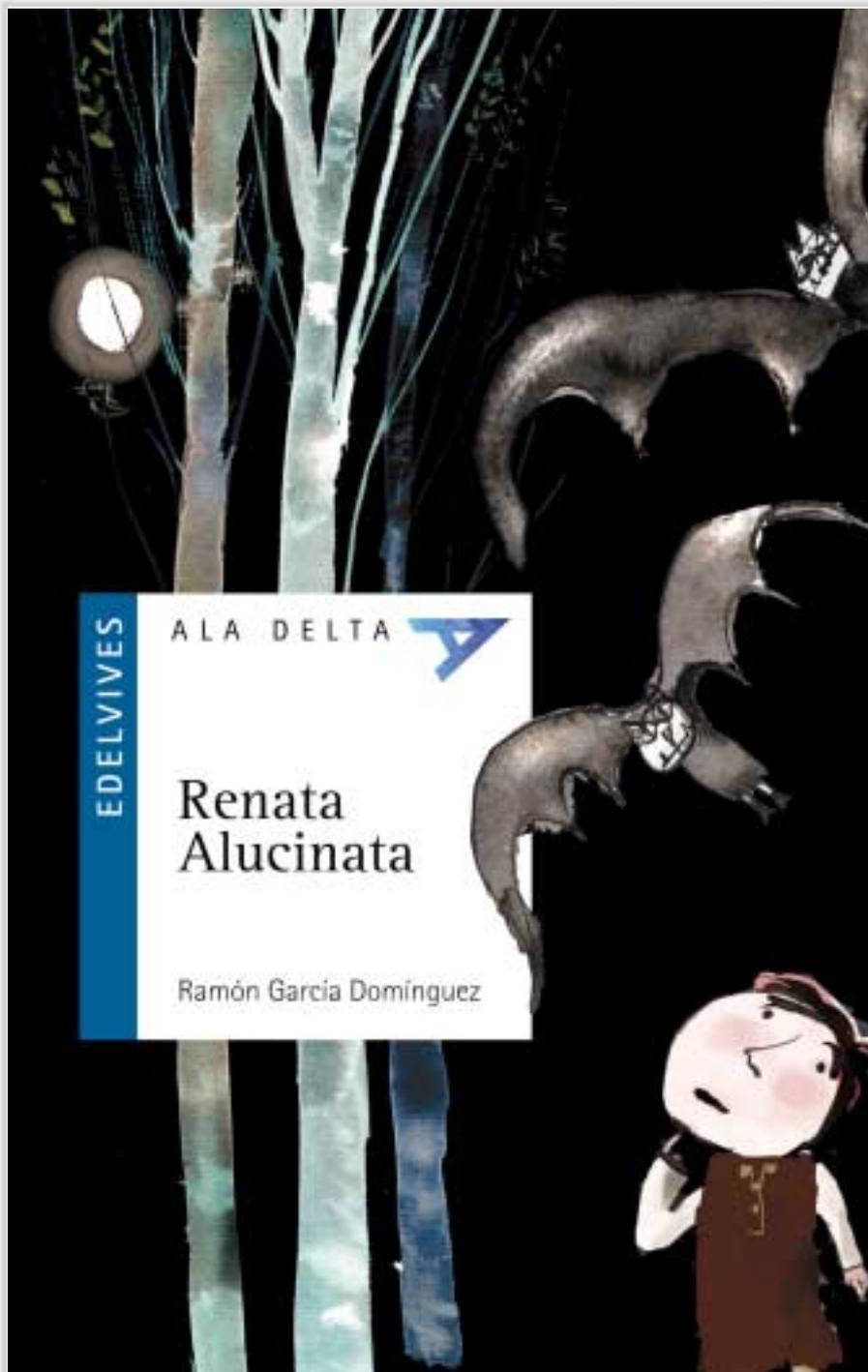




guía

DE LECTURA > 29



EDELVIVES

ALA DELTA

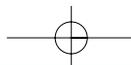


Renata
Alucinata

Ramón García Domínguez



EDELVIVES



La obra

Título **Renata Alucinata** / Autor **Ramón García Domínguez** / Ilustrador **Javier Zabala** / ADA, 29 / 176 páginas

La autora

Ramón García Domínguez es periodista, autor teatral y novelista. Su obra *Renata toca el piano, estudia inglés y etcétera, etcétera, etcétera* ganó el III Premio Ala Delta. *Renata Alucinata* es la cuarta obra de la serie protagonizada por Renata y su pandilla.

Argumento

Renata y sus amigos deciden ayudar a Pachi Gordo, porque éste quiere ser escritor y escribir una novela de terror, pero no se le ocurre nada. Entre todos, se dan cuenta de que han vivido fascinantes aventuras mientras jugaban, así que se proponen ir recordándolas para contárselas a Pachi.

A partir de la frase «No te lo vas a creer...» van surgiendo numerosas historias, todas ellas con un elemento de intriga que las hace *alucinantes*. Así descubriremos sillas que están vivas, armarios con ropas que se mueven solas, vampiros que se escapan de un videojuego, al genio del bote de conservas, lo que ocurrió el día en que apareció el Gran Pegaso mientras Renata y la pandilla pisaban charcos, el misterioso desván de los abuelos de Cris... y muchas más historias que muestran que la imaginación de Renata y sus amigos, cuando juegan, no tiene límite.

Comentario

La novela es una defensa del juego infantil y de todas sus virtudes. El juego es una actividad fundamental —habría que añadir que no sólo en la etapa infantil— en la que los niños se relacionan entre sí, aprenden a compartir experiencias e incluso a resolver conflictos: es una escuela de vida.

Pero, además, en este caso, es esencial la forma en que los protagonistas infantiles ponen en marcha su imaginación y crean un mundo propio, paralelo o reflejo del real, en el que inventan seres y aventuras. El hecho de que sea la misma protagonista la que va contando todas las historias produce en

el lector una impresión de cercanía que le lleva a identificarse con Renata y sus amigos.

Es preciso destacar la utilización del lenguaje que lleva a cabo el autor. Aunque hace uso de expresiones propias de los niños, no deja de emplear términos que pueden ampliar y enriquecer su vocabulario.

Temas

- La importancia del juego en el desarrollo de la personalidad del niño.
- Valor y función de la fantasía en el desarrollo del individuo.
- La pandilla o el grupo como estructura social básica.
- Reflexiones sobre el liderazgo.
- Las historias de miedo y misterio.

Reflexiones

El autor comenzó la serie de Renata con un libro que mostraba los problemas que tienen los niños sobrecargados de actividades extraescolares, e insistía en la importancia de los momentos de ocio y recreo en el desarrollo de las personas, especialmente durante la infancia. En dicho libro, Renata conseguía solucionar su problema; y si los siguientes eran un canto a la felicidad de los niños cuando juegan, aquí el autor va más lejos y nos ofrece una demostración de cómo se desarrolla la imaginación infantil a través de juegos tradicionales tan elementales como pisar charcos, o novedosos como el monopatin o los juegos de ordenador.





Vamos a despegar

1. Tus amigos.

Renata, la protagonista de este libro, tiene una pandilla de amigos. Cada uno de ellos se distingue por algo, por ejemplo, Loles es la más valiente, y Rafa, el pecoso.

Escribe a continuación los nombres de tus mejores amigas y amigos y di lo que más les caracteriza.

.....

.....

.....

.....

.....

2. ¡Reconchos!

Todo el mundo suele utilizar alguna expresión especial cuando se sorprende mucho por algo. Un amigo de Renata dice «Reconchos», y ella misma dice «Que se me caigan las dos orejas al suelo».

Escribe las expresiones que sueles utilizar tú y otras que hayas oído a tus familiares y amigos.

.....

.....

.....

.....

.....





En pleno vuelo

1. ¿Qué está ocurriendo?

Fíjate bien en esta ilustración y responde a estas preguntas:

a) ¿Qué te parece que está pasando?

b) ¿Qué dicen los tres niños que están abajo?

c) ¿Por qué ese caballo tiene alas?

d) ¿Cómo terminará todo?





Aterrizando



1. ¿Qué está ocurriendo?

Seguro que en muchas ocasiones te hubiera gustado que sucediera algo fantástico para librarte de algunas situaciones difíciles.

¿Qué te gustaría que pasara en las siguientes circunstancias?

a) Cuando no has hecho los deberes y te van a preguntar.

.....
.....

b) Cuando estás esperando en la consulta del dentista.

.....
.....

c) Cuando unos niños no te dejan jugar con ellos.

.....
.....

d) Cuando tienes que madrugar para ir al colegio y tienes mucho sueño.

.....
.....

e) Cuando tus padres no te dejan ver una película de la tele porque es muy tarde.

.....
.....





Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **Nuestros juegos preferidos.** Ya que en el libro aparecen numerosos juegos, el profesor puede proponer a los alumnos, antes de iniciar la lectura, que cada uno de ellos diga cuál es su juego preferido.

La relación se irá escribiendo en la pizarra y al finalizar se verá cuál es el juego o juegos favoritos, lo que dará pie a una conversación en grupo en la que cada niño o niña explicará por qué ese juego concreto le gusta tanto. Si se han puesto de manifiesto juegos estereotipados de niñas y de niños, puede también señalarse, ya que más adelante se reflexionará sobre ello.

- **¿A qué jugaban vuestras madres y vuestros padres?** El alumnado preguntará en casa a sus padres a qué jugaban cuando eran pequeños, cuánto tiempo solían jugar cada día, dónde, con quién...

Con todos los datos obtenidos se hará una puesta en común en clase para comprobar generalidades, coincidencias y singularidades en las respuestas obtenidas.

A continuación, los niños opinarán sobre la forma en que se divertían sus padres y explicarán si les gusta más o menos que el modo en que lo hacen ellos.

Con esta actividad se busca fomentar el diálogo entre padres e hijos y también que las niñas y los niños sean conscientes de las ventajas y desventajas de su forma de vida.

También se podría averiguar lo que sucedía en la generación de sus abuelas y abuelos.

En pleno vuelo

- **Un cuento de miedo.** Uno de los protagonistas del libro tiene problemas para escribir un cuento «de miedo y repelús».

El profesor puede dividir la clase en grupos de cinco o seis alumnos. Cada grupo escribirá un cuento de miedo. A continuación un representante de cada uno lo leerá en voz alta. Por último, toda la clase votará cuál ha sido el cuento que más miedo les ha provocado.

- **Seres mitológicos.** En el capítulo 8 aparece un ser mitológico, Pegaso, y se nombran otros: centauros, ninfas, cíclopes, faunos, musas y minotauros.

Se pedirá a los alumnos que investiguen en libros y enciclopedias quiénes eran estos seres, individualmente o por parejas. Además, cada alumno hará un dibujo del ser que más le guste. Con todos estos dibujos se puede decorar la clase.

Aterrizando

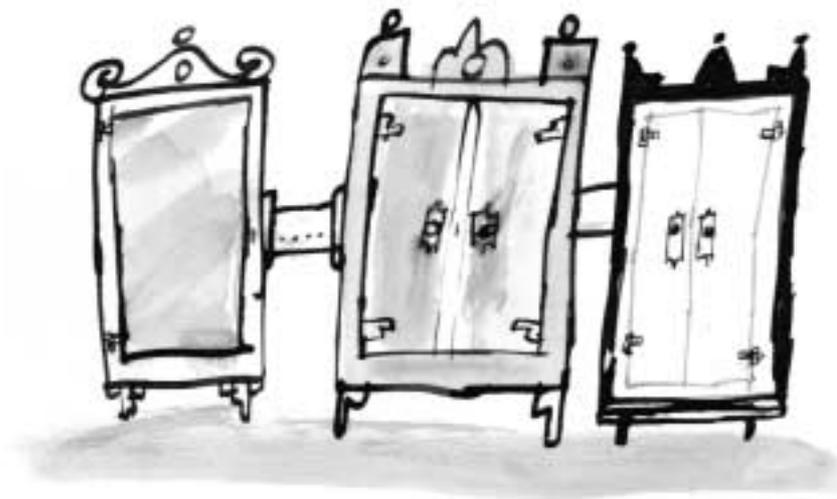
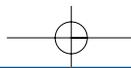
- **El sexismo en el juego.** ¿Hay juegos de niñas y juegos de niños? Esta pregunta nos llevará a una investigación y reflexión interesantes sobre si los juegos están condicionados por el sexo, la cultura o la educación.

Se formarán parejas mixtas que durante el recreo recorrerán el patio apuntando en un cuaderno a qué juegan las niñas, a qué los niños, qué espacios ocupan (el centro del patio o los rincones), cuántos grupos mixtos hay y a qué juegan.

Luego se les pedirá que consigan información de su entorno y que traigan respuestas a preguntas sencillas como cuántos equipos de niñas hay en los clubes de fútbol de primera división o cuántos niños han visto paseando muñecas por el parque.

Estas observaciones se pondrán en común y se tratará de que reflexionen sobre el hecho de la igualdad real o no entre niñas y niños.





Fragmentos especiales

Ya habíamos llegado al descansillo del desván. Nos detuvimos. ¿Qué se oía dentro? La puerta se abrió con un chirrido que nos caló hasta los huesos y nuestros ojos no daban crédito a lo que veían. ¡En el desván estaba Aldonza Peonza, la chica checa, y estaba ordenando en corro todas las sillas viejas que antes se encontraban amontonadas! ¿Cómo había subido, quién la había traído hasta aquí? Noté que estaba agarrotada de miedo. ¡Lo que hubiese dado yo por abrazarme a mi amiguísima Loles, a Casilda, a Pachi Gordo, a Cris, a Sinfin, por apretujarme bien apretujada con todos mis amigos!

Pero cada uno seguía sentado, pegado a su silla. Y las ocho sillas visitantes avanzaban solennemente y se colocaban en el centro del corro de las sillas visitadas. La música dejó de sonar. El desván estaba ahora lleno de silencio. (pág. 25)

Loles, Casilda, Sinfin y yo nos quedamos con la boca abierta sin soltar los pomos de madera. Y, sin darnos tiempo a reaccionar, vimos al punto proyectadas en las paredes cuatro sombras gigantescas. Trataré de explicarme con la mayor precisión. Casilda y Sinfin veían dos sombras descomunales en la pared que estaba a nuestras espaldas; y Loles y yo veíamos dos sombras monstruosas en la pared de enfrente, a espaldas de Sinfin y Casilda. Pero ahora viene lo alucinante, lector, que se me caigan las dos orejas al suelo sin mento y agárrate tú las tuyas para que no se te caigan del susto. Veíamos las sombras, pero no a quienes las proyectaban. Ni nosotros veíamos a los seres gigantescos cuyas sombras se proyectaban detrás de nosotros, ni nuestros compañeros de juego veían a los que hacían sombra a sus espaldas. ¡Sólo las sombras! (pág. 89)

¡Habíamos ganado! ¡Los tres! Y por eso nos pusimos de pie de un brinco y comenzamos a gritar etcéteras y etcéteras y etcéteras por todo el desván, por todos los rincones, riéndonos al mismo tiempo a carcajada limpia y desafiando a todos los miedos del mundo.

Jugar y reírse siempre es ganar, te lo digo yo, que se me caigan las dos orejas al suelo si no llevo razón. (pág. 167)