

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Guía didáctica
para educadores



TIMUN MAS

Autores:

**Jordi Carbonell i Almirall
e Isabel Martí i Castro**

Proyecto, diseño y maqueta:
Editorial Timun Mas, S. A.

Copyright © 1985. EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.
Castillejos, 294. 08025 Barcelona
I.S.B.N. 84-7176-722-8

Impreso en España - Printed in Spain
GERSA. Tambor del Bruch, 6
Sant Joan Despí (Barcelona)
Depósito Legal B-3.447-1985

Introducción



A menudo se puede leer en periódicos o revistas, sobre todo dedicados a la pedagogía, la importancia de la lectura en los procesos de comunicación, instrucción y culturalización. Desgraciadamente, estos artículos suelen ir acompañados de tristes estadísticas que indican el bajo índice de lectores entre la población infantil. Para evitar este problema y procurar que aumenten estos índices es necesario empezar las experiencias de lectura con una buena garantía de éxito. El niño que disfruta con lo que lee, continúa leyendo y ejercitando este instrumen-

to de enriquecimiento mental y de vigorización del poder imaginativo.

La colección «La máquina del tiempo» está pensada y creada con el objetivo de fomentar en los niños la ilusión por la lectura y conseguir que ésta se convierta en un hábito y pase a formar parte de una práctica común en la formación.

Estos atractivos libros, que mezclan aventuras, misterio y fantasía, están estructurados de tal forma que el lector interviene en su desarrollo convirtiéndose en su protagonista. Encontrarse con un enigma y poder decidir entre una serie de alternativas suscita en el niño un nivel de interés que convierte al libro en un instrumento de diversión a la vez que permite ejercitar el pensamiento y estimular su creatividad.

La edición de «La máquina del tiempo» supone un paso más respecto a la colección «Elige tu propia aventura» de esta misma editorial. Fomentar la capacidad de decisión es un objetivo que, aunque existente, queda superado en estos libros al condicionar estas decisiones a una serie de razones históricas y culturales que servirán para que la lectura no se convierta en rutina con una aceptación puramente mecánica de argumentos y situaciones, más o menos divertidas, sino que se convierta en un estímulo emocional e intelectual.

Las distintas aventuras de la colección están argumentadas partiendo de distintos momentos históricos. Cada libro contiene un banco de datos, que el lector podrá consultar cuando crea necesario, y una lista de datos, a la que el niño recurrirá cada vez que tenga que tomar una decisión. Cuando el lector se encuentre frente al dilema del camino a seguir encontrará un símbolo, diferente en cada libro según su temática, que le indicará que debe dirigirse a la lista de datos. Ésta le formulará una serie de preguntas que sólo pueden ser contestadas si se consulta el banco de datos en el cual dispondrá de toda la información necesaria y fiable desde el punto de vista histórico para discernir qué decisión debe adoptar. Asimismo, el lector deberá tener en cuenta cuatro reglas básicas que no puede descuidar y que son especificadas al inicio de cada libro.

Sólo si se tienen en cuenta todos estos aspectos el protagonista podrá llegar con éxito al único final del relato y cumplir así la misión que tiene encomendada. En el caso de *El secreto de los caballeros*, el protagonista deberá descubrir cómo adquirió su nombre la famosa Orden de la Jarretera; en *Al encuentro de los dinosaurios*, el lector deberá localizar el arqueóptero y fotografiarlo en medio de un mundo de sorprendentes dinosaurios; en *La espada del samurai*, el protagonista deberá regresar con la espada de Musashi, el samurai más famoso de la historia, y en *La ruta de los piratas* deberá encontrar un tesoro entre los restos del bajel la *Concepción*.

A estos primeros títulos se les incorporarán otros diferentes que

continuarán desarrollando temas interesantes y amenos para así conseguir que el niño tenga en esta colección a un amigo inseparable.

Estructura de la Guía didáctica

La fiabilidad histórica de los temas, la original estructura narrativa y el ánimo por impulsar el hábito de la lectura han llevado a sugerir una serie de posibilidades didácticas algunas de las cuales se desarrollan en esta guía. Con ella se propone ofrecer distintas actividades que muestren a los educadores un posible camino a seguir, a modo de orientación, en la tarea de motivar la lectura, principalmente en el ciclo superior de EGB.

Se han dividido las actividades en individuales y colectivas con la idea de que el educador pueda aprovechar ambas posibilidades o cada una por separado. El trabajo individual permitirá un mayor seguimiento del alumno por parte del profesor y una mayor profundización en el trabajo por parte de los alumnos que estén interesados en el tema. El trabajo en grupo supondrá un mayor enriquecimiento del mismo partiendo de propuestas que necesitan de la colaboración de todos.

Actividades individuales de investigación

Son actividades individuales que posibilitan al lector introducirse en el ambiente en que se desarrolla la acción. Van encaminadas a conseguir una mejor comprensión del texto y favorecer la profundización de los contenidos que en él se desarrollan. Asimismo, facilitan la estructuración espacio-temporal de los acontecimientos investigando a partir de la evolución cronológica y ayudan a relacionar la anécdota del relato con el contenido propiamente escolar.

Actividades colectivas

Estas actividades están destinadas principalmente a trabajar la expresión y la creatividad en varias de sus vertientes. Se cree que éstos son unos aspectos muy olvidados en el actual sistema de enseñanza y que deberían recuperarse por la gran importancia que tienen en el desarrollo integral del niño.

Los ejercicios aquí propuestos también pretenden salirse un poco de la rutina tan comentada por los alumnos a la vez que favorecen la

integración en el grupo y la participación de forma activa de todos los elementos que lo componen; sin embargo, los talleres propuestos no sólo constituyen un entretenimiento para mantener el interés o un descanso del trabajo realizado en el aula normal sino que pretenden despertar el interés del niño hacia otros campos de expresión y de experiencia.

Se han elegido cuatro actividades principales para trabajar los primeros títulos de la colección: el teatro, el comic, el teatro de sombras y las diapositivas. En ellas se trabaja tanto la expresión lingüística como la plástica.

A nivel de expresión lingüística se ha perseguido el enriquecimiento verbal, la mejora de la expresión verbal (pérdida de la timidez en el caso del teatro, mayor agilidad mental y búsqueda de expresiones adecuadas a la situación en el caso de la improvisación...), el perfeccionamiento de la dicción, el enriquecimiento de la creación literaria, la motivación a la investigación (el alumno debe documentarse para conocer el vestuario, el tipo de personajes, la localización, los decorados...) y el valor de la espontaneidad.

A nivel de expresión plástica se ha pretendido que a través de ella el niño reafirme sus posibilidades de dominar la realidad, que adquiera un mayor nivel de sensibilidad y receptividad, que desarrolle las aptitudes manuales y creativas, que experimente las dificultades en el uso de los nuevos materiales y reconozca las características de los mismos, que tome iniciativas en equipo para resolver las dificultades de realización y, una vez terminado el trabajo, efectúe una valoración crítica del mismo y de las relaciones que se han producido dentro del grupo.

Por último, y a nivel global, se ha pretendido desarrollar las facultades que existen en potencia en el niño y que éste no ha tenido posibilidad de exteriorizar bien por las carencias del medio, el sistema de enseñanza u otros factores que no corresponde aquí analizar.

Actividades complementarias

Dado que el juego es una actividad natural del niño que le proporciona placer y satisfacción, que es fundamental para el desarrollo psíquico y emocional, que posibilita las relaciones y que es un medio de aprendizaje, se ha creído conveniente ofrecer una serie de modelos para que el niño desarrolle su léxico, expresión, comprensión, morfosintaxis, ortografía, habilidad mental, etc. jugando.

Estos juegos son un simple punto de partida para que el educador vaya descubriendo nuevas posibilidades que le permitan utilizar estos recursos didácticos en beneficio de la evolución del niño.

El secreto de los caballeros



El lector viaja a través del tiempo hasta la Edad Media. Su empresa no será fácil ya que deberá adaptarse a un sistema social diferente y a gentes con recias costumbres. El honor de los caballeros le obligará a ir con la verdad por delante; sin embargo, el ser de tan noble linaje no le impedirá encontrarse con la peste y tener que luchar cuerpo a cuerpo. Menos mal que dispone de un truco infalible: su capacidad para saltar la barrera del tiempo y poder desaparecer en un momento de apuro. Deberá tener en cuenta los datos que se le ofrecen para conseguir convertirse en un caballero y finalizar así su misión: descubrir cómo adquirió su nombre la famosa Orden de la Jarretera.

Actividades individuales de investigación

Para que el lector pueda entender con profundidad el texto que está leyendo es necesario que conozca el ambiente en el que se desarrolla la acción. En el caso del presente libro, el alumno deberá investigar sobre los hechos, sociedad, artes, luchas... que acontecieron en la Edad Media.

El primer paso será la *comprobación de los datos históricos* que muestra el banco de datos y la ampliación de cada uno de ellos:

- Aparición de la pólvora;
- importancia de la batalla de Crécy;
- árbol genealógico de Eduardo III, reinado y principales hechos acontecidos en el mismo;
- identidad del rey Arturo y leyendas que lo han acompañado;
- causas de la peste;
- etcétera.

El profesor en función de su programación, interés de la clase y tiempo disponible, escogerá uno o varios temas para desarrollar.

El segundo paso será el comentario y *búsqueda de información* de una serie de hechos que aparecen en la lectura del libro y que son realmente interesantes y necesarios para conocer la sociedad y la forma de vida de la época. Es el caso, por ejemplo:

- El tema de los aprendices y artesanos, que el profesor aprovechará para explicar la nueva clase social que apareció en el siglo XIV: la burguesía (evidentemente no como se entiende en la actualidad);
- la pirámide social, para entender cómo era la vida de cada uno de los estamentos;
- el tema de los castillos, que será motivo para explicar cómo vivían en ellos, quiénes los habitaban, qué función tenía cada una de las dependencias...;
- situar las catedrales que se nombran y comentar su estilo arquitectónico;
- la importancia de los monjes para que no se perdiese la literatura;
- la función de los juglares y trovadores.

Por último, se destacarán nombres clave en los siglos XIV y XV que, aunque no aparecen en la lectura del libro, son importantes por sus aportaciones en el campo de la literatura; es el caso del Arcipreste de Hita, Juan Manuel, Jorge Manrique y el Marqués de Santillana.

Actividades colectivas

Cinefórum

La lectura de *El secreto de los caballeros* nos ha introducido en el mundo de la Edad Media. Para obtener más datos sobre esta época y poder profundizar en ella puede resultar interesante y motivador para los alumnos realizar un cinefórum. El educador puede alquilar películas o vídeos que ofrezcan una visión global de la época tanto desde el punto de vista de las costumbres (luchas, torneos...) como del entorno y sus peculiaridades (vestuario, castillos...).

El cinefórum debe basarse en un guión que previamente habrá preparado el educador y en el que anotará los puntos en los que deben fijarse los alumnos para poder contestar a las preguntas del mismo. Este material facilitará el posterior debate que tendrá dos objetivos fundamentales: motivar las actividades de investigación que se proponen en esta *Guía* y presentar la obra de teatro que constituirá la segunda actividad colectiva.

Un ejemplo de posible guión sería:

- Película: «.....»
- Director: «.....»
- Fecha de proyección: «.....»
- 1.º ¿Quiénes son los protagonistas de la película? ¿Y los antagonistas?
- 2.º ¿En qué lugares transcurre la acción?
- 3.º ¿Qué clases sociales aparecen? ¿Cómo van vestidos?
- 4.º ¿Cómo se llama la orden de caballeros que aparece en la película? ¿Qué se propone?
- 5.º ¿Qué acciones te han impresionado más? ¿Por qué?
- 6.º ...

Taller de teatro

Cuando el educador y el grupo se proponen realizar una representación sobre la Edad Media, deben saber que se enfrentan con una de las actividades más positivas y gratificantes tanto desde el punto de vista de la fijación de los contenidos que se trabajan, como para la evolución del grupo y la propia personalidad del alumno. Hacer teatro es algo vivo, creativo, didáctico, divertido y formativo.

Al empezar se presenta un dilema: se coge un texto escrito y preparado, que haga naturalmente referencia a la Edad Media, aunque

sea una historia distinta a las vividas hasta ahora o se propone crear un propio texto a partir de personajes de la película, del libro o imaginados. La elección está, evidentemente, en manos del educador y de sus posibilidades.

Si se quiere *crear el texto* se debe empezar por ir anotando en la pizarra o en el bloc los distintos pasos por los que transcurrirá la acción. Por ejemplo:

1. El rey hablará a sus caballeros de la batalla.
2. Los caballeros se mostrarán fieles.
3. Acordarán retar a sir Lonwey.

(Cambio de cuadro)

1. Aparecerán sir Lonwey y sir Arthur con sus escuderos dispuestos a luchar.
2. Los demás caballeros quedarán expectantes.
3. El pueblo animará a sir Arthur.

Etcétera.

Una vez montada toda la trama de la obra se deberá optar entre dos alternativas: *redactar el texto* en forma de narración objetiva o prepararlo para el diálogo. En el primero de los casos, durante la representación, los actores ejecutarán la acción y ésta será contada por el narrador. En el segundo, si se quiere *montar el diálogo* entre los personajes se deben crear con cada uno de ellos, teniendo en cuenta su forma natural de expresión y dejar además un margen para la improvisación:

1. REY: En la batalla fuimos enojados por sir Lonwey.
2. SIR LANCELOW: Majestad, debemos retarlo en combate.
(Los demás caballeros asiente con la cabeza.)
3. SIR ARTHUR: Majestad, ¿me permitís el honor de luchar contra él?
(Mientras, el rey asiente, y SIR ARTHUR se inclina en señal de agradecimiento, suena una música armoniosa y se baja el telón.)

A medida que se vaya creando el texto se deben añadir también las *acotaciones* que servirán para coordinar la acción.

Tanto si se ha elegido la primera alternativa que suponía partir de un texto completo y preparado, como si lo ha creado con el grupo, ya se dispone de un elemento fundamental de la representación: el texto. El siguiente paso consistirá en realizar una lectura global de este texto en la que se concretará la forma de expresarse, es decir, fijarse en *el estilo*, que en este caso deberá adaptarse al leído en *El secreto de los caballeros* o al visto y oído en la película, o sea, de ambiente medieval.

Una vez obtenido el texto y concretado el estilo, se debe pasar a

ensayar la representación, escena por escena, para obtener una buena *dicción*, una *expresión gestual* adecuada y una buena *colocación en el escenario*. Para estos tres menesteres se pueden utilizar una serie de ejercicios de concentración, de exageración en la articulación del lenguaje, de gestualización ante un espejo, etc., que ayudan mucho tanto en la escenificación por sí misma como en la superación de vergüenzas o inhibiciones propias de quien se inicia en estas formas de expresión. Para la buena colocación en el escenario, la regla básica consiste en situar a los actores de tal forma que el espacio que quede entre ellos forme siempre un triángulo, con lo que se conseguirá ocupar el espacio del escenario sin que ellos mismos se tapen.

Un aspecto importante que debe tener en cuenta el animador de estos grupos es el de saber intervenir en las *improvisaciones* para que éstas guarden una coherencia con el sentido de la obra y no bloqueen su armento, hagan perder el interés o se diluya con soluciones demasiado cómicas, reiterativas o solemnes.

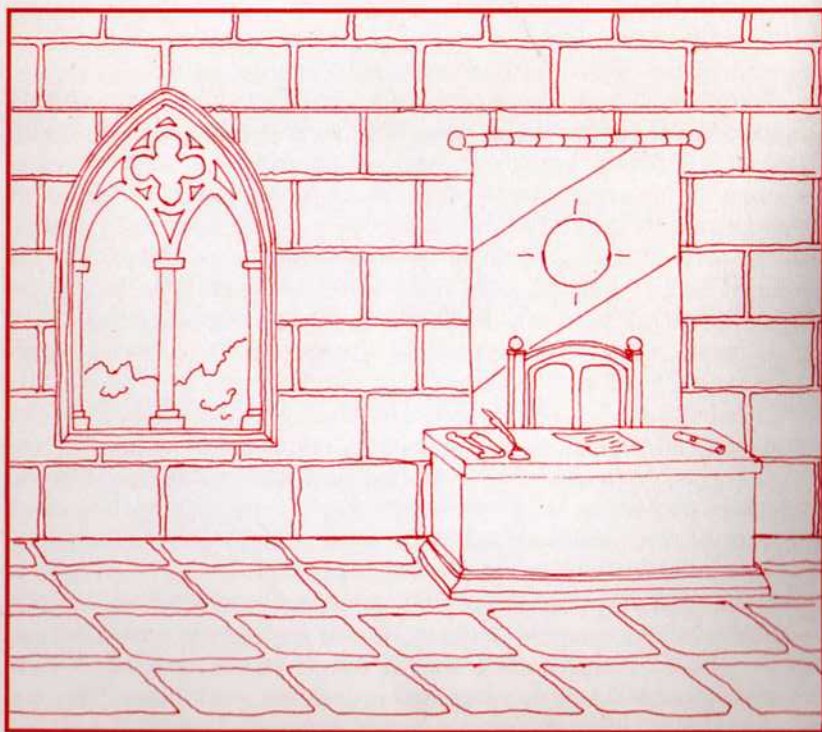
Una vez realizado el texto y con los ensayos en marcha, se ha de recurrir a la construcción de los decorados y del vestuario.

Taller de expresión plástica

En la *escenografía* de cualquier obra intervienen los decorados, la iluminación, el vestuario, el maquillaje, etc. Evidentemente, todas estas técnicas deben formar un cóctel del que se obtendrá un resultado uniforme. No se explicarán ahora los recursos que se podrían disfrutar en un gran teatro, entre otras cosas porque quien dispone de teatro, también dispondrá fácilmente de estos conocimientos o de quien se los explique. Aquí se limitará a dar una idea de cómo construir los decorados y el vestuario partiendo de elementos que se tengan a disposición.

El montaje escénico depende del *espacio* donde se vaya a representar la obra y del *material* disponible; sin embargo, hay una serie de condiciones que el educador debe tener en cuenta antes de poner manos a la obra. De estas condiciones dependerá, aunque parezca mentira, gran parte del éxito de la representación. Cuando se elige el material, los colores, las formas, etc. que se van a utilizar, se debe pensar que éstos deberán adaptarse a la realidad que se pretende ofrecer. Por ejemplo, si se quiere representar el sillón de un rey se puede coger cualquier silla pero se cubrirá con ropa de terciopelo para darle majestuosidad. Si se quiere dar la imagen de un rey pobre, se modificará la *textura* de la tela y entonces irá bien utilizar ropa de saco. Para vestir al rey, se utilizará una ropa roja o decorada por ribetes blancos o moteados como indica el dibujo; no entra dentro de la lógica vestir a un

rey de rosa o de negro, a no ser que se quiera simbolizar algo. De rosa, se vestirá a una dama enamorada y de negro a un caballero cuya fama cause estragos. El *color*, como se ve, tiene su importancia tanto por la vistosidad del montaje como por la simbología de los personajes. Cuando se quiera centrar el interés en el rey, se procurará sentarlo en un sillón que tenga *formas* redondeadas, ya que éstas son las que captan la atención del público. Las formas cuadradas pueden pasar desapercibidas, como la de la mesa, o ser también un foco de atracción como en el caso del tapiz que se ha situado detrás del sillón del rey. El caballero que anteriormente se ha vestido de negro aparecerá con un escudo triangular y con su espada, ya que estas formas sugieren agresividad y movimiento. Finalmente, si se sitúa el trono del rey a un lado del escenario se deberá situar algo que haga de contrapeso al otro lado; en este caso, basta con una ventana, que estará colocada en el lado donde se desarrollará la acción. De esta forma, ventana y acción compensan el *volumen* del trono del rey. Así, pues, como se acaba de ver, formas, volúmenes, colores y texturas son cuatro elementos que se deben tener en cuenta en la escenografía.



Para *construir un decorado* se pueden utilizar papel de embalar o tela y pintura t mpera. Es conveniente dibujar antes con un l piz lo que se pretende obtener para luego pintarlo. Una vez seca la pintura se pueden matizar los dibujos con ceras de colores, lo que dar  m s relieve al decorado. Hay que tener en cuenta que si se piensa colocar una silla con una mesa para cubrir un espacio, no se deber  dibujar sobre este espacio. No hace falta tampoco pintar todo el decorado si el papel de embalar que se utiliza tiene un color parecido al del fondo del decorado que se piensa crear. Por ejemplo, para pintar un cielo por la noche, bastar  con pintar estrellas y una luna si se coge papel azul como base o para dibujar la muralla de un castillo bastar  con trazar las l neas que semejen la uni n de las piedras si el papel es marr n o gris.

Otro recurso quiz  m s pr ctico y que permite cambiar el decorado con suma facilidad es el que consiste en disponer de cajas de cart n de gran tama o (en los estancos o tiendas de electrodom sticos se pueden obtener). Estas cajas permiten crear cuatro, cinco o seis decorados distintos que, pintados uno por cada cara de las cajas, podr n ser compuestos como un rompecabezas f cilmente.

El resto de la decoraci n del escenario se podr  construir con elementos de relieve: sillas, mesas, percheros y otros muebles de f cil manejo. Los biombos o las escaleras permitir n avanzar una parte del decorado si se utilizan para que sirvan de soporte de los mismos.

Para *construir el vestuario* de los personajes de la obra se pueden utilizar infinidad de recursos. Se partir  de la base de que los ni os ya conocen la forma de vestir de los personajes de la  poca a trav s de la lectura de *El secreto de los caballeros* y se puede pedirles que traigan de su casa todo tipo de ropa que ya no utilizan y pueden poner a disposici n de sus compa eros. S banas, mantas, pantalones y camisas de sus padres o de ellos mismos permitir n construir la base del vestuario que se completar  con complementos fabricados en el taller de pretecnolog a: coronas de cartulina, espadas de madera, delantales de papel pinocho e incluso m scaras de yeso o de cart n.

Si no se utilizan m scaras se deber  *maquillar* a los actores exagerando bien las facciones; esto ayudar  a conseguir que el ni o se identifique con el personaje que representa venciendo la verg enza que supone la puesta en escena.

Las ideas ya est n sobre el papel; s lo falta imaginaci n, creatividad y el conocimiento de las propias posibilidades para completar lo que aqu  se sugiere. Se distribuir  a los alumnos de tal manera que todos tengan su misi n en la obra; los que no salgan a escena podr n buscar la m sica, otros har n los efectos especiales, apuntar n a sus compa eros, cambiar n los decorados, realizar n el maquillaje, etc. Todo el grupo debe participar en la actividad y para ello hay algo fun-

damental en lo que ya se puede empezar a pensar: la planificación de la obra.

Actividades complementarias

Juguemos con el vocabulario

C	A	B	A	LL	E	R	O
C	A	B	A	LL			O
C	A			LL	E		
C	A	B					O
C	A			LL			O
C	A					R	O
C					E	R	O
			A			R	O

Todas estas palabras han salido del vocablo caballero, sólo suprimiendo letras, sin alterar el orden. El profesor junto con los alumnos buscarán otras palabras para poder continuar el juego.

Con la finalidad de trabajar la estructura de la palabra, fijar las grafías y centrar la atención del alumno, se va a jugar al

Juego del teléfono

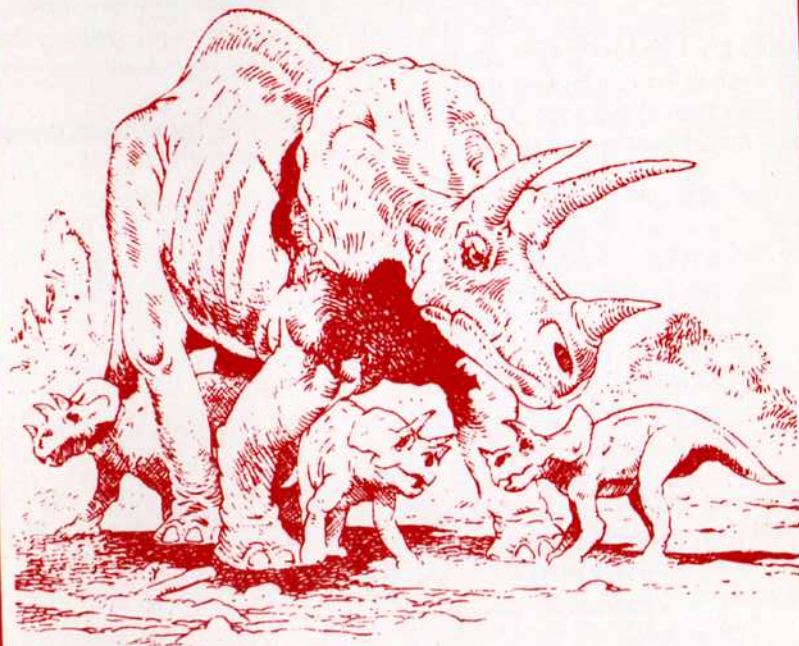
Se imaginarán que asisten a una cena medieval disfrazados con sus armaduras, invitados por la Compañía Telefónica y en lugar de poner el menú con letras, lo han puesto con números.

Los niños realizarán por grupos diversos menús que se intercambiarán para adivinarlos.

Este puede ser el código:

- | | | | | | | | |
|----|---|---|---|-----|---|---|---|
| 1. | | | | 6. | M | N | Ñ |
| 2. | A | B | C | 7. | P | R | S |
| 3. | D | E | F | 8. | T | U | V |
| 4. | G | H | I | 9. | W | X | Y |
| 5. | J | K | T | 10. | O | Q | Z |

Al encuentro de los dinosaurios



El dinosaurio ha sido uno de los animales de mayor envergadura y potencia que ha suscitado la curiosidad de numerosas personas a través de los tiempos. A lo largo de diferentes períodos ha ido evolucionando hasta su total desaparición hace aproximadamente 63 millones de años. ¿Qué interesante si el lector pudiera ver uno de ellos! y... ¿por qué no? Que no se lo piense dos veces: que traspase la barrera del tiempo y vaya hasta la era mesozoica donde encontrará infinidad de animales diferentes; sin embargo, tiene que recordar que además de pasar unos momentos divertidos debe cumplir una misión: seguir la pista de una pequeña criatura llamada arqueóptero para fotografiarla y permitir así que los científicos diluciden si los pájaros son los descendientes vivos de los dinosaurios.

Actividades individuales de investigación

Para que el lector pueda entender con profundidad el texto que está leyendo es necesario que conozca el ambiente en el que se desarrolla la acción. En el caso del presente libro, el alumno deberá investigar sobre la época, características de la misma, relaciones existentes entre hábitat y animales y flora existentes y todos aquellos acontecimientos que rodearon la era mesozoica.

El primer paso será la *comprobación de los datos históricos* que muestra el banco de datos y la ampliación de cada uno de ellos:

- Aparición del primer dinosaurio: cómo vivían, de qué se alimentaban, qué problemas tenían...
- Relación existente entre el hábitat y las diferentes características físicas de los animales. ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?
- Relación entre los nombres y la morfología del terreno de los diferentes períodos.
- Evolución de las primeras señales de vida hasta la aparición de los primates.
- Diferencias existentes entre los diversos animales que aparecen en la lista en función de si son carnívoros o herbívoros, mamíferos o reptiles.
- La separación de los continentes: cuándo se produjo, por qué, qué consecuencias tuvo...
- Etcétera.

El profesor, en función de su programación, intereses de la clase y tiempo disponible, escogerá uno o varios temas para desarrollar.

El segundo paso será el comentario y *búsqueda de información* de una serie de hechos que aparecen en la lectura del libro y que son realmente interesantes y necesarios para conocer la forma de vida de la época. Por ejemplo:

- Comentar cómo es el proceso de la evolución que aparece ante los ojos del protagonista varias veces, y cuáles son los cambios más sustanciales.
- Ampliar las características de los tres períodos en los que se desarrolla la acción del libro:
 - a. Triásico: relieve, vegetación.
 - b. Cretáceo: tipo de clima, flora, fauna, animales que desaparecen e importancia que tuvieron los movimientos orogénicos.
 - c. Jurásico: tipo de clima, flora, fauna y movimiento de los mares.

- A partir de la gráfica lineal, hacer otros tipos de gráfica: de barras, de coordenadas...
- Comentar las razones por las cuales un planeta puede hacerse inhabitable para un ser vivo.
- Concepto de fósil y su formación.
- Objeto de estudio de la arqueología.
- Etcétera.

Actividades colectivas

A partir de principios del actual siglo, los medios de comunicación de masas han adquirido una gran importancia en la sociedad. El *comic* es uno de estos medios destinados a llenar el tiempo libre. Éste ha recibido duras críticas en la actualidad y ha sido relegado, por algunos, a segundo plano como medio de expresión; sin embargo, se cree que es más conveniente aprovechar lo que tiene de positivo como elemento didáctico y comentar aquello que tiene de negativo que no eliminarlo, entre otras razones, porque goza de gran difusión entre los alumnos. Se debe pensar, por otra parte, que sus textos pertenecen a la literatura (épica, ciencia ficción, novela...) y sus imágenes al arte.

Con el planteamiento de este trabajo se propone, en primer lugar, mejorar la comprensión del lenguaje del *comic* descifrando sus códigos específicos. El utilizar una serie de técnicas para pasar del lenguaje narrativo a las unidades icónico-verbales permitirá trabajar dichos códigos a la vez que se procurará que los niños abandonen la clásica «glotonería óptica» que caracteriza la lectura de los *comics*. En segundo lugar, se intentará despertar el sentido crítico de los alumnos ante los mensajes visuales. Se debe tener en cuenta que constituye un buen método de aproximación a los lenguajes televisivo y cinematográfico, lo cual puede permitir posteriormente entrar en el dibujo de las imágenes animadas.

En el *comic* confluyen dos medios de expresión distintos: el dibujo y la escritura; sin embargo, el lenguaje de las imágenes fijas y las palabras se influyen mutuamente llegando a un gran nivel de integración. Es por esta razón por la que se propone esta actividad de forma global, sin separar el taller de expresión escrita del de expresión plástica.

Taller de expresión

Al proponerse la creación de un *comic* partiendo de una estructura narrativa distinta y ya conocida, se debe empezar por realizar un *análi-*

sis crítico de lo que se debe interpretar para traspasar el texto de una forma de expresión a otra con exactitud. Por esta razón se empezará analizando los contenidos patente y latente del libro que se va a trabajar.

El contenido patente, es decir, lo que muestra superficialmente la lectura, indica que se trata de un relato de aventuras cuya temática es investigativa en función de una misión; que la narración está estructurada con un principio y un final, al que se puede llegar a través del desarrollo de distintas aventuras de las que se escogerá la más rica para el grupo en función de sus intereses; que presenta los conflictos propios de las épocas que visita y que su resolución es exitosa ya que el protagonista, el propio lector, puede completar su misión.

El contenido latente del libro, es decir, aquello que está implícito, se manifiesta principalmente a través de la figura del protagonista-héroe que vence todas las dificultades con habilidad y termina con éxito su misión. El recorrido por las épocas de la prehistoria lleva implícito el estudio de ellas.

Una vez trabajados estos contenidos con el grupo y analizados los mensajes que se van a comunicar a través del comic, hay que disponerse a buscar la forma de expresarlos en este nuevo sistema de comunicación.

Para transcodificar un texto escrito a la serie de unidades icónico-verbales se va a partir de un planteamiento sencillo pero clarificador. Se da por supuesto que el grupo con el que se va a trabajar *Al encuentro de los dinosaurios*, motivado por la explicación del educador, la lectura y el interés por el comic, está dispuesto para empezar el trabajo.

Dicho libro es un relato de aventuras que utiliza principalmente tres técnicas literarias: el diálogo, la descripción y la narración. El análisis de estos tres procedimientos llevará a la creación del comic.



El diálogo se debe valorar en dos aspectos: el intercambio de opiniones y las referencias situacionales, es decir, lo equivalente a las acotaciones teatrales, que indican el estado de ánimo de los personajes o su actitud física y, por tanto, también formarán parte de la representación plástica de las viñetas. Por ejemplo:

«—¡Está aquí! ¡Por aquí! —dice una chica, que guía a un grupo de hombres por la escarpada cuesta.

»—Eres una maravilla, Mary Anning —comenta un hombretón que lleva un pico.» (Pág. 111.)

El contenido verbal del diálogo corresponde a los globos que servirán para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes. El globo consta de un cuerpo y un rabillo que indica qué personaje está expresando su contenido. En función del contenido, el globo puede representarse de distintas formas: con una línea quebrada o en forma de sierra, que puede expresar una vibración de la voz, un grito, un estado de irritación, etc.; con una línea discontinua, que representará poco volumen de voz, secretos, confidencias, etc.; con una línea temblorosa, que significará temblor en la voz, timidez, cansancio, etc.; con un rabillo hecho de pequeños círculos desconectados, que significará un pensamiento; con muchos rabillos, que representará una respuesta colectiva, etc.



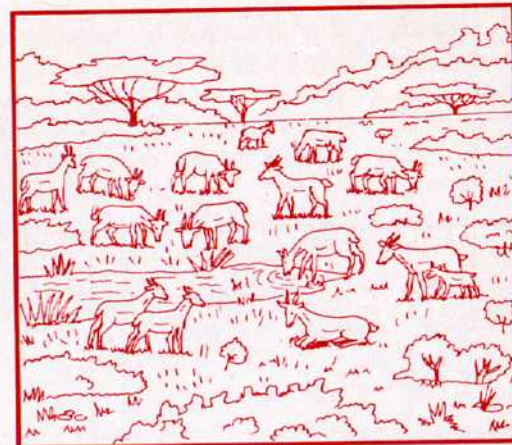
La letra de imprenta es la más utilizada pero hay situaciones que requieren reforzarla con un trazo más intenso o más grueso para indicar seguridad o mayor volumen y situaciones que requieren un trazo débil para indicar timidez o poca intensidad. La letra manuscrita indica más cotidianidad en la comunicación y permite jugar con la psicología de los personajes.

Una vez pensado el globo y escogida la letra se debe pensar en su colocación en la viñeta; para ello se seguirá el hábito cultural que ha acostumbrado a leer de izquierda a derecha y de arriba abajo, teniendo en cuenta siempre que si hay varios globos, éstos deben seguir el orden de lectura propuesto. Así pues, el trabajo consistirá en seleccionar los fragmentos de diálogo que se quieran introducir en la viñeta mediante los globos y escribir en un papel aparte las anotaciones de situación. Al pensar posteriormente en el montaje de las viñetas se deberá tener en cuenta que los globos y las cartelas (de las que se hablará más adelante) van apoyados por las *onomatopeyas*, que son escrituras fonéticas que representan un sonido y que muchas veces dan por sí solas el contenido de la viñeta.



El segundo paso que se deberá dar en la transcodificación del texto es el de condensar la parte *narrativa*. En este aspecto se pueden plantear dos procedimientos válidos según el caso. El primero consiste en pasar la narración a forma dialogada, lo cual puede implicar algunas veces el cambio del tiempo verbal. *Al encuentro de los dinosaurios* es un relato que sucede mientras se lee y por tanto está en presente, lo cual facilita su transcripción al diálogo. Se utilizará este procedimiento en el caso de que se vea que la viñeta no comunica suficiente información dialogada; pero puede suceder al revés: que el diálogo sea demasiado reiterativo y la imagen ya dé, por sí sola, suficiente información. También podría suceder que una viñeta tenga demasiados globos y en estos casos de exceso, se puede recurrir al segundo procedimiento, que consistirá en pasar del discurso directo al discurso indirecto. Si esto sucede se deberán añadir al diálogo algunas precisiones sobre sus movimientos o sobre sus acciones. Esta técnica puede ser muy útil cuando el protagonista utilice la máquina del tiempo y, por tanto, la acción cambie totalmente de decorado. Estas anotaciones narrativas que se acaban de explicar constituyen las *cartelas*, que sirven para introducir en la viñeta el discurso del narrador o «voz de afuera».

En vistas de que no hay ninguna señal en este período, saltas al Terciario y contemplas ante ti un llano cubierto de hierbas. A gran distancia una manada de gacelas paciendo (p. 16).



El tercero y más complejo paso que se debe hacer para la transcodificación del texto consistirá en interpretar plásticamente las *descripciones* de paisajes, animales y situaciones que se encuentran en el libro. Los *personajes* que protagonizan la acción en *Al encuentro de los dinosaurios* son, además del héroe, obviamente los dinosaurios. Para dibujarlos y conocerlos se dispone de un banco de datos, que en este caso da ya hecha una buena parte del trabajo. Habrá que preocuparse del *héroe*, el protagonista, y para ello el grupo deberá hacer una descripción colectiva de sus características físicas y psicológicas, así se podrá obtener un diseño acorde con la imagen de todo el grupo.

Se dispone, pues, del diseño del héroe, también del diálogo que se va a colocar en los globos y de las cartelas que se han pensado. Se sabe cuáles son las referencias situacionales de cada diálogo y qué descripciones se van a tener que dibujar en cada viñeta; sólo queda poner manos a la obra y para ello se irá escogiendo el tipo de viñeta más adecuado para cada secuencia del comic.

En primer lugar, se procurará *encuadrar* a lo largo y a lo ancho el espacio donde debe suceder la acción. Se situará en ella al protagonista de la viñeta, bien sea persona, animal u objeto, y según el espacio que se quiera llenar con él, se dibujará un *plano general* cuando, por ejemplo, un triceratops aparezca en medio de un paisaje con árboles a la derecha y piedras a la izquierda; un *plano entero* cuando un dinosaurio aparezca dibujado de cuerpo entero y ocupe la mayor parte del encuadre; un *plano americano* cuando el héroe aparezca andando cargado con la mochila pero el dibujo sea de rodillas a cabeza; un *plano medio* cuando Karl salga dibujado de cintura hacia arriba; un *primer plano* cuando salga dibujada la cabeza de un pterodáctilo y un *plano detalle* cuando se quiera enseñar los dientes de un animal.

También se podrán crear las viñetas según el ángulo de visión con el que se quiera ver el dibujo: *ángulo medio* cuando el dibujo está hecho a la altura de los ojos; *ángulo picado* cuando la acción aparece vista desde arriba, como si desde un balcón se viese la calle, y *ángulo contrapicado* como si la calle fuera vista desde un sótano, es decir, de abajo hacia arriba.



Para expresar de forma gráfica un contenido verbal y resumir de este modo el diálogo o las cartelas pueden servir las *metáforas visualizadas*, que consisten en expresar el estado psíquico de los personajes mediante imágenes de carácter metafórico, es decir, imágenes que actualmente simbolizan algo. Por ejemplo, cuando al héroe se le ocurra una idea brillante se puede dibujar una bombilla encima de la cabeza, que indicará la aparición de dicha idea y de esta forma se ahorra expresarlo de forma escrita. Otro recurso que se utilizará será el de las *figuras cinéticas*, que expresan la ilusión de movimiento en un dibujo. Así, cuando se quiera dibujar un pterosaurio que corre a gran velocidad, se dibujará detrás de su cuerpo en actitud de movimiento, una estela de nubecillas unidas por franjas de trazo horizontal que indicarán su velocidad.

Todas las técnicas comentadas hasta ahora servirán para ir creando la estructura narrativa formada por las secuencias progresivas de viñetas que darán como resultado la historieta. El montaje de todos estos elementos es complejo pero su valoración una vez realizado es muy positiva. A través del comic el niño asume y globaliza otros medios de expresión, desarrolla su personalidad, crea artísticamente y se expresa de forma creativa.

Otras posibles actividades a realizar a partir del comic

Como ampliación a la actividad anterior, se propone una serie de actividades que permiten al educador trabajar el comic con sus alumnos. Estas actividades están pensadas bien como elemento introductorio al taller expuesto con anterioridad bien como complemento al trabajo realizado. Es tarea del profesor elegir aquellas que crea más convenientes en uno y otro caso.

- Utilizar el comic como *aprendizaje del signo*: se realizarán sobre signos como prohibiciones del colegio, circulación...
- Realizar comics de *planteamiento desconocido*: si el comic que han realizado ha sido trabajado por grupos, se intercambiarán excluyendo la parte inicial del mismo y los alumnos deberán crearla.
- Comic de *secuencias intermedias desconocidas*: es una variación del anterior pero excluyendo el desarrollo y dando sólo el inicio y el final.
- Comic de *resolución desconocida*: se excluirá el desenlace de la historieta.
- Realizar un comic a *partir de una viñeta*: se reparte por grupos una sola viñeta y los niños deberán crear un comic.
- Comic de *narración alternativa*: se trocea un comic y los alumnos deberán organizarlo de otra manera con la única condición de que tenga un sentido.
- *Comic incompleto*: dado un comic se eliminará parte del dibujo y del texto y los alumnos deberán crearlo.
- *Comic de texto libre*: el educador eliminará el texto de un comic con tipp-ex y hará una fotocopia. A partir de la imagen, el alumno deberá crear el texto. Esta actividad se puede complementar recortando las viñetas y dándolas por separado de tal manera que el niño antes de escribir el texto deba ordenarlas.
- *Comic de dibujo libre*: se utiliza el mismo procedimiento que en el ejercicio anterior pero en este caso sólo se conserva el texto.
- Crear un comic con *diferente contexto social*: por ejemplo, un hombre prehistórico en nuestra sociedad.
- Comic de *estereotipos*: reflejar determinadas clases sociales mediante individuos que se comporten de una determinada manera y hablen igual. Por ejemplo: pasotas, ejecutivos, patrona de una pensión...

Actividades complementarias

Sopa de letras

Entre las letras de este recuadro figura el nombre de seis dinosaurios que pueden leerse de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba abajo y de abajo arriba. El lector ha de ser capaz de identificarlos teniendo en cuenta que una misma letra puede formar parte de dos o más de ellos.

P	L	A	T	E	U	S	A	U	R	U	S
L	M	A	I	E	J	H	B	R	A	U	T
S	B	O	C	S	U	I	C	J	R	A	E
D	I	P	L	O	D	O	C	U	S	I	G
T	E	U	T	Y	H	D	A	A	O	Q	O
A	U	D	F	G	E	S	A	G	L	E	S
R	E	V	U	X	A	M	Z	K	H	O	A
P	O	T	A	R	E	C	I	R	T	Q	U
I	I	E	A	O	A	M	I	J	P	E	R
V	F	M	I	N	L	I	E	K	I	O	U
N	A	A	Ñ	N	O	Ñ	A	U	P	R	S
C	O	E	L	U	S	A	U	R	I	U	S

SOLUCION:
Plateosaurus
Camarasaurus
Diplodocus
Stegosaurus
Coelurosaurus
Triceratops

Juego de palabras

La era mesozoica está dividida en tres períodos: triásico, jurásico y cretáceo.

Cada una de estas tres palabras está formada por ocho letras que se han escrito en columna. El juego consistirá en crear con cada una de ellas un vocablo que también tenga ocho letras; sin embargo, para hacerlo un poco más difícil deberán rellenar el cuadro del período triásico con sustantivos, el del período jurásico con verbos y, por último, el del período cretáceo sólo con adjetivos.

T	o	m	a	t	e	r	a
R							
I							
A							
S							
I							
C							
O							

J	e	r	i	n	g	a	r
U							
R							
A							
S							
I							
C							
O							

C	o	l	é	r	i	c	o
R							
E							
T							
A							
C							
E							
O							

La espada del samurai



El mundo oriental es un enigma fantástico y peligroso a la vez. Introducirse en la forma de vida de los samurais supone compartir su filosofía, basada en la honorabilidad, el coraje y el perfeccionamiento en el manejo de las armas. Para conservar la vida será necesario que el lector los comprenda ya que si no corre el peligro de sucumbir ante cualquier espada. Menos mal que dispone de un truco infalible: su capacidad para saltar la barrera del tiempo y poder desaparecer en un momento de apuro. Deberá tener en cuenta los datos que se le ofrecen si quiere encontrar a Musashi y finalizar así su misión: volver con la espada del samurai más famoso de la historia.

Actividades individuales de investigación

Para que el lector pueda entender con profundidad el texto que está leyendo es necesario que conozca el ambiente en el que se desarrolla la acción. En el caso del presente libro, el alumno deberá investigar sobre los hechos, sociedad, arte, costumbres, etc. que acontecieron en el Japón de la Edad Media y contrastarlo con el Japón actual.

El primer paso será la *comprobación de los datos históricos* que muestra el banco de datos y la ampliación de cada uno de ellos.

- Identidad de los shogun;
- período e importancia de las invasiones mongólicas;
- evolución de las ciudades de Edo y Kyoto;
- trascendencia de la batalla de Osaka;
- etcétera.

El profesor, en función de su programación, intereses de la clase y tiempo disponible, escogerá uno o varios temas para desarrollar.

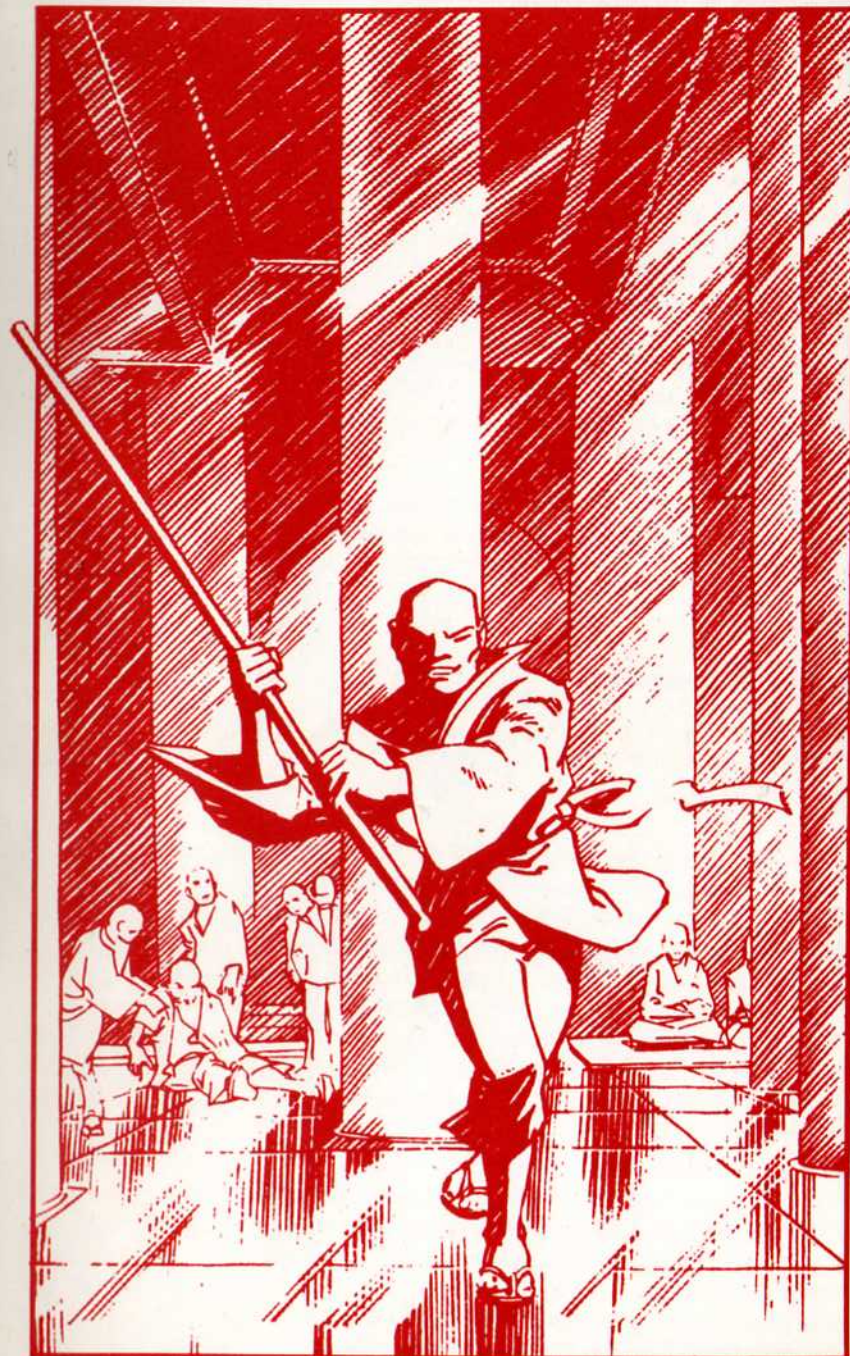
El segundo paso será el *comentario y búsqueda de información* de una serie de hechos que aparecen en el libro y que son realmente interesantes para conocer la sociedad y la forma de vida de la época; por ejemplo:

- Quiénes eran los daimyos y qué papel jugaron en la sociedad de la época.
- El tipo de escritura utilizado, que el profesor aprovechará para indicar la convencionalidad de los signos escritos.
- Las costumbres de la época: el gong, comer de rodillas y con palillos...
- Las características del teatro Nō y su relación con las leyendas tradicionales así como la importancia que la música, danza, instrumental y máscaras tienen en él.
- Etcétera.

Debido a que los personajes más importantes de este libro son los samurais, se les dedicará especial atención y se intentará que el alumno investigue sobre:

- Quiénes eran;
- cuáles eran las normas que regían sus actos;
- qué objetivos se marcaban en la vida;
- qué significado tenía el bushido.

Una vez que los alumnos conozcan el ambiente y las características que rodean al momento histórico y al lugar donde se desarrolla la ac-



ción del libro, se trabajarán diversos aspectos del Japón actual para que los alumnos vean las diferencias existentes y conozcan uno de los países de más relieve dentro del mundo oriental:

- Situarán geográficamente dicho archipiélago;
- marcarán sus principales ciudades;
- centrarán la atención en los recursos económicos más importantes, como son la pesca y el cultivo del arroz; también se fijarán en las refinerías petrolíferas y en la industria siderúrgica así como en los adelantos técnicos que constituyen un avance importante para la ciencia;
- destacarán el grave problema de la superpoblación;
- comentarán el régimen político vigente;
- averiguarán cuál es la religión predominante;
- etcétera.

Finalmente, y a nivel de curiosidad, los alumnos intentarán enterarse de la razón por la cual Japón es llamado *El Imperio del Sol Naciente*.

Actividades colectivas

Taller de expresión: teatro de sombras

La lectura de *La espada del samurai* ha llevado a conocer el curioso mundo del Japón medieval. La espiritualidad de los samurais, el poder de los daimyos y la honorabilidad de las gentes ha sugerido la posibilidad de realizar un teatro de sombras, quizá también inspirado en los dramas líricos japoneses que eran representados por el *teatro Nō* y que tienen su origen en la época de Miyamoto Musashi. Las danzas rituales budistas, la práctica del zen y las leyendas tradicionales japonesas que se representaban pomposamente con danzas y máscaras pueden servir de complemento para introducir a los niños en un sistema de teatro de fácil montaje y puesta en escena.

El primer problema que se debe resolver es la *confección del texto*. Para ello se empezará por dividir la aventura en partes o escenas cada una de las cuales deberá ser elaborada por el grupo. Este ejercicio, de gran dificultad, ejercita la capacidad de síntesis a la vez que llena los vacíos de comprensión que haya podido haber durante la lectura. El educador deberá tener en cuenta que el teatro de sombras (como el de marionetas, títeres, etc. que son representaciones dramáticas basadas



en la plástica) tiene como parte más importante la imagen, por lo que el texto deberá ser muy breve aun representando todo su contenido. La manipulación de las figuras puede acompañarse de diálogos entre los personajes, que representarán el núcleo de la escena, y de narraciones hechas en tercera persona que pueden realizarse mediante una voz en «off».

La *música* jugará un papel importante mientras transcurre la acción así como en los cambios de escena y de decorados. Esto dará la oportunidad de investigar sobre el tipo de música adecuada al lugar y a la época, grabándola en una cinta que se puede manejar durante las representaciones; sin embargo, si en el grupo hay alumnos que dispongan de instrumentos se puede crear una orquestina a base de flautas, como instrumento melódico, y de aparatos de percusión como los gongs, las cajas de resonancia, las panderetas, etc., que se encargarán de amenizar subrayando los momentos de especial interés, las pausas o los golpes de efecto. Será conveniente que alguien sea el responsable de los efectos especiales que se deberán improvisar arrugando plásticos, reventando o haciendo chillar globos, tocando un silbato, etc.

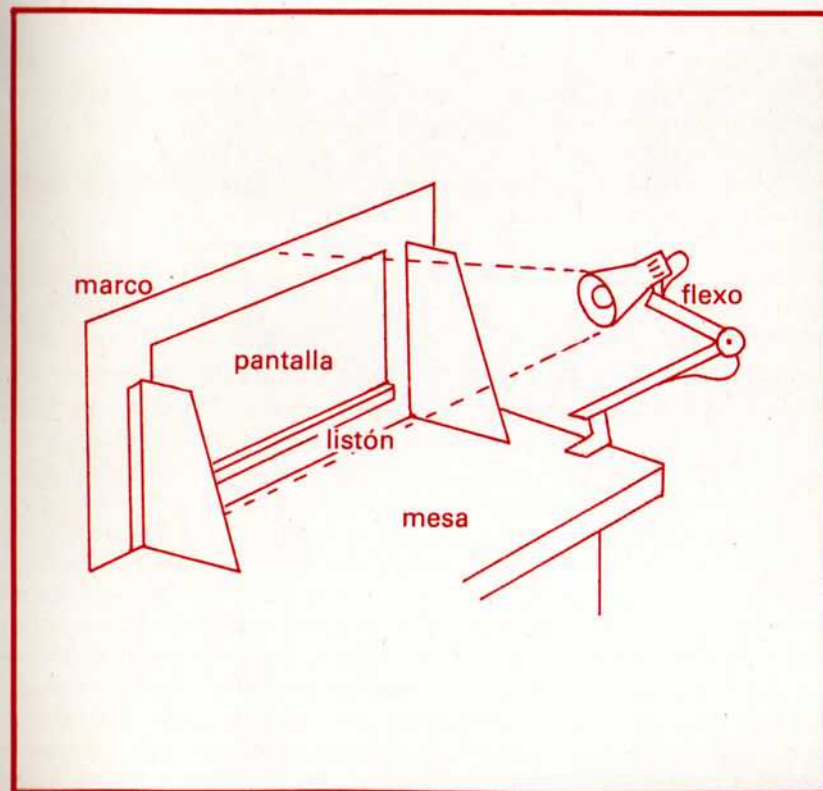
Se deberá tener en cuenta que para el buen manejo del teatro de sombras que aquí se propone, no hacen falta muchas manos sino más bien la habilidad de los que lo ejecutan; por tanto, para ocupar a un grupo numeroso se deberán repartir los cargos de forma que todos se sientan protagonistas.

Este modelo de teatro de sombras se basa en un sistema de manipulación de figuras que se pueden construir en el taller de plástica, pero, por supuesto, este mismo modelo es aplicable a las representaciones que se realicen a través de un diorama improvisado con una tela blanca o sábanas bien tensadas detrás de las cuales actuarán personajes reales. Este tipo de técnica requerirá la fabricación de decorados de papel a modo de siluetas y el vestuario de los personajes que, aunque sin importar el colorido ni la textura, deberán ser adecuados en su forma.

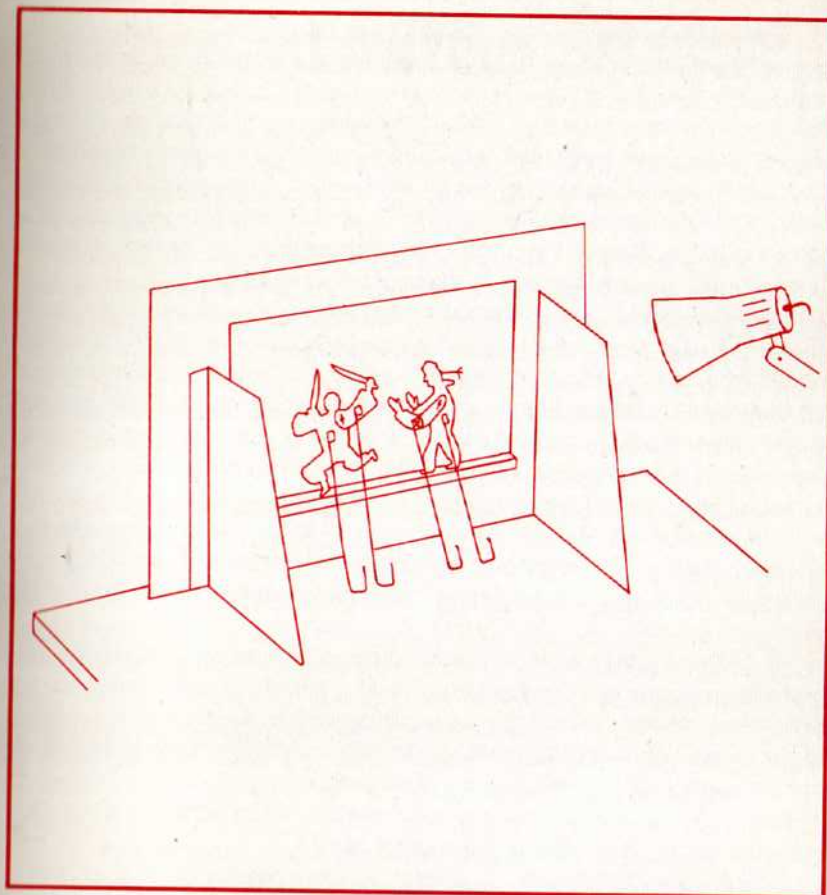
Taller de expresión plástica

El montaje de un teatro de sombras es sumamente fácil y no exige más que un material sencillo, barato y que está al alcance de todo el mundo. Con esta antigua técnica dramática se pueden conseguir resultados de una expresividad plástica sorprendente, con pocos medios y sin necesidad de genialidades. El material necesario para su construcción y manipulación es el siguiente: un bastidor, un lienzo, varias láminas de cartón, alambre o listones de madera, tijeras, alicates y grapadora, cola y esparadrapo, un foco (puede ser un «flexo»).

Para empezar se debe construir el *bastidor*. Se puede hacer con cuatro listones de madera encajados a modo de marco, que luego se completará pintando o pegando unas tiras de cartón decoradas para embellecer la parte externa de la pantalla. En la parte interna se grapará el lienzo, bien tensado, que servirá de *pantalla* y, finalmente, se construirá el soporte con una base y dos laterales para que el teatro se aguarde encima de una mesa. Al construir el soporte se deberá dejar el marco ligeramente inclinado hacia delante para que las siluetas se aguanten solas contra la pantalla, permitiendo así más recursos en su utilización. Si se coge una caja de cartón bastará con recortarla adecuadamente y acoplar en su fondo el marco con el lienzo previamente montado. Al pie del lienzo se deberá encolar o clavar un listón separado medio centímetro más o menos del marco con la finalidad de encajar las sombras y poder manejarlas con un punto de apoyo, lo que facilitará que no queden desenfocadas o tiemblen al pulso del manipulador. En este mismo listón se encajarán los decorados fijos durante la escenificación.



Para la escenificación de las sombras es necesario dibujar las *figuras*, en este caso del samurai o del protagonista principalmente, encima de un cartón o cartulina de un grosor suficiente que permita ser recordado; si se quiere trabajar la madera se puede hacer con marquetería. Las figuras pueden ser estáticas y, por tanto, realizadas con una sola pieza, o móviles realizadas de dos o más piezas; quizá lo aconsejable es hacerlas de dos ya que permiten la articulación de cualquier parte del cuerpo. Habrá que tener en cuenta que cuantas más piezas se articulen más trabajo costará la manipulación. La *articulación* se consigue agujereando por un punto la zona que se quiere que se mueva y uniéndolo con un hilo grueso anudado por los dos extremos, con un encuadernador o un pequeño remache. Es importante que el extremo de unión que vaya apoyado a la pantalla no pueda engancharse a ésta ya que cabría la posibilidad de que se rasgase o de que el movimiento tropezase constantemente.



Una vez construida la figura con o sin articulación, se deberá colocar el alambre o el listón de madera fino para poder mover las figuras a una distancia adecuada, con la finalidad de que las manos del operador no se proyecten en la pantalla. Si se utiliza el alambre, que es más manejable, se cortará con una longitud suficiente para poder apoyarlo en el suelo del teatro, lo que permitirá aguantar cualquier objeto suspendido contra la pantalla. El alambre se dobla en el extremo libre en forma de U para poder manejarlo mejor y para que tenga más superficie de soporte contra el suelo del teatro; sin embargo, y como medida de precaución, se forrará el suelo con una fina capa de espuma que al dejar las figuras solas el alambre no resbale. En el caso de que se decida manipular las figuras con un fino listón de madera, se deberá dejar un espacio mayor entre la pantalla y el suelo del teatro para poder así manipular las figuras con mayor comodidad.

Para la *manipulación* de las sombras las manos deberán situarse por debajo del listón que sirve de soporte para evitar su proyección en la pantalla. Las figuras que sean de una sola pieza podrán manipularse con una sola mano, pero para las que tengan dos piezas se deberán utilizar ambas quedando las otras figuras para los demás compañeros. En el caso de que aparezcan varios personajes y sean varios los manipuladores de figuras es conveniente tapar los laterales del escenario con cortinas u otros elementos que permitirán a los actores moverse con tranquilidad sin distraer la atención del público.

La *iluminación* de la pantalla es muy práctico realizarla con un «flexo» ya que permite movilidad y que las sombras queden bien centradas en el lienzo. Es recomendable que la luz caiga de arriba para que las manos no queden reflejadas. Si se dispone de una pantalla grande puede aumentarse la potencia de la bombilla y si viene al caso utilizar dos luces. Es interesante fabricar con papel de celofán de colores y cartulina o alambre algunos filtros de distintos colores para obtener una mayor belleza plástica. Otro recurso, del que se pueden obtener mágicos resultados, consistirá en instalar un regulador eléctrico que permitirá graduar la intensidad de la luz, sobre todo en los cambios de escena.

Los *decorados* son sombras estáticas que permanecerán fijas gracias a la inclinación de la pantalla. Es conveniente tenerlos numerados para saber en cada escena los que corresponden. La forma de realizarlos es idéntica a la de las figuras y sólo cabe añadir que todo depende de la imaginación de quien los cree; por ejemplo, recortar las ventanas de una casa y pegar por dentro papel de celofán, articular una puerta para que se abra en el momento adecuado, etc.

Una vez montado todo lo necesario ya se puede empezar la representación. Los músicos van siguiendo la obra desde un lado del escenario y escuchan las instrucciones del coordinador. El narrador interviene en el momento justo con voz clara y pausada, los actores dan la entonación adecuada a su lenguaje y el público escucha sorprendido la evolución de la obra.

El juego de los samurais

Para completar las actividades expuestas hasta ahora se propone aquí un juego colectivo de exterior que pretende, partiendo de la lectura del libro *La espada del samurai*, desarrollar la agilidad en general y el control del propio cuerpo. Antes de empezar el juego se les hará a los niños una breve introducción para relacionar el libro con esta actividad.

Las tropas de Musashi han conseguido entrar en el castillo de Osaka. Dentro, se lleva a cabo una dura y cruenta batalla en la cual los samurais luchan entre sí de forma despiadada por el honor de dos familias los Tokugawa y los Toyotoni.

Una vez finalizada la lucha, los partidarios de Kensei salen del castillo casi victoriosos aunque no pueden impedir que dentro queden algunos prisioneros.

Musashi repliega a sus hombres y prepara la estrategia para salvar a sus compañeros que han quedado en el interior de la fortaleza.

A partir de esta motivación el educador propondrá el siguiente juego: se forman dos equipos con todos los niños menos seis. Un equipo está formado por los prisioneros y el otro por los amigos de éstos cuya misión consiste en salvarlos. Los prisioneros están sentados con las manos atadas con un pañuelo dentro de un círculo limitado por sillas. Cuatro niños con los ojos tapados serán los guardianes y dos, también con los ojos tapados, harán de puerta con las manos cogidas y tan separados el uno del otro como se pueda.

Los samurais que están fuera para liberar a los prisioneros han de entrar por la puerta, llegar al círculo, desatar a los prisioneros y volver a salir por la puerta. Si cuando entra es tocado por alguno de los que hacen de puerta o por un guardián ha de salir y volver a intentarlo. Si es tocado cuando sale se convertirá en un prisionero. Si cuando salen los prisioneros son tocados éstos vuelven a su lugar.

Sólo pueden salvar a un amigo por viaje pero pueden hacer cuantos quieran; cuando se entra dentro del círculo ya no pueden ser tocados.

El juego acabará cuando todos los prisioneros hayan sido salvados por los samurais de Musashi o bien cuando acabe el tiempo marcado previamente.

El educador, además de vigilar la dinámica general del juego, ha de procurar que los guardianes no se alejen por estar desorientados y que los que hacen de puerta sólo muevan las manos cuando oigan pasar a alguien.

Actividades complementarias

Cadenas de sonidos

Los alumnos se reunirán por grupos y uno de los componentes empezará el juego diciendo una palabra, la que quiera; por ejemplo:

TEatro

El segundo habrá de decir otra palabra que empiece por los dos primeros sonidos de la anterior:

TEla

El tercero ha de utilizar los tres primeros sonidos para empezar la otra palabra:

TELéfono

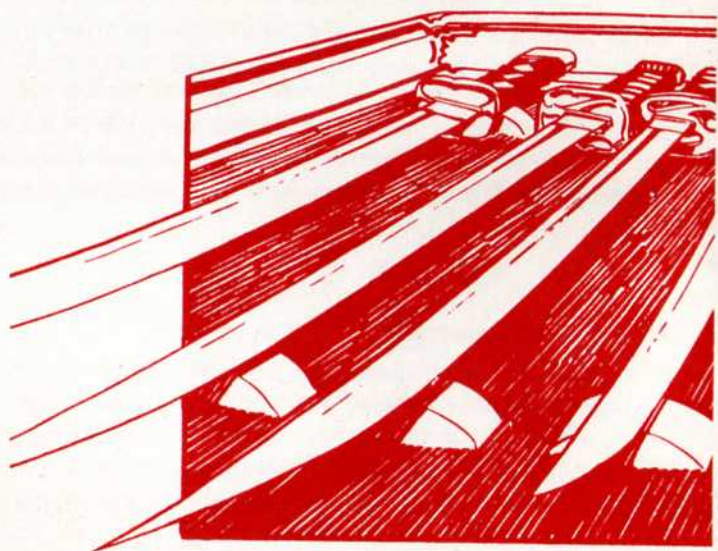
El siguiente ha de utilizar cuatro:

TELEpatía

y así irán continuando sucesivamente hasta que no encuentren ninguna palabra más.

La espada es el alma de los samurais

Los alumnos se imaginarán que tienen una espada maravillosa con la que podrán luchar para aplacar las fuerzas del mal; sin embargo, se enfrentan a un grave problema: todos sus amigos poseen la misma que él, por lo que deberán poner un distintivo si no quieren equivocarse. Éste consistirá en un escudo con la finalidad de incrustarlo en la empuñadura. En él deberán reflejarse ellos mismos, sus hobbies, lo que quieren ser en el futuro, sus ideales... e intentarán manifestarlo mediante símbolos. Como puede apreciarse, este ejercicio ayudará al profesor a conocer un poco mejor a sus alumnos.



La ruta de los piratas



Los mares esconden infinidad de misterios en sus profundidades, algunos de ellos ni siquiera sospechados por el hombre. El lector podrá ver con sus propios ojos el tesoro más grande que jamás imaginó; pero... ¿debe encontrarlo! Puede embarcar en el *Concepción* para vivir en su propia piel los acontecimientos o esperar que algún marinero le dé la información necesaria que le permita iniciar la búsqueda. Debe tener mucho cuidado para no sucumbir en una terrible tempestad, ser prisionero de los piratas o convertirse en un esclavo que deberá trabajar toda la vida para su amo. Deberá tener en cuenta los datos que se le ofrecen si quiere encontrar los restos de la nave hundida en el Caribe y finalizar así su misión: recuperar parte del tesoro que se sumergió con el *Concepción*.

Actividades individuales de investigación

Para que el lector pueda entender con profundidad el texto que está leyendo es necesario que conozca el ambiente en el que se desarrolla la acción. En el caso del presente libro, el alumno deberá investigar sobre los hechos, costumbres y principales descubrimientos que acontecieron en el siglo xv así como las aportaciones positivas y negativas que ello supuso.

El primer paso será la *comprobación de los datos históricos* que muestra el banco de datos y la ampliación de cada uno de ellos:

- Figura y personalidad de Cristóbal Colón: motivos de sus viajes, ayudas recibidas y tierras descubiertas.
- Descubrimiento de La Isabela y evolución de Nueva Proviencia.
- Circunstancias que rodearon el terremoto de Port Royal.
- La enfermedad del escorbuto: causas y soluciones.
- Etcétera.

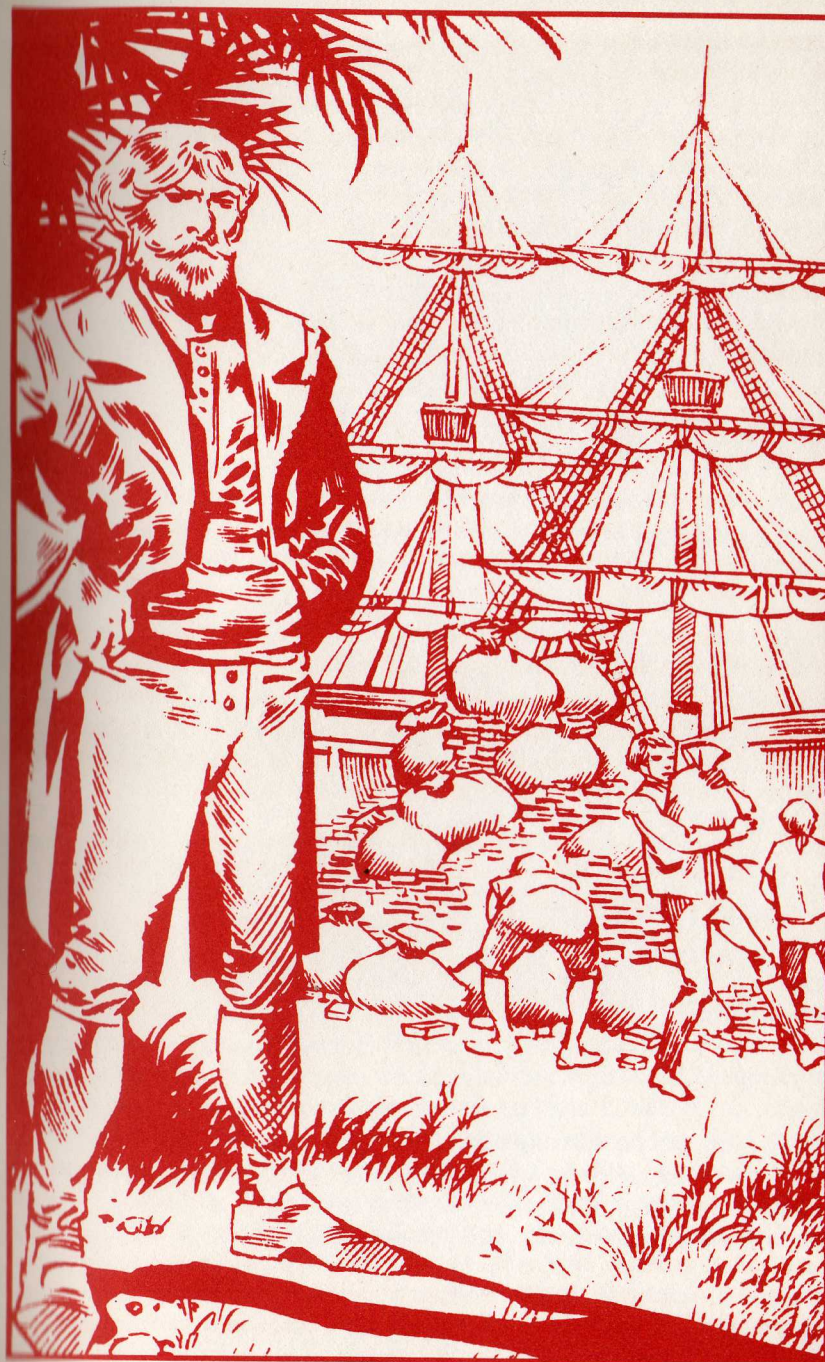
El profesor, en función de su programación, intereses de la clase y tiempo disponible, escogerá uno o varios temas para desarrollar.

El segundo paso será el comentario y *búsqueda de información* de una serie de hechos que aparecen en el libro o que se desprenden de su lectura y que son realmente interesantes para conocer la sociedad y los acontecimientos que en ella se desarrollaron. Por ejemplo:

- Profundizar en la figura de los Reyes Católicos: razones de su matrimonio, política utilizada, cambios que se produjeron en España durante su reinado...
- Aspectos positivos que comportaron las nuevas tierras descubiertas e importancia para España de las riquezas extraídas de aquellos territorios.
- Diferenciación entre colonialismo e imperialismo.
- Evolución hasta la actualidad de las islas descubiertas.
- Causas de las continuas luchas entre las tropas francesas e inglesas.
- Etcétera.

Actividades colectivas

Resulta evidente que el mundo de las imágenes está modificando los sistemas de expresión de nuestra cultura. Los *medios audiovisuales*



influyen notablemente en los procesos mentales de los niños y colaboran con la pedagogía moderna en mejorar los sistemas de aprendizaje. Sin embargo, no sólo los educadores deben utilizar estos medios para aprovecharlos en su misión docente, sino que también los niños pueden iniciarse en su utilización. De forma fácil y sin contar con complicados sistemas el niño puede crear su propio montaje partiendo de su más elemental sistema de expresión: el dibujo.

Lo que se pretende en esta actividad es iniciar a los niños en el montaje de su propio audiovisual a partir de la realización de diapositivas sin cámara. Para ello deberán, por un lado, trabajar el texto en el taller de expresión y, por otro, desarrollar sus capacidades artísticas a través del dibujo. No se debe olvidar que el taller de música también tiene un especial papel en buscar los acordes adecuados a cada secuencia en la interpretación de *La ruta de los piratas*.

Taller de expresión

La imagen fija que se expresará en la dispositiva debe ser un flash de lo que se vaya narrando ya que para relatar toda la aventura con diapositivas se debería dibujar tal cantidad de ellas que haría perder la rentabilidad del medio, y aun así no se podría comunicar todo el contenido, dado que los datos icónicos que proporciona el dibujo no están estructurados en un código uniforme como en el caso del lenguaje verbal. Así pues, se deberá redactar un *guión* o folleto para ser leído a medida que se sucedan las imágenes.

El primer paso que se debe dar consiste en elegir una de las aventuras que se plantean en el libro. Aunque en la lectura de *La ruta de los piratas* se haya tropezado varias veces antes de encontrar la ruta definitiva, aquí se debe premeditarla de antemano; para ello se podrá preguntar al grupo cuál de ellas es la que ha resultado más emocionante y de esta forma añadir también otro elemento motivacional al montaje. Con la aventura escogida se puede trabajar el boceto general o *sinopsis argumental*. Se irán enumerando hechos que vayan sucediendo desde el inicio, desde que el protagonista se cuenta a Hiram Robertson y embarca hasta que localiza el tesoro del *Concepción*. Este proceso enumerativo permitirá, a la vez que se repasa el libro, añadir o matizar las aventuras según la creatividad de los niños. (1)

El segundo paso que se debe dar consistirá en crear la *sinopsis secuencial*, es decir, la planificación de las distintas secuencias en que se dividirá el relato. Se puede realizar la división en función de los cambios de lugar de acción, en función de las etapas de la aventura, etc. a cada grupo de la clase o del grupo general una de estas partes que se

van a convertir en secuencias. La misión de los grupos, con la ayuda del educador, será la de discernir entre lo que se narrará y lo que se dibujará, de tal forma que ni los dibujos sean demasiado generales dejando poco margen al guión, ni el guión quede desconectado de la imagen. (2)

El tercer paso del proceso será la elaboración del *guión literario*, en el que los niños irán redactando por orden el contenido siguiendo la *sinopsis argumental* y la *secuencia*. En esta parte de la elaboración se procurará que el lenguaje sea original de quienes lo escriban y no copiado del libro. Sería muy positivo que de vez en cuando se fueran intercalando descripciones o diálogos cortos que enriqueciesen el guión y le diesen emoción o interés según el caso, rompiendo la monotonía narrativa pero sin ahogarla. (3)

A este tercer paso le correspondería la *realización de diapositivas*, que se explicarán en el taller de plástica. De esta forma, *guión literario* e *imagen* permitirán buscar la *música* adecuada, que muchas veces podrá ser de alguna película relacionada con el tema, o una sucesión de canciones o temas grabados de forma premeditada, o sencillamente una obra clásica que servirá de telón de fondo mientras se oiga la voz del narrador a la que se dará más volumen cuando sólo aparezca la imagen.

Cuando se tenga el *guión literario*, las diapositivas o sus proyectos y la *música*, se procederá a crear el *guión técnico*, que consistirá, en su forma más sencilla, en el mecanografiado del *guión literario*, al que se irá añadiendo cuando corresponda el número de cada diapositiva y, si procede, también se indicará el tiempo que debe durar la *música* y el momento que hay que cambiar de grabación. (4) La elaboración de este *guión* permitirá organizar el audiovisual con exactitud de forma que en el momento de su emisión se pueda entender con claridad, resulte ameno a otros grupos que desconozcan *La ruta de los piratas*, sea fiel al argumento que se haya elegido dentro de los que ofrece el libro y consiga suscitar el interés de los que lo presencian por primera vez a la vez que resulta una experiencia de éxito para quienes lo hayan realizado.

Taller de plástica

La forma más económica de montar un *taller de diapositivas* consiste en la realización de éstas con dibujo sobre papel. No necesita conocimientos de fotografía, no necesita grandes recursos de material, fomenta la libre inspiración y creatividad y es adaptable a un gran abanico de edades.

(1), (2), (3), (4): Ver hojas final de Actividades Colectivas.

En el presente caso, la interpretación de *La ruta de los piratas* en forma de montaje audiovisual requerirá de un *proyecto* correspondiente al guión secuencial que ya se habrá planeado con el grupo y en el que se habrán escogido los dibujos que se realizarán. Estos dibujos será necesario hacerlos previamente en cuartillas u otro papel aparte con la finalidad de corregir sobre los mismos proyectos y trabajar sobre seguro en las diapositivas. Esto también permitirá comprobar si la sucesión de imágenes es correcta o se debe añadir alguna para completar las secuencias que no hayan quedado suficientemente claras. Antes de elaborar los proyectos se deberán conocer las limitaciones del material con el que se realizarán las diapositivas para dibujar con los colores adecuados o con el tamaño y detalle correspondientes.

Otro elemento que se puede añadir a la creación de diapositivas es el conocimiento de los *planos* y *encuadres* en los que suceda la acción. Para conocer esta información se remite, dentro de esta misma *Guía*, a la aplicación didáctica del libro *Al encuentro de los dinosaurios*, en la que se habla del lenguaje del cómic que, al igual que las diapositivas, forman parte del mundo iconográfico.

Los proyectores de diapositivas suelen funcionar con marcos de 5×5 , es decir, *marcos cuadrados*. Éstos pueden ser de cartón, más baratos, o de plástico, más resistentes y duraderos. Los marcos de plástico pueden ser cerrados, en los que hay que introducir el dibujo por una ranura, o abiertos que están formados por dos piezas que se cierran a presión. Aunque poco prácticos, los marcos de cartón cortados por uno mismo, tienen la ventaja de conseguir mayor participación en el proceso del trabajo; se deberá vigilar su grosor y que no tengan irregularidades que entorpezcan el funcionamiento del proyector. Lo que sí es condición indispensable es que sean todos, los que se van a utilizar, del mismo formato y cuanto más resistentes, más prácticos.

El montaje en el marco es fácil, como se puede ver en el dibujo, pero se deben tener en cuenta dos condiciones que pueden facilitar la labor: 1. No enmarcar nunca el dibujo como si fuese la línea de la ventanilla, y 2. No terminar el dibujo ajuntado al tamaño de la misma, sino continuarlo dejando un margen para su adaptación al marco.



Para *dibujar* puede utilizarse cualquier tipo de utensilio siempre dependiendo del material sobre el que se vaya a hacer, pero, en general, los rotuladores y, en especial, los de retroproyector suelen dar buen resultado. El rotring y las plumillas para tinta china también pueden servir; los lápices de colores y las letras o dibujos transferibles junto con algunas pinturas o lacas que permitan el paso de la luz son aptas para la proyección.

Si se dibuja sobre *papel vegetal* translúcido, que sirve para hacer planos o dibujos técnicos, se deberá tener en cuenta que no se pueden utilizar colores oscuros, ya que si a la poca transparencia del papel se le añaden estos tonos su proyección será defectuosa. Una buena solución es dibujar los contornos con rotuladores y colorear con los lápices.

El *papel cebolla*, utilizado en correspondencia aérea, es más fino y más transparente que el vegetal, pero puede utilizarse pintando con bolígrafos y lápices de colores. Para aumentar su transparencia se puede mojar con aceite y dejarlo secar posteriormente. No se debe utilizar tinta china ni rotuladores porque traspasan el papel y se corre la tinta, rasgándose muchas veces el dibujo.

El *papel de acetato*, utilizado para los retroproyectores, es el más práctico por su total transparencia y su rigidez. Aunque sea el más caro, es preferible utilizarlo porque con él se obtienen mejores resultados. La tinta china tarda un poco en secar por lo que deben vigilarse las superposiciones. Los rotuladores de colores de los retroproyectores van muy bien para trazos gruesos y se pueden borrar con el extremo de un trapito humedecido en alcohol. El *papel de celofán* blanco o de colores es un buen sustitutivo de las láminas de acetato así como las películas para diapositivas veladas o reveladas. En todo caso, debido a su gran luminosidad, es preferible no dejar el fondo blanco y colorear toda la superficie.

El mundo de los montajes con diapositivas es muy amplio y deja abierta la creatividad a muchos *trucos*, como, por ejemplo, introducir hilos, fibras o hierbas a modo de preparación microscópica (en el caso de que se quiera simbolizar la vela del barco), raspar películas fotográficas sin exponer y reveladas (para simbolizar una acción nocturna), superponer fotogramas (cuando luchan los dos barcos), montar collages (cuando se simboliza que el protagonista utiliza la máquina del tiempo), introducir papeles pegados (para mostrar el plano que indica las diferentes islas), atacar las películas con gotas de ácido o pinturas, etc. (para simbolizar el temporal en el que se encuentra el *Concepción*)...

Con los recursos mencionados, se puede abrir una gran variedad de posibilidades en la adaptación de *La ruta de los piratas* a un lenguaje audiovisual, que por sus características servirá no sólo para trabajar

profundamente la estructura de un libro sino también para poner en práctica toda una serie de ejercicios de comprensión y expresión, que combinados con la creatividad de la plástica y la sensibilidad musical proporcionarán al niño una actividad entretenida y educativa.

(1) Por ejemplo:

1. X se halla en las islas Bahamas.
2. Un hombre se dirige a él llamándole Lucky.
3. Anda de forma trabajosa apoyándose en unas muletas.
4. X es confundido con otro personaje.
5. El desconocido se presenta. Es Hiran Robertson.
6. X le explica que quiere embarcarse con el capitán Phips.
7. H. Robertson le comunica que Phips busca marineros.
8. Le habla de un barco llamado *Timely*.
9. En la ciudad la gente arregla sus casas.
10. En el puerto Robertson presenta a X al capitán Phips.
11. X comunica sus inquietudes al capitán.
12. El capitán responde con el objetivo del viaje: hallar un tesoro.
13. El protagonista acepta y es presentado a Teal.
14. Teal, joven de unos trece años, aparenta ser amable pero...

(2) Por ejemplo:

- *1.ª secuencia:* desde el principio hasta que se dirigen hasta el puerto (1 a 8).
Diapositiva: paisaje de las Bahamas con un hombre y un joven hablando (plano general, ángulo medio).
- *2.ª secuencia:* desde que salen hacia el puerto hasta que encuentran al capitán Phips (8 a 10).
Diapositiva: los dos, Robertson y X, andando con la ciudad al fondo (plano entero, ángulo medio).
- *3.ª secuencia:* desde que hablan con el capitán Phips hasta que aparece Teal (11 a 14).
Diapositiva: en el muelle Robertson y X hablan al capitán Phips y a Teal en el barco (plano general, ángulo picado).

(3) Por ejemplo: El protagonista, que se halla en una playa de las Bahamas, es interrumpido por un hombre que dice llamarse H. Robertson y que le confunde con un tal Lucky Century. X le habla de enrolarse en un barco y su nuevo amigo, después de atravesar la ciudad, le conduce al puerto donde es presentado al capitán Phips. Phips a su vez le presenta a su nuevo y joven compañero Teal.

(4) Por ejemplo:

Parte 1.ª: Música de la película...

— Diapositiva inicial: portada.

— Diapositiva 1 (playa Bahamas). Música de fondo.

- El protagonista... nuevo amigo.
 — Diapositiva 2 (paseo ciudad)
 Nuevo amigo... conduce al puerto.
 — Diapositiva 3 (muelle puerto).
 Conduce al puerto... compañero Teal.

Actividades complementarias

Los marineros del Concepción

¿Cómo son los marineros del galeón?

- altos
- buenos
- célebres
- ...

El juego consiste en que los niños escriban las cualidades que podrían haber tenido los tripulantes del galeón *Concepción*. Los vocablos deberán empezar por cada una de las letras del abecedario.

- | | |
|---------|---------|
| a | d |
| b | e |
| c | f |

A partir de aquí los alumnos escribirán un texto teniendo en cuenta las características anteriores.

El mensaje escondido

El alumno se encuentra en la isla de La Española con varios bucaneros y no sabe cómo escapar. Intenta enviar un mensaje a sus compañeros pero sus enemigos lo interceptan. Debe intentar por todos los medios salir de allí. ¡Tiene una idea! Se comunicará con ellos mediante el código secreto que hace tiempo inventaron todos juntos. No puede perder ni un segundo, así que, ¡manos a la obra!

NF FNDVFÑUSP QSJTJPÑFSP FÑ MB FTQBOPMB.
 TJ FÑUSBJT QPS FM ÑPSUF QPESFJT SFTDBUBSNF
 ZB RVF FÑ FTB APÑB ÑP IBZ XHJMBÑUFT.

¿Quién es capaz de descifrar lo que dice este mensaje?

(Solución: Me encuentro prisionero en La Española. Si entráis por el norte podréis rescatarme ya que en esa zona no hay vigilantes.) (A cada letra le corresponde la que viene inmediatamente después en el abecedario.)

Indice

Introducción,	3
El secreto de los caballeros,	7
Al encuentro de los dinosaurios,	15
La espada del samurai,	25
La ruta de los piratas,	37



LA MAQUINA DEL TIEMPO

Editorial
TIMUN MAS, S.A.

Castillejos, 294
08025 Barcelona

