

Proyecto de lectura

Clásicos Modernos

AVENTURA

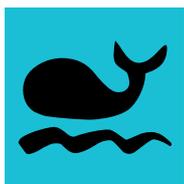


La cabina mágica

Norton Juster



ANAYA



La cabina mágica

Norton Juster

INTRODUCCIÓN

LA CABINA MÁGICA es, de todas las obras escritas por Norman Juster, la más conocida, y está traducida a muchos idiomas.

Publicada por vez primera en EE.UU., en 1961, e ilustrada por Jules Feiffer, fue trasladada al cine en una película de animación por Chuck Jones.

Esta novela de fantasía es considerada un clásico de la literatura infantil anglosajona.

ARGUMENTO

MILO ERA UN muchacho que no sabía qué hacer y casi todo le parecía una pérdida de tiempo.

Un día, de manera sorprendente, aparece en su habitación un paquete de gran tamaño, lo desenvuelve sin ninguna ilusión y encuentra una caja con una cabina de peaje desmontada y un sobre azul con las instrucciones para armarla. En dicho sobre, además de las instrucciones, había monedas para los peajes, un mapa y un libro de instrucciones.

Antes de imaginarlo, Milo se encontraba conduciendo un pequeño coche por una carretera que atravesaba un hermoso paisaje.

Al poco tiempo de su recorrido, Milo se encuentra con un curioso personaje, llamado Cronocán, mitad perro y mitad reloj, que desde ese momento se convertirá en el fiel acompañante del muchacho.

Serán muchos los lugares, escenarios y ciudades que ambos personajes atraviesen, y en todo ellos les sucederán múltiples aventuras.

Ya, en la primera de las ciudades que encontrarán en su viaje, Dicciónópolis, en la que la mayor riqueza son las palabras, descubriremos la razón fundamental de su aventura: liberar a las dos jóvenes princesas, Dulce Rima y Razón Pura.

La historia de estas dos jóvenes la conocerán a través de la historia que les cuenta la tía abuela del rey de aquella ciudad, una anciana llamada Vagamente Macabra, que se encuentra encerrada en las mazmorras de palacio.

Otros dos personajes se añadirán al viaje, y acompañarán a nuestros personajes en el resto de sus peripecias: la Ortoabeja, un insecto de gran tamaño que no solo habla, sino que es capaz de deletrear cualquier palabra; y otro insecto enorme parecido a un escarabajo, pero elegantemente vestido con abrigo y bombín, llamado el Embaucador.

Nuestros cuatro protagonistas superarán sucesivas dificultades hasta que finalmente lleguen al Castillo en el Aire, en el que se encuentran encerradas las princesas Dulce Rima y Razón Pura. Las liberarán y regresarán con ellas sanas y salvas.

Por su hazaña, el rey Azaz nombrará a nuestros cuatro amigos héroes del reino.

En ese instante, Milo piensa que en su casa deben estar muy preocupados por su larga ausencia. Comenzó inquieto su viaje de vuelta y, tras pagar el último de los peajes, apareció sentado en su salón, y observó que solo había transcurrido una hora.

EL ESCRITOR

NORTON JUSTER nació en Brooklyn, New York, el 2 de junio de 1929.

Estudió arquitectura, y fue profesor de diseño en el Hampshire College desde 1970 hasta 1992, año en que se jubiló.

En los años cincuenta conoció al ilustrador Jules Feiffer, y en 1961 publicaron su primer libro *La cabina mágica*.

Varios de sus libros infantiles han sido ilustrados por algunos de los mejores ilustradores norteamericanos, como *La nutria sin sentido*, por Eric Carle, y *Hola, adiós, ventana*, por Chris Raschka, que mereció en 2006 la Medalla Caldecott, de ilustración.

En la actualidad, vive con su esposa en Amherst, Massachussetts.

EL ILUSTRADOR

JULES RALPH FEIFFER nació en el Bronx, New York, 1929, y es uno de los más populares humoristas norteamericanos, de prensa escrita.

Autor de libros, ilustrador, dramaturgo y guionista de cine, ganó en 1986 el Premio Pulitzer por su serie *La voz del pueblo*.

De todos sus trabajos en los distintos géneros que ha cultivado, el más conocido es la adaptación que hizo para el cine del famoso personaje Popeye, en 1980, interpretado por Robin Williams, en la película dirigida por Robert Altman.

PERSONAJES

Milo

Milo es el muchacho protagonista de la historia, un chico que se aburre con todo y que un día, de buenas a primeras, aparece en su habitación un paquete con una cabina de peaje y las instrucciones para hacerla funcionar.

En el instante en el que inicia su fantástica aventura, se convierte en un personaje curioso, educado y con habilidades que nunca había imaginado. Es él, de hecho, quien con ayuda de sus extraños compañeros de viaje, rescata a las princesas, devolviendo la armonía al reino.

Cronocán

Es un extraño personaje, mitad perro, mitad reloj, que aparece al inicio del viaje fantástico de Milo. Su aspecto fiero hace temer al muchacho que corre peligro, pero esa sensación desaparecerá en

seguida, pues Cronocán es un perro afable, cuya tarea en aquel lugar es ocuparse de que nadie pierda el tiempo.

Abandonará dicho trabajo para acompañar a Milo en su aventura, siendo desde ese instante su fiel amigo.

La Ortoabeja

Es una abeja de enorme tamaño que aparece en el mercado de las palabras. Es capaz de hablar y de deletrear cualquier palabra. Se ofrecerá, en seguida, a acompañar a Milo y Cronocán, para ayudarlos en lo que necesiten.

A pesar de su aspecto fiero, se trata de un animal pacífico.

El Embaucador

Es un escarabajo también de gran tamaño al que se encuentran poco después que la Ortoabeja, y no parece ser muy amigo de esta.

Va vestido como un elegante caballero inglés: abrigo, pantalones, bastón y bombín.

Casi hasta el final del libro, tendremos la sensación de que este animal lo que pretende es confundir a Milo en su objetivo de liberar a las princesas, pero, finalmente, veremos que no es así, y que junto a los otros tres personajes es nombrado héroe del reino.

Personajes secundarios

Dada la cantidad de escenarios por los que los protagonistas de la obra transitan, serán muchos y muy diferentes los personajes secundarios que aparezcan: desde el rey Azaz de Dicciónópolis hasta las princesas encerradas en el Castillo del Aire, Dulce Rima y Razón Pura, siendo estos tres los más significativos de todos ellos.

TEMAS Y VALORES

La fantasía

Claramente, esta obra forma parte de una corriente literaria muy importante de mediados del siglo XX en la que la fantasía es el

elemento fundamental, y el hilo conductor de la historia. Y es en ese contexto en el que debemos valorar cómo utiliza el autor este registro narrativo.

Milo es un chico aburrido, casi apático que a través de un elemento mágico —una cabina de peaje— comienza una aventura que bien podemos decir que se trata de un viaje de maduración. De ahí que la fantasía sea, en este libro, una cualidad valiosa, no un elemento de adorno. Es la capacidad de imaginar, la que salva a Milo de su cotidianidad aburrida, y la que le convierte en un muchacho decidido.

La cultura

Muchos de los nombres de los escenarios de esta novela hacen referencia a elementos, categorías e instancias sinónimos de cultura y, también, antónimos u opuestos.

Todos ellos, desde las palabras, con las que se comercia en el mercado de Dicciónópolis a los nombres de las princesas, Dulce Rima y Razón Pura, son utilizados por el escritor para hacer una defensa directa del valor de la cultura, frente a la ignorancia, la apatía o la vagancia.

Este es sin duda el elemento más valioso de la obra, pues los personajes se impregnan, cada uno a su manera, de estos valores y hacen con sus acciones una defensa de ellos.

La justicia

Como en la mayoría de los cuentos tradicionales, la justicia vence a la ignorancia y a la sinrazón. Una justicia encarnada en la bondad, categorías morales ambas que encontramos en muchas de las grandes obras infantiles de la historia de la literatura.

El rey Azaz, su tía abuela, Vagamente Macabra, el propio Cronocán, las princesas secuestradas..., cada uno de ellos encarna este valor.

Valor que será recompensado en los cuatro protagonistas nombrándoles héroes del reino.

También la liberación de las princesas y su regreso al reino es un ejemplo evidente del imperio de la justicia.

La solidaridad

Aunque Milo es el muchacho protagonista, no por ello es el único héroe de la historia. Su comportamiento no es individualista, sino

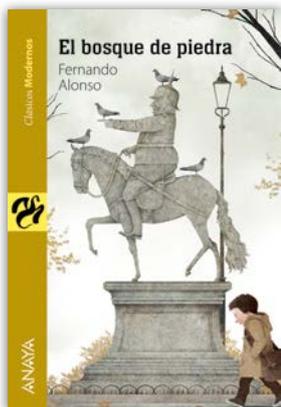
que comparte, con los tres extraños personajes que aparecen en su camino, las decisiones que toma a lo largo de la historia, les consulta y finalmente son todo ellos recompensados.

Milo, antes de iniciar su aventura, es un muchacho solitario al que todo le da igual. Es a lo largo del camino cuando se va convirtiendo en un personaje solidario, como también lo son los otros.

MATERIALES PARA EL AULA

El bosque de piedra, Fernando Alonso

Dito tiene diez años y vive en una buhardilla desde la que se puede ver la catedral y las estatuas que la adornan. A Dito le gusta observar estas estatuas e imagina que conversa con ellas, así poco a poco va creando su propio mundo, su bosque de piedra. Su imaginación es tal que inventa cuentos inspirados en estas estatuas y se los cuenta a sus compañeros de clase que lo escuchan con atención. Pero vivir en el bosque de piedra no siempre tiene buenas consecuencias, conviene volver también a la realidad.



7

Cuando el mundo era joven todavía, Jürg Schubiger

No es infrecuente leer una frase, que el uso —o abuso— ha convertido en tópica sin que por ello deje de ser cierta: la que alude a los libros sin edad, como un lugar sin límites. Este libro también es uno de ellos. Digamos que puede alegrar la mente y el corazón, de siete a setenta veces siete. El lector se divertirá con la técnica lingüística, las escenas ingeniosas, las frases imprevisibles, el surrealismo de algunas situaciones..., hasta que de pronto, en una sola frase final —que puede estar repleta de ternura, pero también de ironía y mordacidad—, el cuento queda vuelto del revés, y obliga a pensar en otra lectura nunca imaginada.

Este libro ha obtenido el Premio al mejor libro juvenil de Suiza y el Premio de Literatura Infantil y Juvenil Alemana en 1996.

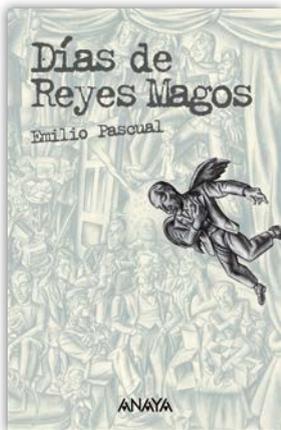


Así empezó todo

34 historias sobre el origen del mundo, Jürg Schubiger

«Hace mucho tiempo, cuando la Madre Tierra todavía ensayaba la Creación, los hombres tenían flores en la cabeza». Este libro responde, de una forma muy peculiar, a algunas de las preguntas que desde hace siglos se ha hecho el ser humano. ¿Quién creó el Sol y la Luna? ¿Quién puso nombre a los animales? ¿Quién le envió a





Dios una caja llena de guisantes? ¿Por qué los hombres ya no tienen flores en la cabeza?...

Días de Reyes Magos, Emilio Pascual

El protagonista adolescente de esta obra experimenta esa sensación de ruptura y desencuentro que ocasiona todo proceso de conocimiento y maduración. A la vez inicia un difícil aprendizaje de la vida a través de la lectura, o acaso de la lectura a través de la vida. Una vez más filosofía y literatura se encuentran, esta vez dirigidas por el bastón o batuta de un pedagogo ciego, a quien los dioses no le concedieron el dulce canto como a Demódoco, pero sí la clarividencia de quien no está mediatizado por la engañosa perspectiva de los ojos. Transcurridos veinte años, aquel adolescente, ya adulto, sabe que la escena del gran teatro del mundo se repite, aunque jamás es idéntica, que también él, de alguna manera, habrá de ser estatua, ciego o payaso lloroso...

La casa de la luz, Xabier P. DoCampo

Alicia y sus amigos viven en un pequeño pueblo gallego, y siempre han sentido curiosidad por Pumariño, un hombre extraño al que todos toman por tonto y que está obsesionado por encontrar un caldero lleno de monedas en los muros de las casas. Cuando se atreven a conocerlo mejor, descubrirán que guarda un secreto asombroso que les hará viajar a un mundo que jamás otro niño había visitado: el interior de los cuadros. Allí, en un universo paralelo, en una ciudad extraña y desoladora, vivirán grandes aventuras y aprenderán algo más de sí mismos y de todo lo que les rodea, antes de volver de nuevo a su mundo.

8



INTERNET

- www.youtube.com
Adaptación completa de la novela al cine. Animación. En español.
- www.youtube.com
Lectura en inglés y visión completa del álbum infantil *The Hello, Goodbye Window*, de Norton Juster.
- www.youtube.com
Película completa de *El punto y la línea*, libro ilustrado infantil, de Norton Juster.

Actividades

Para trabajar las inteligencias múltiples

- 1 Inteligencia lingüístico-verbal
- 2 Inteligencia matemática
- 3 Inteligencia espacial
- 4 Inteligencia musical
- 5 Inteligencia corporal-cinestésica
- 6 Inteligencia intrapersonal
- 7 Inteligencia interpersonal
- 8 Inteligencia naturalista y científica

Actividades para el aula

ANTES DE LA LECTURA

El comienzo del libro

La novela comienza de la siguiente manera: «Frase una vez un muchacho llamado Mito que no sabía qué hacer consigo mismo: ni solo a vivir, con tiempo...»

Se trata de un típico comienzo de cuento maravilloso, pero planteando una situación casi filosófica, frente a las expectativas con las que tradicionalmente comenzaban los cuentos clásicos. Analizaremos con los alumnos esta diferencia, antes de proponerles que escriban una trama que se ajuste a esta comenata.

El mapa

Antes del comienzo de la historia, aparece un mapa a doble página en el que encontramos ciertos nombres: Mito del Conocimiento, Muestras de la Ignorancia, Cultivos de la Confusión.

A la vista de estos nombres y de otros que hacen referencia al aprendizaje, los planteamos un dibujo en el que manifiesten sus opiniones sobre estos conceptos, y sobre aquellos otros que se refieren a la cultura y al valor de la misma.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Instrucciones de uso

En la página diseñada, se narra el momento en el que en la habitación de Mito aparece un paquete con la cabina así un momento y un libro con las instrucciones.

Propoedmos a los alumnos que imaginen un artefacto que viene empaquetado en un paquete, sea sin abrir y que redacten las instrucciones de cómo debería ser funcionamiento.

Las expectativas

Una vez que Mito comienza su viaje, en el primer ejercicio al que llega, har una casa junto al camino con una señal que dice: «BIENVENIDOS A LAS EXPECTATIVAS».

Fichas

Actividades para la lectura 2

En el mercado de las palabras de Dictionópolis, Mito compra estas tres: cenagal, estupefacto y taraceado.

¿Cuál es su significado?

CENAGAL

ESTUPEFACTO

TARACEADO

Ahora escribe un cuento breve, en el que utilices estas tres palabras, utilizando la descripción que estimas oportuna.

Actividades para la lectura 3

Polígonos y poliedros

En un momento determinado, nuestros personajes llegan a una sujeción del camino que los lleva a Dignópolis. En ella aparece un personaje llamado Dodecaedro. Mito pregunta que es un dodecaedro, y él mismo responde: un dodecaedro es una figura de diez caras.

¿Cómo se llamaría este personaje si tuviera cuatro caras?

¿Y si tuviera ocho?

¿Y si fueras uno?

¿Qué formas tienen las caras de estos tres poliedros?

El dodecaedro: _____

El tetraedro y el octaedro: _____

El cubo: _____

¿Cómo se llamaría el poliedro formado por tres caras rectangulares y dos triangulares?

¿Y si estuviera formado por cuatro caras triangulares y una cuadrada?

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

LA TEORÍA DE las inteligencias múltiples propone un nuevo enfoque para el estudio y desarrollo de la inteligencia. Supone un modo global para afrontar las diferencias personales y comprender las capacidades e intereses individuales. Esta teoría permite explicar cómo personas con habilidades extraordinarias en algunos campos pueden resultar no tan brillantes en muchos otros.

«Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia. Este es el desafío educativo fundamental. Podemos ignorar estas diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos tomar las diferencias entre ellas» (H. Gardner, 1995).

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
El comienzo del libro	<i>Lingüístico-verbal</i>
El mapa	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Después de la lectura	
Instrucciones de uso	<i>Interpersonal</i>
Las expectativas	<i>Intrapersonal</i>
El valor de las palabras	<i>Lingüístico-verbal</i>
El juego del diccionario	<i>Lingüístico-verbal</i>
Fichas	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Lingüístico-verbal</i>
Ficha 2	<i>Lingüístico-verbal</i>
Ficha 3	<i>Matemática</i>
Ficha 4	<i>Lingüístico-verbal</i>

ANTES DE LA LECTURA

El comienzo del libro

La novela comienza de la siguiente manera: «Érase una vez un muchacho llamado Milo que no sabía qué hacer consigo mismo: no solo a veces, sino siempre».

Se trata de un típico comienzo de cuento maravilloso, pero planteando una situación casi filosófica, frente a las expectativas con las que tradicionalmente comienzan los cuentos clásicos.

Analizaremos con los alumnos esta diferencia, antes de proponerles que escriban una trama que se ajuste a este comienzo.

El mapa

Antes del comienzo de la historia, aparece un mapa a doble página en el que encontramos curiosos nombres: Mar del Conocimiento, Montañas de la Ignorancia, Colinas de la Confusión.

A la vista de estos nombres y de otros, que hacen referencia al aprendizaje, les plantearemos un debate en el que manifiesten sus opiniones sobre estos conceptos, y sobre aquellos otros que se refieran a la cultura y al valor de la misma.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Instrucciones de uso

En la página dieciséis, se narra el momento en el que en la habitación de Milo aparece un paquete con la cabina aún sin montar y un sobre con las instrucciones.

Propondremos a los alumnos que imaginen un artilugio que viene embalado en un paquete, aún sin armar y que redacten las instrucciones de cómo ponerlo en funcionamiento.

Las expectativas

Una vez que Milo comienza su viaje, en el primer escenario al que llega, hay una casa junto al camino con una señal que dice: «BIENVENIDO A LAS EXPECTATIVAS».

Les pediremos a los alumnos que expliquen qué son las expectativas, y cuáles son las suyas en el colegio, qué esperan hacer cuando terminen en él y cómo imaginan su futuro inmediato.

El valor de las palabras

Una vez que Cronocán se ha unido a Milo en el viaje llegan a una ciudad, Dicciónópolis, que se encuentra junto a las Colinas de Confusión, a orillas del Mar del Conocimiento.

Claramente estos tres nombres hacen referencia a conceptos que tienen que ver con la cultura y con el elemento fundamental de adquisición del mismo: la palabra. De hecho, no es otra cosa que palabras lo que se vende y compra en el mercado de aquella ciudad.

Les propondremos que construyan un diálogo entre dos personajes, un vendedor y un comprador, en torno al comercio de las palabras, como si realmente estas se pudieran comprar.

El juego del diccionario

Si observamos con atención el diccionario tiene una forma de expresar los significados de las palabras de una forma peculiar, que no se parece a la manera normal en la que nos comunicamos las personas.

Es frecuente que al definir el significado de una palabra, utilice la construcción: *dícese de...*

Por grupos, realizaremos la siguiente actividad:

Les propondremos una palabra cuyo significado tenemos la certeza de que desconocen. Les pediremos que la doten de significado y que lo escriban en un papel. Nosotros escribiremos en otro el significado real de la misma. Recogeremos todas las definiciones y las leeremos en voz alta. Por grupos deben adivinar cuál es el significado correcto.

No es conveniente que sean más de ocho grupos.

Repetiremos esta actividad y, en seguida, observaremos cómo los alumnos imitan el estilo del diccionario.

Actividades para la lectura 1

- ▮ Cronocán y Milo visitan a la tía abuela del rey de Dicciónópolis, la Ruja, que les cuenta la razón por la que se encuentra encerrada, y les habla de algunos carteles que hizo con la intención de que todo el mundo utilizase las palabras adecuadas. Explica con tus palabras el significado de cada una de ellas.

LA BREVEDAD ES EL ALMA DEL INGENIO

UNA PALABRA MAL ELEGIDA ES LA MENSAJERA DEL NECIO

HABLA CUANDO DEBAS O CÁLLATE LA BOCA

EL SILENCIO ES ORO

Actividades para la lectura 3

Polígonos y poliedros

- ▮ En un momento determinado, nuestros personajes llegan a una encrucijada del camino que les lleva a Digitópolis. En ella aparece un personaje llamado Dodecaedro. Milo pregunta qué es un dodecaedro, y él mismo responde: un dodecaedro es una figura de doce caras.

¿Como se llamaría este personaje si tuviera cuatro caras?

¿Y si tuviera ocho?

¿Y si fueran seis?

¿Qué formas tienen las caras de estos tres poliedros?

El dodecaedro: _____

El tetraedro y el octaedro: _____

El cubo: _____

¿Como se llamaría el poliedro formado por tres caras rectangulares y dos triangulares?

¿Y si estuviera formado por cuatro caras triangulares y una cuadrada?
