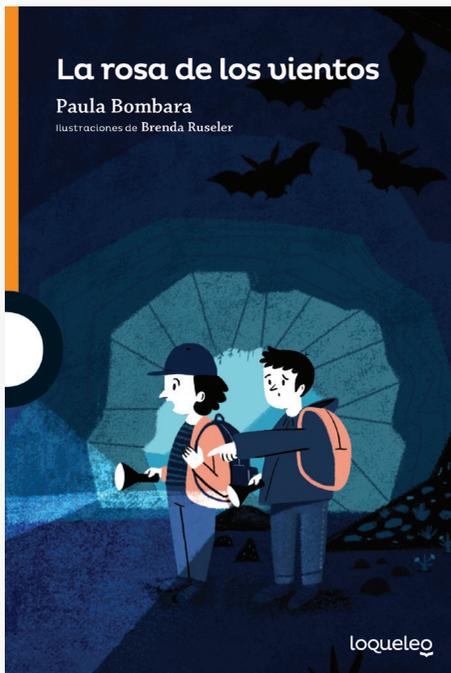


ESCRIBIR LA AVENTURA

LECTURA:

La rosa de los vientos,
de Paula Bombara.



Ilustraciones: Brenda Ruseler

Género: novela, 136 p.

Temas: viajes, aventura, comunidad.

Sinopsis

Gastón tiene una misión muy especial: viajar al cerro Tres Picos para cumplir el último deseo de su abuelo. Para lograrlo, contará con la ayuda de su amigo Federico y de su medio hermano, Santiago, a quien no conoce mucho. Esta aventura será una oportunidad para acercarse y atar los cabos de una historia familiar que los une más de lo que imaginan.

PROYECTO

Este proyecto se propone revisar y recrear todos los elementos y textualidades que componen una aventura. Recuperaremos la historia de Gastón y su vínculo con el cerro Tres Picos y prestaremos atención a todos los textos que componen el viaje para crear, como producto final, una caja que atesore ese recuerdo y los aprendizajes que dejó en sus diferentes formatos. Luego, los estudiantes serán capaces de inventar otras aventuras y los tesoros que las recuerden. En el trayecto, se abordarán distintos objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas, tales como “Alianzas para lograr los objetivos”, “Vida de ecosistemas terrestres” y “Educación de calidad”.

1 Luego de leer la novela, recrear la secuencia del viaje desde la conversación de Gastón con su abuelo hasta el regreso luego de la travesía. Identificar en cuáles de esas instancias se habla de textos escritos y en cuáles, a pesar de que no se mencionan, podrían existir. Por ejemplo: las instrucciones que Juancho le da a Gastón, la carta que Juancho le escribe a Norber, la lista que Gastón y Federico realizan con las cosas que deben llevar a la excursión, la bitácora de viaje de los amigos o la de Santiago, la continuación del poema que escribe Gastón al final, etc.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleoesunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar



2 Dividir el grado en grupos para que cada uno se encargue de escribir uno de los textos identificados. Recordar la importancia de volver al texto y pensar la aventura para ser fieles al argumento o a las posibilidades que este habilita. Previamente, abordar los distintos tipos textuales y sus características. ¿Cómo se escribe una carta? ¿De qué manera se enuncian los elementos de una lista? ¿Cómo se relata una aventura ya vivida? ¿Cómo se expresan los deseos?

3 Realizar una puesta en común y debatir entre todos si los textos producidos coinciden con lo narrado en la novela. Cuando se alcancen las versiones finales, pensar qué objetos relacionados con la historia podría incluir la caja: una pipa, por ejemplo. Replicarlos e incluirlos en la caja.

4 En un segundo momento del proyecto, los grupos estarán en condiciones de crear sus propios viajes de aventura. Proponer la elaboración de cajas de recuerdos de aventuras inventadas por ellos. En borrador, escribir las ideas que surjan: ¿Quiénes viajan? ¿A dónde y cómo? ¿Cuál es el objetivo real de ese viaje? ¿A qué peligros se enfrentan? ¿Cómo los superan? ¿Con qué aprendizajes regresan? Escribir una lista de los textos y objetos que se atesorarán en la caja.

5 Poner manos a la obra y escribir una carta, instrucciones para seguir, listas, algunas entradas de una bitácora de viaje, un poema final que recupere los aprendizajes transitados. Los tipos textuales que se propongan dependerán de los temas trabajados previamente y las particularidades del grupo. Confeccionar las cajas, decorarlas considerando las particularidades de la historia inventada.

6 Redactar un breve texto de presentación del viaje creado y escribirlo en un afiche o cartulina para acompañar la caja. Exhibir las cajas y carteles en un recreo especial o una feria escolar para compartir la tarea con los otros grados de la escuela.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Elaborar e incluir en las cajas propuestas participativas para que quienes las observen en la feria puedan intervenir en la historia. Por ejemplo, se puede invitar a los asistentes a escribir en un papel qué aventura les gustaría vivir, qué llevarían en su mochila para subir una montaña, cuál fue su mayor aventura, etc. Armar una cartelera para que cada persona que participe pegue allí su aporte.