




Esta propuesta pretende ser un material de trabajo para profesores y alumnos que busquen una manera diferente de acercarse al conocimiento, pero no excluye en absoluto la posibilidad de que las actividades puedan llevarse a cabo individualmente si el profesor así lo quiere.

Si se elige el método cooperativo, es conveniente que cada equipo elabore su propio cuaderno o blog de lectura para archivar y registrar todo el trabajo realizado. En el caso de que el alumnado trabaje de forma individual, cada uno tendrá su propio cuaderno de trabajo o blog e irá archivando en él las tareas.

Por su carácter flexible, esta lectura y las actividades planteadas pueden ir más allá del aula y formar parte tanto del Plan Lector de Centro —ya que plantea varias tareas integradas que pueden compartir distintas materias—, como del programa de talleres de lectura propuestos por bibliotecas o clubes de lectores.

 PARA EL ALUMNO	 PARA EL PROFESOR
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de contextualización y animación a la lectura	<ul style="list-style-type: none">• Del libro a...
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de reflexión	<ul style="list-style-type: none">• Solucionario
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de Lengua Castellana y Literatura	<ul style="list-style-type: none">• Ampliación de contenidos y propuestas didácticas para desarrollar las actividades en otras direcciones (representado junto a la actividad con un pingüino y una bombilla)
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de otras materias curriculares	
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de investigación	<ul style="list-style-type: none">• Competencias clave
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de creación	<ul style="list-style-type: none">• Interdisciplinariedad
<ul style="list-style-type: none">• Actividades de escritura digital y redes sociales	
<ul style="list-style-type: none">• Actividades con realidad aumentada	
<ul style="list-style-type: none">• Prueba de comprensión lectora	

Imprime la página siguiente como portada para el cuaderno de trabajo de tus alumnos, o descárgala como imagen principal para su blog de lectura. En ella deberán indicar su nombre, si van a trabajar de manera individual, o el de todos los compañeros, si van a trabajar en equipo.

Un pingüino en Gulpiyuri

 Cuaderno de lectura

Autor / autores: _____

Fecha: _____

Curso y grupo: _____

Colegio: _____



OXFORD



EL ÁRBOL
DE LA LECTURA

Argumento

Un narrador empieza a contar la misteriosa aparición de un pingüino en la playa asturiana de Gulpiyuri, pero la lectora lo interrumpe una y otra vez. Entre los dos, junto con una voz en *off* y el propio protagonista de la historia, el pingüino Gundemaro, se establece un diálogo a cuatro voces que es, al mismo tiempo, un viaje literario a los distintos aspectos de la construcción de un relato. Toda una alegoría acerca de la magia de la literatura.

Razones para leer este libro

- Una experiencia literaria única e innovadora para los lectores adolescentes, y también para los profesores, los padres y cualquier mediador de lectura adulto.
- Un relato repleto de humor y ligereza que desvela los entresijos de la construcción literaria.
- Una nueva experimentación de los jóvenes con el lenguaje.
- Ruptura con los estereotipos: libertad creativa, experimental, que da sentido a los lectores.
- Fácil identificación emocional con los personajes: importancia de las experiencias propias, vitales e intelectuales.
- Una literatura que hace reflexionar: favorece el cuestionamiento, el debate y la búsqueda de una interpretación propia.
- Una fábula sobre la construcción de una ficción cargada de referencias literarias y culturales que enriquecerán la experiencia lectora y apoyarán los contenidos teóricos del área de Lengua Castellana y Literatura: qué es el narrador, qué es la descripción, cómo se construye un diálogo, cómo se lee y se escribe.
- Tratamiento de valores sobre la importancia del patrimonio literario y cultural; la transmisión del conocimiento y la experiencia de generación en generación; la emoción de la experiencia literaria.
- Temas interdisciplinares (para apoyar el Plan Lector de Centro y la lectura en otras áreas curriculares): Ciencias Naturales, Geografía, Filosofía, Ética.
- Una obra que sirve para preparar los exámenes de PISA y las nuevas pruebas de evaluación de competencia lectora: interpretar, reflexionar y deducir a partir de los contenidos de un texto.



ANTES DE LA LECTURA

1. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

1.1 Fijaos en la portada: describidla. ¿Qué os sugiere? ¿De qué creéis que trata la novela?

1.2 *Un pingüino en Gulpiyuri*: ¿qué creéis que es Gulpiyuri? ¿Os gusta el nombre? ¿Qué pensáis que significa?



1.3 ¿Qué creéis que puede ser una novela posmoderna? ¿Qué entendéis si os dicen que algo es posmoderno?

1.4 ¿Soléis ir a la playa? ¿Cuándo? ¿Qué playas conocéis? Describid una playa que os guste y explicad cómo os hace sentir.

1.5 ¿Hay algo que os pueda dejar pasmados y con cara de tontos en una playa?



1.6 Describid un pingüino. ¿Consideráis que es un animal excepcional? ¿Por qué? ¿Qué animales calificaríais como excepcionales?

1.7 Hojead el libro, disfrutad pasando las páginas, observad cómo es por dentro. ¿Hay algo que os resulte raro? ¿El qué? ¿Qué tipo de libro creéis que va a ser viendo cómo es su interior?

1.8 ¿Habéis leído algún otro libro donde también se juegue con distintos tipos de letra (tipografías)? ¿Para qué creéis que se utiliza este recurso?

DURANTE LA LECTURA

CAPÍTULO 1

1. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

1.1 El pingüino Gundemaro aparece en la playa de Gulpiyuri. Buscad información sobre este lugar en internet y diseñad una presentación digital en PowerPoint, Prezi o Keynote. Podéis incluir fotografías, vídeos, un mapa con su localización, noticias, artículos, *tweets* destacados, incluso las instrucciones para llegar desde vuestro pueblo o ciudad.



2. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

2.1 Leed las palabras que se muestran a continuación:

RUIDOSA

TORMENTA

RAMAS

ÁRBOLES

TURBAS NOCTURNAS

MURCIÉLAGOS

- a. Observadlas bien. Leedlas en voz alta. ¿Qué os llama la atención? ¿Qué sonido se repite? ¿Qué finalidad se persigue? ¿Cómo se llama esta figura literaria?
- b. Buscad en libros o inventad algún otro ejemplo en el que suceda lo mismo.

2.2 Fijaos en el final del capítulo 1 y contestad a las siguientes preguntas:

- a. ¿Quién es el último en hablar?
- b. ¿Es el mismo narrador que abre el capítulo? ¿Por qué?
- c. ¿Qué creéis que pretende el autor al introducir ese breve párrafo al final del capítulo después del de la joven lectora?
- d. ¿Qué sensación provoca en vosotros?

3. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

3.1 ¿Cuáles de los siguientes elementos de un texto narrativo aparecen en este capítulo?

- Narrador
- Hechos que articulan una historia
- Personajes
- Lugar
- Tiempo



3.2 Vamos por partes:

- a. ¿Qué ocurrió?
- b. ¿Dónde ocurrió?
- c. ¿Cuándo ocurrió?
- d. ¿Cuáles fueron las consecuencias de la tormenta?

3.3 Sobre las voces narrativas:

- a. ¿Cuántas voces narrativas aparecen en este capítulo? Nombradlas en orden de aparición.
- b. ¿Cómo se distinguen?
- c. ¿Qué rasgos de su personalidad os sugieren las tipografías de cada personaje? ¿Qué sabéis de ellos por su forma de expresarse?
- d. ¿Cómo intervienen en la narración?

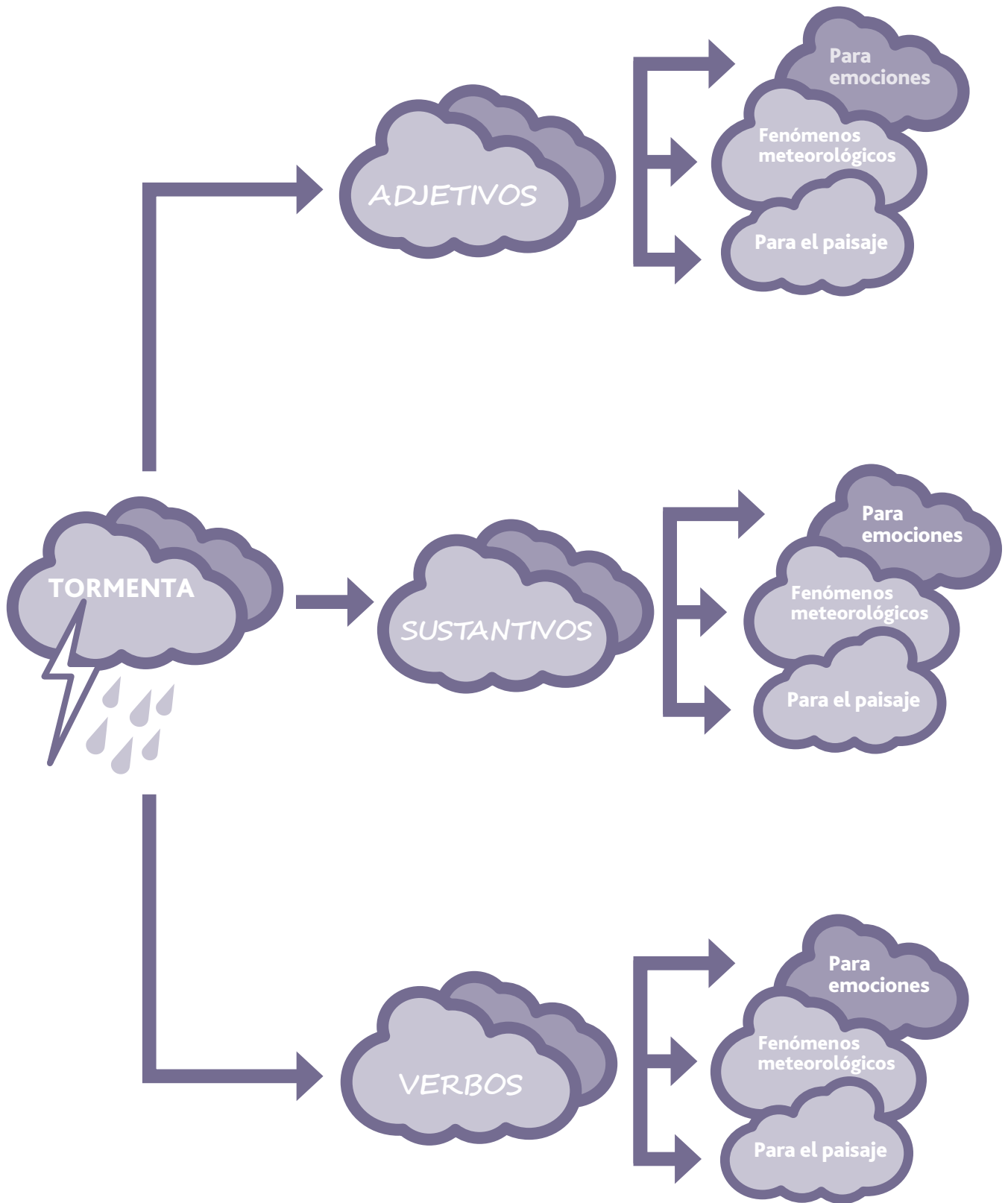
3.4 ¿Quiénes son los receptores de cada una de estas voces narrativas? ¿Cómo lo sabéis?

3.5 Además de las tipografías que distinguen las tres voces narrativas, aparecen otras tipografías que se utilizan en algunas palabras de este capítulo. ¿Cuáles son? ¿Qué transmiten? ¿Os ayudan a entender mejor lo que estáis leyendo? ¿Por qué?

Amplía tu vocabulario

3.6 Este capítulo empieza tras una noche de tormenta ruidosa, con campos inundados, ramas rotas, aves asustadas, mar sucio, oscuridad... Cread el campo semántico de la palabra «tormenta».







4. ACTIVIDADES DE CREACIÓN / ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

Cultura Clásica

4.1 Casi al final del capítulo, la joven lectora le pone nombre al narrador: Teseo. ¿Sabéis que Teseo también es un personaje mitológico? Investigad en internet un poco más acerca de él.

A continuación, leed el siguiente fragmento y elaborad las actividades que se proponen:

TESEO Y EL MINOTAURO

Cuando el rey Minos de Creta derrotó al rey Egeo, de Atenas, le exigió que los atenienses le enviaran todos los años como tributo siete jóvenes y siete doncellas para sacrificarlos a un monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro llamado Minotauro. El hijo de Egeo, Teseo, se ofreció voluntario con el grupo de jóvenes y matar al Minotauro, y dijo a su padre que, cuando regresara, cambiaría las velas negras de su barco por otras blancas para hacerle saber que había tenido éxito. El Minotauro vivía en un conjunto de pasillos y cámaras llamado Laberinto, obra del arquitecto Dédalo, del que nadie podía escapar. Cuando Teseo llegó a Creta, la hija del rey Minos, Ariadna, se enamoró de él y le entregó un ovillo de hilo para que pudiera encontrar el camino de regreso a través del laberinto. Teseo entró y fue desenrollando el ovillo hasta que dio con el monstruo, lo mató y liberó a los atenienses. Durante su regreso, se olvidó de cambiar las velas del barco; y su padre, viéndolas negras y creyendo que su hijo había muerto, se precipitó arrojándose al mar, que desde entonces se llama mar Egeo.

VV.AA., *Mitología*, MONTENA

- a. Escribid el diálogo que mantienen Ariadna y Teseo cuando este consigue salir del laberinto. Ariadna le hace muchas preguntas a Teseo, pues tiene gran curiosidad por conocer todos los detalles de lo ocurrido en el interior.
- b. Leed los diálogos en voz alta y después, adjuntadlos a vuestro cuaderno de trabajo.

5. ACTIVIDADES DE ESCRITURA DIGITAL Y REDES SOCIALES

5.1 La joven lectora utiliza escritura abreviada para llamar al narrador: TSO. Hoy en día, este tipo de escritura se utiliza en los mensajes de texto y en las redes sociales, donde lo que prima es escribir lo máximo en el menor espacio y tiempo posibles. Seguro que la joven lectora escribe así sus *tweets* o sus *wasaps*.



Imaginad que sois Teseo. Escribid cinco *tweets* utilizando el *hashtag* #LuchaContraMinotauro contando cómo ha sido el episodio contra el minotauro. Cada *tweet* tendrá un límite de cincuenta caracteres y un emoticono. Ganará quien logre hacerlo con el menor número de caracteres posibles, siempre y cuando estos tengan sentido y guarden coherencia con la historia.

6. ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES



Cultura Clásica / Historia de la Lengua

6.1 En este capítulo se dan varios significados posibles del nombre propio Gulpiyuri: lugar de zorros, círculo de agua, rueda de agua...

Investigad por grupos el origen y el significado de, al menos, cinco de los siguientes nombres:

A CORUÑA	HUESCA	ZAMORA	GUADALAJARA	SEVILLA
LUGO	ZARAGOZA	VALLADOLID	TOLEDO	CÓRDOBA
OURENSE	TERUEL	SORIA	CUENCA	JAÉN
PONTEVEDRA	LLEIDA	SEGOVIA	CIUDAD REAL	CÁDIZ
P. ASTURIAS	GIRONA	SALAMANCA	ALBACETE	MÁLAGA
CANTABRIA	BARCELONA	ÁVILA	CASTELLÓN	GRANADA
VIZCAYA	TARRAGONA	LA RIOJA	VALENCIA	ALMERÍA
GUIPÚZCOA	LEÓN	MADRID	ALICANTE	R. MURCIA
ÁLAVA	PALENCIA	CÁCERES	I. BALEARS	S. CRUZ DE TENERIFE
C. F. NAVARRA	BURGOS	BADAJOS	HUELVA	LAS PALMAS

7. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN

7.1 En la página 9, la joven lectora sugiere que el narrador Teseo se ha inventado el nombre de Gulpiyuri y presume de que ella también puede inventarse unos cuantos parecidos.

- a. Tal y como ella sugiere, ponédlos en orden alfabético y comprobad si se los ha inventado. De no ser así, relacionadlos con las obras en las que aparecen.
- b. ¿Habéis leído alguna de ellas?

7.2 En la página 10, el narrador Teseo intuye que la joven lectora ha sacado todos los nombres de lugares ficticios de unos libros.



- a. ¿Cuáles son estos libros?
- b. Buscad información sobre ellos y elaborad una ficha bibliográfica según el modelo.

Título:	IMAGEN DE PORTADA
Autor:	
Editorial:	
Lugar de publicación:	
Año de publicación:	
Sinopsis:	



7.3

El narrador Teseo nos dice que Italo Calvino escribió *Las ciudades invisibles* (página 10). ¿Qué otras obras de este autor nos «oculta» el narrador? Cuando hayáis descubierto sus títulos, colocadlas en orden cronológico y estableced la relación que existe entre ellas.

CAPÍTULO 2

1. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN A LA LECTURA / ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

Ciencias Naturales

1.1

El capítulo comienza con un texto expositivo sobre la formación geológica de nuestro escenario: la playa de Gulpiyuri.

- a. Desglosad los pasos que ha seguido este proceso.

FORMACIÓN DE LA PLAYA DE GULPIYURI	
1.	Acantilados de roca caliza que dejan pasar el agua.
2.	
3.	
4.	
5.	



- b. El narrador Teseo dice que cerca de la playa también están los bufones. ¿A qué creéis que se refiere?
- c. Escribid un breve texto expositivo sobre los bufones. Podéis hacer una presentación digital en PowerPoint, Prezi o Keynote, e incorporar imágenes y/o vídeos relacionados.

2. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN / ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

Ciencias Naturales / Ética

- 2.1** Los pingüinos viven en grupo con una finalidad: abrigarse y protegerse. Van entrando y saliendo del interior al exterior del grupo y así se protegen todos.

No son las únicas aves que hacen esto. Leed el siguiente texto sobre los gansos y ved este vídeo que explica el vuelo de estos animales: <https://www.youtube.com/watch?v=CAat9pDPSFQ>. A continuación, contestad a las preguntas y haced las actividades que se plantean.

LOS GANSOS¹

Cuando venga el otoño, fíjate en los gansos cuando vuelan hacia el sur para pasar el invierno. Forman bandadas en forma de uve, como una punta de lanza. Quizás os interese saber lo que la ciencia ha descubierto sobre esta forma de volar tan peculiar de los gansos, que también utilizan los pájaros. Se ha comprobado que, cuando cada ganso mueve sus alas, se produce un movimiento en el aire que ayuda al ganso que va detrás. Volando de esta forma, el grupo completo aumenta su poder como mínimo un 77% más que si cada ganso volara en solitario. Las personas que comparten una misma dirección y tienen sentido de comunidad, pueden conseguir sus metas más fácilmente y más rápidamente porque se apoyan unos a otros. Cada vez que un ganso sale de la formación siente inmediatamente la resistencia del aire en sus alas, se da cuenta de la dificultad de volar solo y rápidamente vuelve al grupo para beneficiarse del poder del compañero que va delante. Si nosotros tuviéramos la inteligencia de un ganso, nos mantendríamos al lado de los que van en nuestra misma dirección.

Cuando el ganso que va en la punta del grupo se cansa, se pasa a uno de los puestos de atrás y otro ganso ocupa su posición. También nosotros obtenemos mejores resultados si nos turnamos en los trabajos más difíciles. Los gansos que van detrás graznan (producen su sonido tan característico) para alentar a los que van delante a mantener el ritmo del movimiento de las alas. Una palabra de ánimo produce grandes beneficios.

Finalmente, cuando un ganso enferma o cae herido por un disparo, otros dos gansos se salen de la formación y le siguen para ayudarlo y protegerlo. Lo acompañan hasta que está en condiciones de volar de nuevo o hasta que se muere. Solo en ese momento los gansos vuelven a su formación o se unen a otro grupo. Si nosotros tuviéramos la inteligencia de un ganso, nos mantendríamos uno al lado de otro para apoyarnos y acompañarnos.

¹Ensayo de autor desconocido. Fuente: <http://agrega.juntadeandalucia.es/>



- a. ¿Qué tienen en común el comportamiento de los pingüinos y el de los gansos?
- b. ¿Qué conclusiones podéis extraer de este texto si lo aplicamos a un grupo de personas unidas por una finalidad, que quieren llegar a una misma meta? Pensad en vuestra clase, vuestro equipo de trabajo, una familia, un equipo deportivo, etc.
- c. Haced una puesta en común en la clase en la que todos participéis y aportéis vuestra opinión.
- d. Recoged en vuestro cuaderno de trabajo o blog una reflexión sobre los aspectos más importantes que hayáis descubierto sobre el trabajo en equipo.

3. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

3.1 Como bien dice Vozenoff, hasta ahora Teseo se ha dedicado a describir el escenario de la historia porque es un buen narrador.

- a. ¿A qué tipo de descripción recurre Teseo? ¿Es objetiva o subjetiva? Justificad vuestra respuesta.
- b. ¿Qué comparaciones hace Teseo en su descripción? ¿Conocéis al personaje mencionado? Buscad información, imágenes y vídeos de este actor y adjuntadlos a vuestro cuaderno de trabajo.

3.2 Ahora, vamos a centrarnos en los pingüinos.

- a. ¿Qué otros nombres se les ha dado a los pingüinos? ¿Quiénes se los pusieron? ¿Por qué? ¿Por qué no le gustan a la joven lectora estas denominaciones?
- b. Tras manifestar su opinión, la joven lectora dice: «Aquí puedes poner tres o cuatro emoticonos de esos que tanto te gustan». Dibujad, al menos, dos emoticonos que representen lo que pensáis sobre los nombres que se les han dado a los pingüinos.
- c. ¿Qué descripción hace el narrador Teseo de los pingüinos? ¿Qué tipo de descripción es? ¿Por qué?

3.3 La definición es un tipo de texto expositivo. Buscad la definición de «pingüino» en un diccionario electrónico, como <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>, o en un diccionario en papel.

3.4 Haced uso del lenguaje figurado para describir a vuestro animal preferido. Adjuntad esta descripción y una foto del animal a vuestro cuaderno de trabajo o blog.



- 3.5 ¿Qué nuevos detalles habéis descubierto sobre el narrador Teseo, la joven lectora y Vozenoff en este capítulo?

4. ACTIVIDADES DE CREACIÓN

- 4.1 Según esta novela, el pingüino pertenece a la familia *Spheniscidae*, y tiene un himno que aparece en la *Encyclopaedia Pingüinorum*. Inventad las características de una familia, un himno y una enciclopedia donde aparezca ese himno. Después, incluid el himno en vuestro cuaderno de trabajo. Si habéis optado por el blog en lugar del cuaderno, podéis grabaros cantando el himno y colgarlo en forma de entrada.



- 4.2 Vozenoff se sorprende cuando, de repente, le sale de manera espontánea una rima al hablar: «Si ese es tu deseo, continuará Teseo». Incluso a la joven lectora también se le pegan las rimas, y dice: «Historias famosas aún más fabulosas».

- a. Fijaos en las siguientes adivinanzas. ¿Qué animales se esconden en ellas? Analizad su rima.

1 *En el campo me crié
dando voces como loca.
Me ataron de pies y manos,
para quitarme la ropa.*

2 *Su padre relincha
con pésima voz.
Su madre rebuzna
y suelta una coz.*



3 *Desde hace miles de años
hemos transportado al hombre.
Ahora nos lleva escondidos
en el motor de su coche.*

- b. Ahora os toca a vosotros. Escribid adivinanzas sobre animales (pueden ser reales o imaginarios) que tengan rima. Leedlas en voz alta y después, adjuntadlas a vuestro cuaderno de trabajo o blog.



5. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN

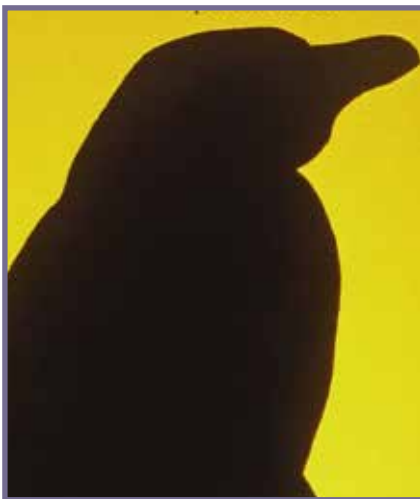
- 5.1** Cada uno de los componentes del equipo debéis elegir un animal excepcional de los que aparecen mencionados en el capítulo. Reagrupaos formando un nuevo grupo con los que compartan el mismo animal que habéis elegido.
- Investigad sobre vuestro animal fantástico: cuál es su nombre científico, su origen, su población, qué hábitos tiene, algunas curiosidades, imágenes, vídeos, noticias, *tweets* destacados, entradas de blogs relacionados...
 - Volved a vuestro grupo inicial y compartid la información que habéis recabado. Haced un mural o una presentación digital en PowerPoint, Prezi o Keynote, con la información de todos los animales. Podéis incluir también un mapamundi donde estén todos localizados.

CAPÍTULO 3

1. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

El protagonista y los personajes secundarios

- 1.1** Rellenad esta tabla con las características de nuestro protagonista, el pingüino Gundemaro:



Nombre:
Altura:
Peso:
Color del plumaje:
Color del pico:
Lugar de nacimiento:
Familia:
Origen de su nombre:
Voz narrativa (cómo y cuándo interviene, cómo es su tipografía):

- Comprobad si estos datos son reales o ficticios: ¿existe el Pingüino Rey? ¿Tiene esas características? ¿Existe el Parque Pingüino Rey? ¿Y Bahía Inútil?
- 1.2** ¿Cómo se llama el amigo de Gundemaro? ¿Por qué creéis que se llama así? Y, ¿cuál es el nombre de su amiga? Pensad por qué se llama así y después investigad en internet y comprobad si habéis acertado.



2. ACTIVIDADES DE CREACIÓN / ACTIVIDADES DE ESCRITURA DIGITAL Y REDES SOCIALES

¡En el colegio! Sus asignaturas

- 2.1 Observad el horario escolar de Gundemaro (páginas 32 y 34) y contestad a las siguientes preguntas:
- ¿Cuántas asignaturas tiene?
 - ¿Cuántas clases cada día?
 - ¿En qué se distinguen sus asignaturas de las vuestras? Imaginad y describid en qué puede consistir cada una de las asignaturas pingüinas.
 - ¿Qué asignatura creéis que sería la más fácil de aprobar? ¿Y la más difícil? ¿Por qué?
 - ¿Cuál sería tu asignatura preferida?

- 2.2 ¡Qué privilegio! ¡También vosotros vais al colegio! Elegid un personaje histórico y diseñad un horario similar al de Gundemaro, pero con asignaturas propias de la época y relacionadas con ese personaje. Después, adjuntar el horario a vuestro cuaderno de trabajo o blog.
Por ejemplo, si hay un grupo de césares, una asignatura podría ser Diseño de Coronas de Laurel; si son zares, podría ser Geografía Interactiva de Rusia, etc.

¡En el colegio! Sus maestras

- 2.3 ¿Cómo se llaman las maestras favoritas de Gundemaro? ¿En qué universidades han estudiado? ¿A qué universidades corresponderían en la vida real? Elegid a tres de vuestros profesores e inventad el nombre de las asignaturas que imparten y de las universidades en las que estudiaron.

¡En el colegio! Tarea de creación final

- 2.4 Con la información de los ejercicios anteriores, diseñad una web de vuestro colegio ficticio, usando una plataforma gratuita como WordPress. Exponedla en clase al resto de vuestros compañeros. Podéis inventar el nombre del colegio, dónde está, cómo son los exámenes, las normas, noticias, artículos, entrevistas a profesores, etc.
- 2.5 La joven lectora sugiere en la página 39 que, entre todos, pueden terminar la narración. Haced una lluvia de ideas, y con las que os parezcan más interesantes, imaginad y escribid cómo continúa la historia de Gundemaro. Poned en común todas las historias y adjuntadlas a vuestro cuaderno de trabajo o blog.



3. ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

Historia

- 3.1 Gundemaro explica que los habitantes de su colonia se llaman así por la dinastía de los reyes godos. ¿Quiénes eran los reyes godos? ¿Cuándo existieron? ¿De dónde procedían?
- 3.2 Cada equipo debe elegir uno de los siguientes grupos: césares, sultanes, zares o monarcas. Buscad nombres de personajes históricos que pertenecieran a estos grupos sociales, y asignad uno de estos nombres a cada miembro de vuestro equipo.

4. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN

- 4.1 Las maestras de Gundemaro conocen todas las historias, películas, cuentos, canciones y poemas del mundo de las aves. Muchas de ellas aparecen citadas en las páginas 35, 36 y 37.

Realizad una clasificación de todas las aves que aparecen en el texto. Podéis agruparlas según la disciplina o manifestación artística en la que han aparecido (cine, televisión, cuento, novela, canción, etc.).



- 4.2 El profesor asignará a cada alumno dos personajes pájaro de la lista de la actividad anterior. Cada uno debéis buscar información sobre estos personajes (imágenes, vídeos, reseñas, noticias, lugar de procedencia, características, creador, etc.).
 - La tarea final consistirá en preparar una exposición oral sobre los dos personajes que os ha asignado a cada uno. Podéis hacerla en papel o en digital, en PowerPoint, Prezi o Keynote.
 - Buscad otros ejemplos de libros, películas, series, cómics, canciones o videojuegos donde los pájaros sean los protagonistas.

5. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

- 5.1 Al finalizar este capítulo, ¿habéis descubierto algo más sobre las voces narrativas? ¿Tenéis más datos sobre el narrador Teseo, la joven lectora, Vozenoff y Gundemaro?



CAPÍTULO 4

1. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN / ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



1.1 Recordad entre todos en qué consiste la analepsis, y después contestad a las siguientes preguntas:

- ¿Aparece este recurso al principio del capítulo? ¿En cuántas ocasiones? ¿Con qué fin creéis que utiliza el autor esta técnica?
- ¿En qué se distinguen los comienzos de los capítulos 1 y 4? ¿Por qué se produce este cambio? ¿Qué implica?



1.2 Recordad entre todos en qué consiste el diálogo en estilo directo, y después contestad a las siguientes preguntas:

- a. Leed con atención el diálogo de los pingüinos de la página 42 y fijaos en el uso de los verbos introductorios. ¿Cuáles son? ¿Qué aportan al diálogo?
- b. Escribid una lista con verbos de este tipo para crear el campo semántico de los verbos introductorios. Aportad un ejemplo para cada verbo.
- c. Comparad este diálogo de los pingüinos con las intervenciones de las distintas voces narrativas. ¿Qué diferencias observáis?

2. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

2.1 Contestad a las siguientes preguntas sobre los nuevos personajes que aparecen en el capítulo:

- ¿Quiénes son los dos nuevos personajes que aparecen en la historia?
- ¿Por qué crees que se sorprenden tanto los pingüinos ante su llegada?
- ¿Cuál es el motivo que los lleva hasta la colonia de pingüinos?
- ¿Cómo es el padre de Aureliano?
- ¿Cómo reaccionaron Aureliano y su padre ante el Gran Témpano Sagrado del Supremo Glaciar?
- ¿Qué depositó Aureliano a los pies del témpano de hielo? ¿Por qué depositó cada una de estas cosas?
- ¿Por qué creéis que aquel momento era tan importante en la vida de Aureliano?
- ¿Qué otras visitas habían recibido previamente los pingüinos? ¿Fueron todas agradables?



2.2 Leed el siguiente texto y estableced los paralelismos con *Un pingüino en Gulpiyuri*.

Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo. Macondo era entonces una aldea de veinte casas de barro y caña brava construidas a la orilla de un río de aguas diáfanas que se precipitaban por un lecho de piedras pulidas, blancas y enormes como huevos prehistóricos. El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo. Todos los años, por el mes de marzo, una familia de gitanos desarrapados plantaba su carpa cerca de la aldea, y con un grande alboroto de pitos y timbales daban a conocer los nuevos inventos. Primero llevaron el imán. Un gitano corpulento, de barba montaraz y manos de gorrión, que se presentó con el nombre de Melquiades, hizo una truculenta demostración pública de lo que él mismo llamaba la octava maravilla de los sabios alquimistas de Macedonia. Fue de casa en casa arrastrando dos lingotes metálicos, y todo el mundo se espantó al ver que los calderos, las pailas, las tenazas y los anafes se caían de su sitio, y las maderas crujían por la desesperación de los clavos y los tornillos tratando de desenclavarse, y aun los objetos perdidos desde hacía mucho tiempo aparecían por donde más se les había buscado, y se arrastraban en desbandada turbulenta detrás de los fierros mágicos de Melquiades. «Las cosas, tienen vida propia —pregonaba el gitano con áspero acento—, todo es cuestión de despertarles el ánimo.» José Arcadio Buendía, cuya desaforada imaginación iba siempre más lejos que el ingenio de la naturaleza, y aun más allá del milagro y la magia, pensó que era posible servirse de aquella invención inútil para desentrañar el oro de la tierra. Melquiades, que era un hombre honrado, le previno: «Para eso no sirve».

G. GARCÍA MÁRQUEZ, *Cien años de soledad*, CÁTEDRA

2.3 Contestad a las siguientes preguntas sobre el viaje de Aureliano:

- Aureliano tuvo otra ocasión para conocer el hielo, pero no lo logró. ¿Qué ocasión fue esa y qué ocurrió?
- ¿Qué otros personajes y animales había en el circo? Comprobad si los personajes que habéis mencionado son reales o ficticios.
- ¿Cómo reaccionaron Aureliano y su padre al ver que la caravana ya había partido?
- ¿Cuándo decidieron abandonar?
- ¿Qué personaje de su pueblo es clave y por qué?



- ¿Dónde tiene la bisabuela Tranquilina guardado ese secreto?
- Por lo que habéis leído hasta ahora, ¿a qué creéis que se dedica la bisabuela? ¿En qué consiste esa afición? ¿De qué herramientas se suele hacer uso?
- ¿A dónde quiere ir Aureliano? Si vosotros pudierais pedir el deseo de cambiar de lugar a voluntad, ¿a dónde querríais ir? ¿Por qué?
- ¿Qué elementos mágicos necesita Tranquilina? Buscad en internet fotos de esos objetos y completad la siguiente tabla con los nombres, las fotos que habéis buscado y lo que representan. Después, imaginad vosotros un significado distinto para cada uno de estos elementos mágicos.

ELEMENTO MÁGICO	FOTOGRAFÍA	SIGNIFICADO	OTRO SIGNIFICADO

- ¿Qué hizo la bisabuela Tranquilina con el libro y los objetos sacados de la baldosa?
- ¿Qué sentían Aureliano y su padre a medida que la bisabuela leía el libro?
- ¿Cómo describiríais el viaje de Aureliano y su padre?
- ¿Qué piensa Aureliano que le deparará la vida?

2.4 Ahora, contestad a las siguientes preguntas sobre el viaje de Gundemaro:

- ¿Cómo se entera Gundemaro de la existencia de Gulpiyuri?
- ¿Por qué creéis que la playa de Gulpiyuri resulta tan atractiva para Gundemaro?
- ¿Qué decisión toma Gundemaro y cómo piensa conseguirlo?
- ¿Puede ayudar Aureliano a Gundemaro? ¿Cómo?
- ¿Consigue Gundemaro viajar con la magia de la bisabuela Tranquilina? ¿Cómo?
- ¿Cómo es el viaje de Gundemaro?
- ¿Qué se encuentra al llegar a la playa de Gulpiyuri?
- ¿Por qué creéis que Gundemaro siente que Gulpiyuri es su sitio?
- ¿Qué tiene de peculiar el relato que comienza al final del libro? ¿Crees que es realmente un final?



3. ACTIVIDADES DE CREACIÓN

3.1 Redactad el capítulo «Viajes mágicos» del libro de la bisabuela Tranquilina. Para ello, tened en cuenta los siguientes aspectos:

- Decidid un lugar al que queráis viajar. Puede ser real o inventado.
- Escoged cinco elementos mágicos y explicad qué representan.
- Inventad un hechizo con los elementos que habéis elegido.
- Representad la escena del hechizo. Podéis grabarlo y subirlo en forma de entrada a vuestro blog, o haceros fotografías y adjuntarlas a vuestro cuaderno de trabajo.

4. ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

Física y Química

4.1 Dice Tranquilina: «El agua es lo que permanece y lo que se transforma. Es el cambio. En vapor y en hielo. Lo líquido, lo sólido y lo gaseoso». ¿Cómo se denominan los cambios de estado de la materia? Definid cada uno de ellos y poned ejemplos de la vida cotidiana donde se den esas transformaciones.

5. ACTIVIDADES CON REALIDAD AUMENTADA



5.1 Entre toda la clase, preparad una exposición sobre Gabriel García Márquez y su novela *Cien años de soledad*. Cada uno elegirá un objeto y un tema asociado al objeto. Estas son algunas sugerencias de objetos y temas:

- Bandera de Colombia: fecha y lugar de nacimiento de García Márquez.
- Bolsa de tila: la abuela Tranquilina y su influencia.
- Retrato de García Márquez: matrimonio y familia.
- Portada del *Universal de Cartagena*: García Márquez, periodista.
- Ejemplar de *Cien años de soledad*: información sobre la obra.
- Fotografía de un pueblo: información sobre Macondo.
- Imagen de una cola de cerdo: el inicio de *Cien años de soledad*.
- Foto de un castaño: datos sobre José Arcadio Buendía.
- Unas gafas negras: datos sobre Úrsula Iguarán.
- Un pergamino: datos sobre Melquíades.
- Un mapamundi: datos sobre José Arcadio Buendía.



- Un pez dorado: datos sobre el coronel Aureliano Buendía.
 - Estampa de una virgen: datos sobre Amaranta.
 - Una bolsita con tierra: datos sobre Rebeca.
 - Una cruz de ceniza: datos sobre los diecisiete aurelianos.
 - Una cubitera: datos sobre Aureliano Triste.
 - Un animalito pintado en la pared: datos sobre Remedios la Bella.
 - Un paraguas: información sobre las lluvias en Macondo.
 - Un plátano: información sobre los trabajadores del banano.
 - Un navío: datos sobre José Arcadio Segundo.
 - Imagen de ganado: datos sobre Aureliano Segundo.
 - Imagen de una boca cerrada: datos sobre Renata Remedios.
 - Un tesoro: datos sobre José Arcadio Buendía.
 - Un canario: datos sobre Amaranta Úrsula.
 - Un corazón y una llave: datos sobre Aureliano Babilonia.
- Investigad y preparad una breve presentación de entre tres y cinco minutos sobre el tema que os haya correspondido.
 - Con la aplicación Aurasma (gratuita en todas las plataformas) grabad en vídeo vuestra presentación y vinculadla al objeto que os haya tocado (y que funcionará como marcador).
 - Intercambiad vuestros nombres de usuario en la aplicación para poder visualizar los contenidos de realidad aumentada que habéis creado.
 - Montad una exposición con todos los objetos que habéis aportado.
 - Disfrutad de la exposición accediendo a los contenidos de realidad aumentada mediante el teléfono móvil o una tableta.

DESPUÉS DE LA LECTURA

1. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

- 1.1 Ahora que habéis terminado de leer la novela. ¿Qué importancia creéis que tienen las diferentes tipografías en el proceso de lectura? ¿Os hubiese resultado más difícil leer el libro si todo el texto hubiese estado representado con la misma tipografía?
- 1.2 ¿Conocéis otras novelas donde también se utilicen distintas tipografías? ¿Qué finalidad se persigue? Llevad ejemplos a clase y compartidlos. Podéis organizar un espacio de lectura compartida, prestaros libros, debatir sobre cuáles os gustan más o menos y por qué, etc.



- 1.3** Llevad a clase ejemplos de noticias, cómics o folletos publicitarios en los que también se utilicen distintas tipografías. Escribid un texto breve explicando la importancia de la tipografía en cada uno de los casos. Ponedlo en común con vuestros compañeros y adjuntad los ejemplos a vuestro cuaderno de trabajo.

2. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Una historia... ¿diferente?

- 2.1** En la página 24, la joven lectora llega a dudar de que esta narración sea un relato con planteamiento, nudo y desenlace. ¿Podéis establecer esta división en *Un pingüino en Gulpiyuri*?

¿Realidad o ficción?

- 2.2** En *Un pingüino en Gulpiyuri* se mezclan la realidad y la ficción. Elaborad dos listas: en una incluiréis diez hechos que pertenezcan a la realidad, y en la otra, diez hechos que formen parte de la ficción. Seguid el ejemplo:

HECHOS FICTICIOS	HECHOS REALES
Gundemaro aparece en Gulpiyuri	La descripción de Gulpiyuri

Inventando palabras ¿o «palabros»?



- 2.3** Las distintas voces narrativas de esta novela son muy aficionadas a jugar con las palabras, inventándose, incluso, palabras que no existen. En la página 24 la joven lectora menciona una «historia verdadera o fantástica, verdástica o fantasdera». Las dos últimas palabras no existen en castellano, ya que, del sustantivo «verdad», el adjetivo que se forma por sufijación es «verdadero/a»; y del sustantivo «fantasía» el adjetivo que se forma es «fantástico/a». Escribid en vuestro cuaderno de trabajo o blog al menos tres ejemplos de palabras que se formen con estos sufijos.
- 2.4** En la página 16 la joven lectora dice: «A ver si los pingüinos aparecen en esa playa, que me parece que estás haciéndote el remolón (que no significa que seas dos veces molón, ¿eh?)». ¿Por qué aparece esta aclaración entre paréntesis?



2.5 Señalad en cuáles de las siguientes palabras «re» es un prefijo.

RETOZAR	REMODELACIÓN	RESTAR
REABRIR	REELEGIR	RETIRAR
RETOÑO	RECAER	REPRIMIR
REHACER	REPASAR	REPATRIAR
REPETIR	REMATAR	REGAÑAR

2.6 «Sabidilla» es un adjetivo que se utiliza en la novela para calificar a la joven lectora.

- a. Explicad qué aporta el sufijo «-illa» a las palabras.
- b. Pensad tres sufijos más que sirvan para lo mismo y escribid tres ejemplos con cada uno de ellos.

2.7 En la página 38 la joven lectora se ve en la necesidad de utilizar dos palabras para referirse a los esfuerzos de las aves.

- a. ¿De qué palabras se trata?
- b. ¿Existen esas palabras?
- c. ¿Qué proceso de formación de palabras ha seguido?
- d. ¿A qué hace referencia esa formación de palabras?

Animales con mucho arte

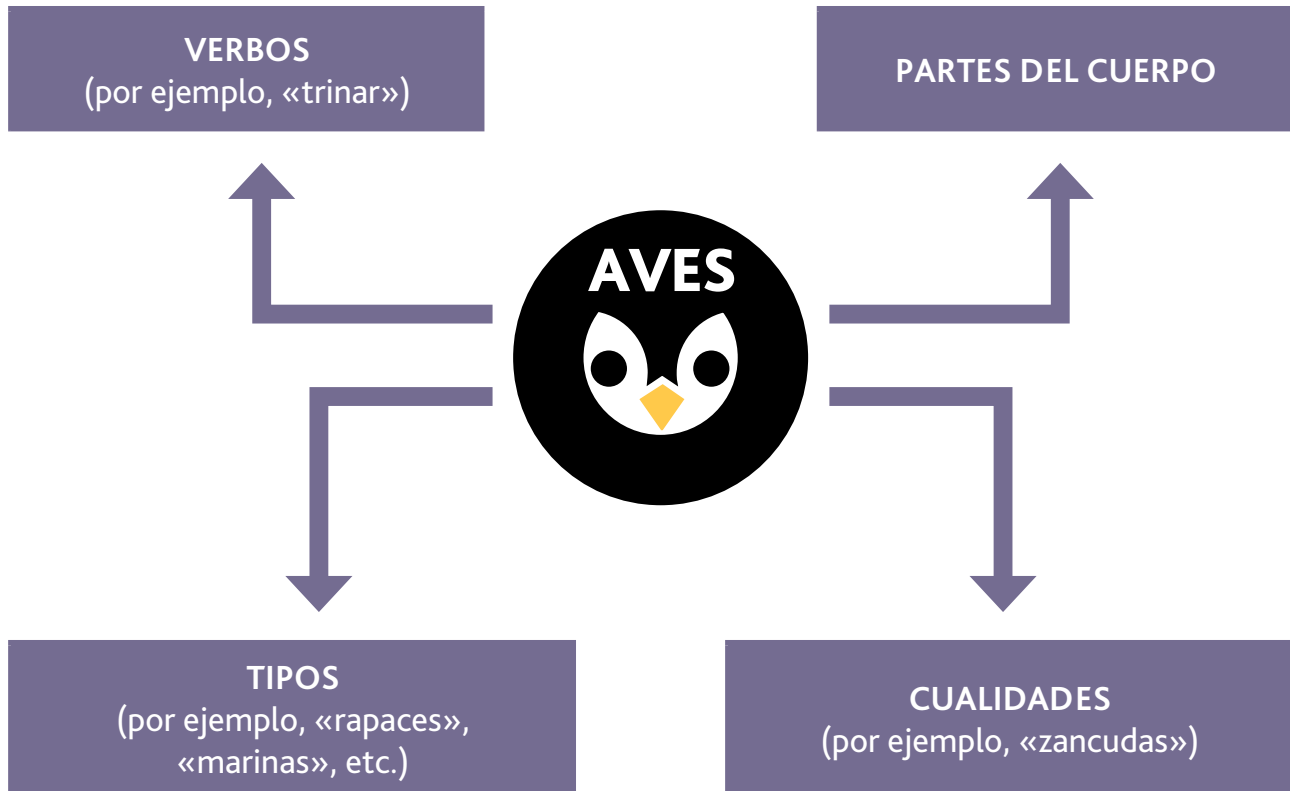
2.8 En las páginas 35, 36 y 37 aparece una amplia lista de aves que se han hecho famosas gracias a la literatura u otras manifestaciones artísticas.

- a. Escoged cada equipo un tipo de animal diferente (peces, mamíferos, reptiles, dinosaurios...), y buscad títulos de novelas, poemas, películas, cuentos, canciones, series, cómics, etc., donde aparezcan. Incorporad a esta información imágenes y fragmentos para hacer un mural.
- b. Compartid vuestro trabajo con el resto de la clase e incorporadlo al cuaderno de trabajo o blog.



Vocabulario avícola o pajarero

2.9 Ya que nuestro protagonista, Gundemaro, es un ave, elaborad un campo semántico lo más amplio posible en torno a este animal. Podéis clasificar las palabras de la siguiente manera:



Textos playeros

2.10 Pensad en la última playa en la que hayáis estado. Después, contestad las siguientes preguntas:

- ¿Cómo es la playa?
- ¿Qué fue lo más divertido que os ocurrió allí?
- ¿Dónde se encuentra y qué servicios tiene?
- ¿Preferís la playa o la montaña? ¿Por qué?
- ¿De qué hablabais con vuestros familiares y/o amigos? Reproducid la conversación que mantuvisteis con ellos.
- ¿Qué tipo de texto es cada uno de los que habéis escrito en los apartados a, b, c, d y e?



3. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN / ACTIVIDADES DE CREACIÓN

Adiós, Gundemaro, adiós

3.1 Entre todos, debatid si os ha gustado o no la novela, empleando argumentos a favor o en contra. Después, escribid una reseña o grabad una vídeo reseña sobre el libro y publicadla en vuestro blog. Podéis enviarla también a la editorial Oxford (<http://www.oupe.es/es/InformacionGeneral/Paginas/Contacto.aspx>) y le daremos visibilidad.

3.2 ¿Cómo creéis que fue la estancia de Gundemaro en Gulpiyuri? ¿Qué cosas vio y vivió allí? Por grupos, preparad un encuentro de fans y blogueros con él. Uno de vosotros asumirá el papel de Gundemaro, y los demás le haréis preguntas como si lo estuvieseis entrevistando para vuestro blog.

Aureliano dice en la página 52: «Yo sé que seré, más adelante, un valiente soldado, un general que luchará en guerras tremendas, que tendrá muchos hijos y fundará ciudades, que creará una estirpe que durará por lo menos cien años. Y que se escribirán libros sobre mi vida y sobre mis hazañas, la primera de las cuales será la aventura de ir a conocer el hielo». ¿Creéis que lo consiguió? Por grupos, preparad un encuentro de fans y blogueros con él. Uno de vosotros asumirá el papel de Aureliano, y los demás le haréis preguntas como si lo estuvieseis entrevistando para vuestro blog.

3.3 Cread vuestra propia narración posmoderna incluyendo en ella alguno de los personajes que habéis conocido en este libro y adjuntadla a vuestro cuaderno de trabajo o publicadla en vuestro blog. Podéis enviarla también a la editorial Oxford (<http://www.oupe.es/es/InformacionGeneral/Paginas/Contacto.aspx>) y le daremos visibilidad.



PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pregunta 1. Relaciona las siguientes etiquetas con los personajes de la obra.

TESEO

BISABUELA

AURELIANO

NIÑO

TRANQUILINA

MAESTRA

LITTLE JOHN

AMIGA

DOÑA HERMOSINDA

NARRADOR

ADELAIDA

AMIGO

Objetivo:
comprender globalmente
Formato:
respuesta construida
corta

Pregunta 2. ¿En qué orden aparecen las voces narrativas en el primer capítulo?

- a. Teseo, la joven lectora, Vozenoff
- b. La joven lectora, Teseo, Vozenoff
- c. Teseo, Vozenoff, la joven lectora

Objetivo:
comprender globalmente
Formato:
respuesta múltiple
compleja

Pregunta 3. ¿Cómo fue la noche anterior a la aparición de un pingüino en la playa de Gulpiyuri?

Objetivo:
obtener información
Formato:
respuesta corta

Pregunta 4. ¿En qué momento de la novela se da información sobre la playa?

- a. En el planteamiento
- b. En el nudo
- c. En el desenlace

Objetivo:
reflexionar sobre el contenido
Formato:
respuesta múltiple

Pregunta 5. Indica qué dos adjetivos de los siguientes describen mejor la playa de Gulpiyuri.

PELIGROSA

CIRCULAR

AMPLIA

PECULIAR

URBANA

Objetivo:
Reflexionar sobre el contenido
Formato:
respuesta múltiple
compleja



PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pregunta 6. Señala qué figuras literarias se utilizan en el siguiente fragmento y explica su significado:

El pingüino [...] camina como si siempre estuviera a punto de caerse, como un imitador de Charlot.

Pregunta 7. Explica cuál es, en tu opinión, el motivo por el cual la joven lectora se siente molesta cuando se entera de que al pingüino también se le llama «pájaro bobo» o «pájaro niño».

Pregunta 8. ¿Cómo combaten los pingüinos el frío extremo?

- a. Se ponen en círculo
- b. Construyen cuevas en el hielo
- c. Se agrupan
- d. Se ponen unos encima de los otros

Pregunta 9. ¿Cómo es Gundemaro físicamente?

Pregunta 10. ¿Por qué este fragmento es importante en la novela?

¡TOC, TOC, TOC! ¡AQUÍ FALTA UNA VOZ! ATENCIÓN, ATENCIÓN. MENSAJE URGENTE PARA EL NARRADOR-TESEO, PARA LA LECTORA-LISTILLA-IMPACIENTE-SABIHONDA-SABIDILLA Y PARA VLADIMIR MIJAÍL VOZENOFF. TENEMOS UN PROBLEMA. EL PERSONAJE AL HABLA. AQUÍ GUNDEMARO, PINGÜINO REY, ORIGINARIO DEL PARQUE PINGÜINO REY EN BAHÍA INÚTIL, TIERRA DEL FUEGO, PATAGONIA, CHILE.

Pregunta 11. ¿Por qué se expresa así Gundemaro en el fragmento anterior?

Objetivo:
reflexionar sobre la forma
Formato:
respuesta abierta

Objetivo:
elaborar una interpretación
Formato:
respuesta abierta

Objetivo:
Reflexionar sobre el contenido
Formato:
respuesta múltiple

Objetivo:
obtener información
Formato:
respuesta abierta

Objetivo:
comprender globalmente
Formato:
respuesta abierta

Objetivo:
reflexionar sobre la forma
Formato:
respuesta abierta



PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pregunta 12. ¿Qué piensas de la organización escolar de los pingüinos?

Objetivo:
elaborar una interpretación
Formato:
respuesta abierta

Pregunta 13. ¿Por qué Gundemaro menciona a doña Hermosinda, doña Hermelinda y doña María Preciosa?

Objetivo:
elaborar una interpretación
Formato:
respuesta abierta

Pregunta 14. ¿Dónde se sientan los jóvenes Pingüinos Rey para escuchar las historias de sus maestras?

- Alrededor del Gran Témpano Sagrado del Supremo Glaciar
- Dentro del Iglú de Hielo Mágico del Ártico
- Enfrente del Tótem Helado del Santo Glaciar

Objetivo:
Obtener información
Formato:
respuesta múltiple

Pregunta 15. ¿Por qué va Aureliano con su padre a visitar la colonia de pingüinos?

Objetivo:
comprender globalmente
Formato:
respuesta corta

Pregunta 16. Indica qué objetos de los enumerados a continuación depositó Aureliano a los pies del témpano de hielo.

- Una pipa de girasol
- Ceniza
- Una semilla de café
- Una hoja seca
- Una mariposa amarilla
- Una canica

Objetivo:
reflexionar sobre el contenido
Formato:
respuesta múltiple

Pregunta 17. ¿Por qué tenía Aureliano tantas ganas de conocer el hielo?

Objetivo:
elaborar una interpretación
Formato:
respuesta abierta

Pregunta 18. ¿Por qué crees que la bisabuela Tranquilina no dudó en ayudar a Aureliano y a su padre a realizar el viaje?

Objetivo:
elaborar una interpretación
Formato:
respuesta abierta



PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pregunta 19. ¿Qué significan cada uno de los objetos que la bisabuela Tranquilina saca de debajo de una baldosa?

- a. Las piedras de colores
- b. La flor seca con tallo
- c. La cajita roja con ceniza
- d. El frasquito con agua
- e. Las monedas antiguas
- f. El mapamundi

Objetivo:
obtener información
Formato:
respuesta abierta

Pregunta 20. Señala las personificaciones que aparecen en la descripción de Gulpiyuri:

La más hermosa playa del mundo. El lugar donde la roca y la luz de la luna y de las estrellas jugaban a crear imágenes insólitas, instantáneas nunca vistas, sombras que parecían personajes de una película siempre nueva. Aquella playa estaba oculta a la vista y se había formado por la fuerza del mar que había agujereado la roca. Creían haber volado por encima de ella y haber descansado a su orilla. Creían haber visto desaparecer su agua cuando la marea buscaba su origen. Creían haber tocado su arena. Creían haber escuchado su nombre repetido por las gaviotas y los cormoranes, anunciado por peces de aspecto terrorífico, lanzado a los siete mares por marineros mancos y por piratas con parche en el ojo. Gulpiyuri.

Objetivo:
reflexionar sobre la forma
Formato:
respuesta abierta

Pregunta 21. Escribe lo que crees que está pensando Gundemaro mientras Aureliano relata su viaje.

Objetivo:
elaborar una interpretación
Formato:
respuesta abierta

Pregunta 22. Enumera todas las voces narrativas que aparecen en la novela.

Objetivo:
comprender globalmente
Formato:
respuesta abierta



Del libro a ...

Si os ha gustado la historia de Gundemaro y queréis saber más sobre viajes imposibles, viajes de animales o viajes a lo desconocido, aquí tenéis algunas propuestas que no os dejarán indiferentes. ¡Animaos a conocerlas!

1. CINE

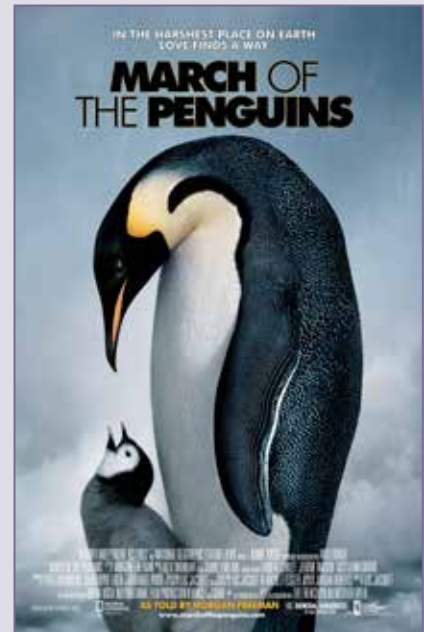
LA INVENCIÓN DE HUGO



VIAJE A LA LUNA



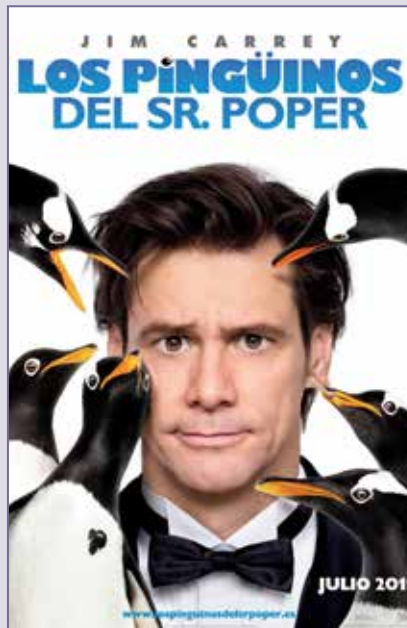
EL VIAJE DEL EMPERADOR



HAPPY FEET



LOS PINGÜINOS DEL SR. POPER



MADAGASCAR





Del libro a ...

2. LITERATURA

Un pingüino en Gulpiyuri nos invita a transitar en dos direcciones. La primera nos lleva como lectores directamente a *Cien años de soledad*, de Gabriel García Márquez, una novela mágica que funde la realidad con la ficción a través del realismo mágico, dando lugar a un mundo mítico creado a través de un lenguaje de gran fuerza expresiva. La segunda, a *La vuelta al mundo en ochenta días*, de Julio Verne, una novela de viajes donde la persecución del objetivo final no se abandona a pesar de las dificultades que surgen en el camino.

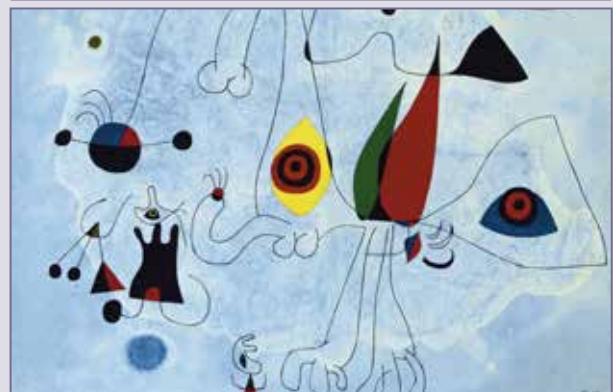


3. PINTURA

EL JARDÍN DE LAS DELICIAS, de El Bosco



MUJERES Y PÁJAROS AL AMANECER, de Joan Miró





Del libro a ...

4. ESCULTURA

PÁJARO LUNAR, de Joan Miró



PÁJARO SOLAR, de Joan Miró



EL GRAN PÁJARO, de Fernando Botero



5. VIDEOJUEGOS

ANGRY BIRDS





Soluciones y otras actividades para el docente

ANTES DE LA LECTURA

1. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN A LA LECTURA



1.3

Todas las respuestas de este apartado son libres.

A continuación, ofrecemos algunas claves sobre la posmodernidad y la novela posmoderna, y una bibliografía básica.

- ★ La posmodernidad es una estructura de conocimiento o espisteme de carácter histórico, común a los países de cultura occidental, que subyace tras nuestra forma de enfrentarnos y conocer el mundo. Su fecha de inicio, de modo simbólico, sería 1968.
- ★ La llegada de la posmodernidad a España es tardía, puesto que coincide con la Transición y los años ochenta. Su influencia se manifiesta en la arquitectura, la pintura, el cine y, desde luego, en la literatura.
- ★ Dos expresiones son cruciales para la comprensión de la novela posmoderna en España: reprivatización, en el sentido de retorno a lo individual, y vuelta a la narratividad, que supone el fin de la novela experimental y el regreso a estructuras narrativas de corte, supuestamente, tradicional.
- ★ Las claves formales y temáticas que sirven de guía para la comprensión de la novela posmoderna española son:
 - Una nueva mimesis realista: el mundo como problema ontológico. No distinción entre realidad y ficción.
 - El sujeto débil de la representación: autor, narrador, personajes.
 - El lector apelado, que interviene en el proceso creativo.
 - Espacio heterotópico y confusión temporal.
 - Macroestructuras narrativas: metaficción, recurrencia, parodia, apropiación, pastiche.
 - Microestructuras del estilo literario posmoderno: metáfora literal, alegoría, polifonía, espacialización.

Fuente:

LOZANO, P., *La novela española posmoderna*. Madrid, Arco Libros, 2007.

- ★ Bibliografía general y básica sobre la posmodernidad:

AUGÉ, M., *Ficciones de fin de siglo*. Barcelona, Gedisa, 2001.

BAUDRILLARD, J., *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós, 1998.

BÉRTOLO, C., «Introducción a la narrativa española actual», *Revista de Occidente*, n.º 98-99, 1989, págs. 29-60.

ECO, U., *Apostillas a «El nombre de la rosa»*. Barcelona, Lumen, 2000.

HABERMAS, J., «La modernidad, un proyecto incompleto», en Hal Foster (ed.), *La posmodernidad*. Barcelona, Kairós, 1998, págs. 19-36.



JAMESON, F. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Paidós, 1991.

LYOTARD, J.-F., *La condición posmoderna*. Madrid, Cátedra, 1998.

McHALE, B., *Postmodernist Fiction*. Londres, Methuen, 1987.

SUBIRATS, E., *Linterna mágica. Vanguardia, media y cultura tardomoderna*. Madrid, Siruela, 1997.

DURANTE LA LECTURA

CAPÍTULO 1

1. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

1.1 Respuesta libre.

2. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

- 2.1
- Es llamativo el uso repetido de la letra erre, que transmite sensación de tormenta. Esta figura se llama aliteración y puede usarse para imitar un sonido, para hacer la lectura más complicada (como en el caso de los trabalenguas) o para provocar una sonoridad especial.
 - «En el silencio sólo se escuchaba un susurro de abejas que sonaba», de Garcilaso de la Vega. «Los suspiros se escapan de su boca de fresa», de Rubén Darío.

- 2.2
- El narrador.
 - Sí, porque es quien controla la intervención de los personajes y acontecimientos.
 - Así Teseo consigue un equilibrio a la precipitación de la impulsiva lectora.
 - Queda claro que Teseo controla todas las intervenciones.

3. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

- 3.1
- Narradores: Teseo, la lectora y Vozenoff.
 - Hechos que articulan una historia: la aparición de un pingüino.
 - Personajes: el pingüino.
 - Lugar: Gulpiyuri.
 - Tiempo: una mañana soleada tras una noche de tormenta.



3.2

- a. Apareció un pingüino.
- b. En la playa de Gulpiyuri.
- c. Una mañana soleada de primavera.
- d. Los campos estaban inundados, las ramas de los árboles estaban rotas, el agua del mar estaba sucia y los vecinos se quedaron tres horas sin luz.

3.3

- a. Tres: Teseo, lectora, Vozenoff.
- b. Por la tipografía.
- c. Por la tipografía:
 - Teseo: tipografía sin rasgos distintivos, no llama la atención, es discreta, ordenada.
 - Lectora: tipografía infantil, redonda, puntos sobre las íes en forma de círculo, usa emoticonos.
 - Vozenoff: letra rotunda, llamativa, impone, va entre corchetes. Parece misterioso (así lo califica la lectora) y carismático.

Por la forma de expresarse:

- Teseo: conoce la historia, la cuenta con ilusión y paciencia, es educado, adulto, serio.
 - Lectora: es espontánea, curiosa, con iniciativa, culta, impaciente, joven.
 - Vozenoff: sabe imponerse, es autoritario, carismático y conciliador.
- d. Los interlocutores alternan sus intervenciones. La lectora se permite el lujo de interrumpir a las otras voces, posiblemente debido a la impaciencia y espontaneidad de su juventud. Teseo y Vozenoff se ceden la palabra con mucha educación y, si interrumpen al otro, piden disculpas (estos últimos manejan el principio de cooperación de la conversación).

3.4

Al principio, el receptor de Teseo parece ser el lector. Teseo empieza hablando en tercera persona: «Así como suceden las cosas [...]» (función referencial) y utiliza la primera persona del plural en un intento de implicar al lector.

Pero, en cuanto aparece la joven lectora, esta pasa a ser la receptora y se produce un intercambio de papeles emisor-receptor entre ellos, de manera que se empieza a utilizar la segunda persona, verbos en imperativo, fórmulas apelativas y preguntas.

Vozenoff empieza teniendo como receptor al lector (alude a él directamente con un vocativo en su primera intervención, y utiliza formas de imperativo en segunda persona del singular), al que le da instrucciones de cómo escuchar la historia. Y acaba en su última intervención implicándose en el intercambio Teseo-lectora para hacerle una aclaración a Teseo sobre el origen de Gulpiyuri.

3.5

- «Terribles y terroríficos» (pág. 8): la tipografía utilizada transmite terror.



- El sustantivo «mente» y el sufijo «-mente» (pág. 10): en negrita y mayúscula; se destaca el juego creado entre las dos palabras.
- Títulos de obras en cursiva (pág. 10).
- «Rimbombante, grandilocuencia y prosopopeya» (pág. 11): tipografía recargada, como las propias palabras, que asemeja una letra antigua, porque al alumnado le pueden parecer palabras anticuadas, en desuso.
- «Blablablá» (pág. 11): en negrita; resalta la palabrería que pueden tener los malos narradores.

3.6

- Adjetivos: atormentado (emociones), plomizo (cielo/paisaje).
- Sustantivos: rayos, truenos.
- Verbos: tronar, relampaguear.

4. ACTIVIDADES DE CREACIÓN / ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

- 4.1 Respuesta libre. Se valorará la creatividad y la imaginación de los alumnos.

5. ACTIVIDADES DE ESCRITURA DIGITAL Y REDES SOCIALES

- 5.1 Ejemplo: Flipnt subir x su espalda+clavar spada



6. ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES



- 6.1 Otras opciones de trabajo:

1. Elegir diez al azar y trabajar solo con esos.
2. Seleccionar los de vuestra comunidad autónoma.

Ejemplos de respuesta de dos nombres:

- CÓRDOBA: Con el ascenso por el río Betis de los cartagineses, el asentamiento recibió nuevas influencias externas. De hecho, apareció el primer nombre del que se tiene constancia histórica: Karduba (contracción de Kart-Juba, la ciudad de Juba). El asentamiento fue así bautizado por el general cartaginés Amílcar Barca en honor de un general nómada llamado Juba, que combatió y murió en una batalla en la región alrededor del año 230 a. C.



- GRANADA: En el siglo XI los ziríes trasladaron la capital de Medina Elvira «Ciudad Elvira» a Medina Garnata. La etimología del topónimo es discutida, y podría provenir tanto del árabe «Gar-anat» (colina de peregrinos) como incluso del latín «granatum» (granado).

7. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN

7.1 a.

ARCADIA	COMALA	ISLA GLUBBDUBDRIB	MOMPRACÉN	PAÍS DE NUNCA JAMÁS
ATLÁNTIDA	COTTONMOUTH	INNSMOUTH	NARNIA	SHANGRI-LA
ÁVALON	DORADO	LABUÁN	OST-IN-EDHIL	SMALLVILLE
AZTLÁN	GOTHAM CITY	MACONDO	OTOH GUNGA	TIERRA MEDIA
BALNIBARBI	HILL VALLEY	MASAFUERA	OZ	YOKNAPATAWPHA
CAMELOT	HIPERBÓREA	METRÓPOLIS	PAÍS DE LAS MARAVILLAS	

No se ha inventado ningún nombre.

Ejemplos:

- ARCADIA: era una región de la antigua Grecia. Con el tiempo, se ha convertido en el nombre de un país imaginario, creado y descrito por diversos poetas y artistas, sobre todo del Renacimiento y el Romanticismo. En este lugar imaginado reina la felicidad, la sencillez y la paz en un ambiente idílico habitado por una población de pastores que vive en comunión con la naturaleza. El tema de la Arcadia fue tocado, por ejemplo, por Miguel de Cervantes.
- ATLÁNTIDA: una isla mítica mencionada y descrita en textos del filósofo griego Platón.

b. Respuesta libre.

7.2

- a. - *Guía de lugares imaginarios*, de Alberto Manguel y Gianni Guadalupi. Alianza Editorial, 2014.
- «Si en la Antigüedad parecía que más allá de las columnas de Hércules se extendía un universo en el que todo era posible, hoy, en una época en que hasta la última «terra incognita» ha desaparecido de nuestros mapas, aquellos maravillosos terrenos baldíos en que la fantasía podía erigir sus edificios ya no existen. Solo la imaginación de los hombres sigue creando, como ha hecho durante siglos, lugares que no caben en este mundo.
- Impulsados por la añoranza de lo desconocido, Alberto Manguel y Gianni Guadalupi han reunido en esta *Guía de lugares imaginarios* —que compendia la edición publicada en formato mayor en esta misma editorial—, ordenadas alfabéticamente, las más destacadas creaciones a las que, a lo largo de la



historia, ha dado vida la fantasía en la literatura, desde Homero hasta Michael Crichton o J. K. Rowling, pasando por las obras del ciclo artúrico, *Las mil y una noches* o los relatos de Verne, Tolkien, Borges, Calvino, Chatwin o Rushdie. Enriquecido por alrededor de un centenar de mapas, planos e ilustraciones, la obra invita al lector a internarse en el sugerente territorio de la literatura fantástica y puede servir, asimismo, como libro de referencia, al estar completado por un índice de autores que da cuenta de las obras recogidas y las entradas relacionadas con cada una de ellas.»

Fuente: www.anaya.es

- *Historia de las tierras y los lugares legendarios*, de Umberto Eco. Lumen, 2013. «Un viaje ilustrado que recorre tierras distantes y desconocidas, mostrando las pasiones y los odios de sus habitantes, pero sobre todo remarcando la importancia que estos seres improbables tienen para nuestro imaginario. Un viaje que es, al mismo tiempo, erudito y ameno, un itinerario donde el cine se encuentra con la poesía y los textos medievales se codean con las viñetas de nuestra infancia.»

Fuente: www.cronista.com



7.3

La intertextualidad es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso.

El ejemplo más claro de intertextualidad en *Un pingüino en Gulpiyuri* es la relación que se establece entre el hilo argumental principal y la obra *Cien años de soledad*, de Gabriel García Márquez, además de todas las referencias a otras manifestaciones literarias presentes en la novela.

- *El vizconde demediado*, 1952.
- *El barón rampante*, 1957.
- *El caballero inexistente*, 1959.

Las tres forman la trilogía Nuestros antepasados.

CAPÍTULO 2

1. ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN Y ANIMACIÓN A LA LECTURA / ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

1.1

a.

FORMACIÓN DE LA PLAYA DE GULPIYURI	
1.	Acantilados de roca caliza que dejan pasar el agua.
2.	El mar crea una cueva en su interior.
3.	La cueva se hunde.
4.	Se crea un espacio circular de cincuenta metros de diámetro, a unos ochenta metros de la costa.
5.	El agua de mar entra con las mareas altas formando la playa.



- b. Se refiere a un pozo vertical situado a unos cuantos metros en el interior del acantilado. De ahí sale a intervalos regulares un chorro vaporizado de agua marina a gran velocidad, y puede llegar a alturas de hasta cuarenta metros en algunos casos, haciéndolo visible desde largas distancias.
- c. Respuesta libre.

2. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN / ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

2.1

- a. Ambos colectivos organizan su vida en torno al grupo. Son un equipo compacto donde todos los miembros cooperan para obtener unos beneficios comunes.
- b. Trabajando en equipo y siendo cada uno responsable de sus obligaciones, los resultados obtenidos pueden ser mejores. Si en la clase todos los alumnos colaboran, el resultado será mucho mejor.
- c. Respuesta libre.
- d. Respuesta libre.

3. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

3.1

- a. Es subjetiva: «curioso animal»; «muy gracioso»; «patitas algo torpes»; «casi temblando». Hace valoraciones personales, utiliza diminutivos y hace comparaciones.
- b. Camina como si siempre estuviera a punto de caerse, como un imitador de Charlot. Nada como una campeona de natación sincronizada. Charlot es uno de los más memorables personajes de Charles Chaplin, y un icono mundial de la época del cine mudo.

3.2

- a. «Pájaro bobo» y «pájaro niño». Se los pusieron los tripulantes del explorador Vasco de Gama en sus expediciones porque les parecía un pájaro curioso, torpe, simpático e incapaz de volar. A la joven lectora no le gusta que los llamen así, ya que no cree que estos marineros fueran lo suficientemente listos como para llamar a nadie «bobo» o «niño». Por eso, los llama irónicamente «tripulentos».
- b. Respuesta libre.
- c. «Aves de abrigo negro o grisáceo, camisa blanca y adornos de brillante zumo de naranja en la garganta». Se trata de una descripción subjetiva. Los colores mencionados hacen alusión al color del plumaje del pingüino: es negro con plumas blancas en el pecho, como si fuera una camisa, y algunas plumas de color naranja en la garganta.



3.3 Pingüino:

1. m. Nombre común de varias aves caradriformes del hemisferio norte, como el alca y sus afines.
2. m. Pájaro bobo.

3.4 Respuesta libre.

3.5 A medida que avanza la narración, se descubre una complicidad entre las voces narrativas, especialmente entre Vozenoff y Teseo. La joven lectora sigue mostrando un tono irónico e impulsivo más propio de su edad.

4. ACTIVIDADES DE CREACIÓN

4.1 Respuesta libre.

- 4.2**
- a. 1. La oveja. 2. La mula. 3. El caballo
 - Adivinanzas uno y tres: rima asonante en los versos pares.
 - Adivinanza dos: rima consonante en los versos pares.
 - b. Respuesta libre.

5. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN

- 5.1**
- a. Respuesta libre.
 - b. Respuesta libre.

CAPÍTULO 3

1. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

1.1

Nombre: Gundemaro.
Altura: un metro.
Peso: cuarenta kilos.
Color del plumaje: brillantes plumas oscuras con otras anaranjadas y gualdas.
Color del pico: anaranjado.
Lugar de nacimiento: Parque Pingüino Rey, Bahía Inútil, Tierra del Fuego, Patagonia, Chile.



Familia: Pingüino Rey.

Origen de su nombre: nombre de un rey godo (como todos los miembros de su colonia).

Voz narrativa

(cómo y cuándo interviene, cómo es su tipografía): interviene por primera vez en el capítulo 3 y lo hace como si estuviera hablando por una emisora; al ver que se está hablando de él, aparece en escena y la información sobre el personaje pasa a presentarse en primera persona.

- Todos los datos son reales.

1.2 Su amigo se llama Little John. Se llama así por su tamaño (es pequeño). Su amiga se llama Adelia o Adelaida. El origen del nombre de este pingüino está en la región de la Antártida, donde fue hallado por primera vez; región bautizada como Terre Adélie, en 1830, por el almirante francés Dumont d'Urville en honor a su esposa, llamada Adélie.

2. ACTIVIDADES DE CREACIÓN / ACTIVIDADES DE ESCRITURA DIGITAL

- 2.1**
- a. Cuarenta asignaturas.
 - b. Nueve clases diarias (cinco por la mañana y cuatro por la tarde).
 - c. Respuesta libre.
 - d. Respuesta libre.
 - e. Respuesta libre.

2.2 Respuesta libre.

2.3 Doña Hermosinda, doña Hermelinda y doña María Preciosa. Estudiaron en las universidades de Pingüinbridge y de Pinguoxford en Pingüiterra; la Universidad Pingüitense de Madrid, la Universidad Pingüitónoma de Barcelona en Pingüipaña y la Charles Darwin University de Pingüiñistán. Se corresponden con las universidades de Cambridge y Oxford en Inglaterra; la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad Autónoma de Barcelona en España, y la Universidad Charles Darwin de Australia.

2.4 Respuesta libre.

2.5 Respuesta libre.



3. ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

3.1 Esta denominación reúne a los treinta y tres monarcas visigóticos que gobernaron la mayor parte de la Península Ibérica desde el siglo V hasta la invasión musulmana del año 711.

Algunos nombres:

- Los del reino tolosano eran: Ataúlfo, Sigérico, Walia y Teodorico I.
- Los del reino visigodo-católico eran: Recaredo, Liuva II, Witérico, Gundemaro, Sisebuto, Recaredo II, Suínthila, Sisenando, Khíntila, Tulga.

3.2 Respuesta libre.

4. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN

- 4.1**
- ★ La Gallina de los Huevos de Oro: literatura (cuento)
 - ★ El Correcaminos: cine de animación
 - ★ El Pájaro Loco: cine de animación
 - ★ Wheezy, el pingüino de *Toy Story-2*: cine de animación
 - ★ Wason, el pingüino villano archienemigo de *Batman*: cómic y cine
 - ★ El Pato Donald: cine de animación
 - ★ El pájaro de Twitter: redes sociales
 - ★ El Pato Lucas: cine de animación
 - ★ Los pingüinos de *Magadascar*: cine de animación
 - ★ El Gallo Claudio: cine de animación
 - ★ El Patito Feo: literatura (cuento)
 - ★ La Gallina Turuleca: música
 - ★ El pájaro en mano que vale más que ciento volando: refranero
 - ★ Zazú, el pájaro de *El rey león*: cine de animación
 - ★ Los Angry Birds: videojuego
 - ★ Los pájaros de América de Lorrie Moore: literatura (relato breve)
 - ★ Los pájaros de William Blake y los de Robert Frost: literatura (poesía)
 - ★ Los pajaritos de María Jesús y su acordeón: música
 - ★ El cuervo de Edgar Allan Poe: literatura (poesía)
 - ★ Trece maneras de mirar a un mirlo de Wallace Stevens: literatura (poesía)
 - ★ Los pájaros blancos de William Butler Yeats: literatura (poesía)



- * El halcón de la *Tragicomedia de Calisto y Melibea*: literatura (teatro)
- * Lady Halcón: cine
- * Águila Roja: televisión
- * Pájaro Burlón, la superheroína del universo Marvel: cómic
- * Las golondrinas de Gustavo Adolfo Bécquer: literatura (poesía)
- * El Ave Fénix: literatura (mito)
- * El cóndor de la canción: música
- * El quetzal o pájaro sagrado de los mayas: literatura (mito)
- * El colibrí de Federico García Lorca: literatura (poesía)
- * Juan Salvador Gaviota de Richard Bach: literatura (novela)
- * El cuco sobre cuyo nido alguien voló, de la película homónima: cine
- * El albatros de Samuel Taylor Coleridge: literatura (poesía)
- * La gaviota de Anton Chejov: literatura (teatro)
- * La golondrina sola que no hace verano según se dice en el *Quijote*: literatura (novela)
- * La gallina Caponata de Barrio Sésamo: televisión
- * El pájaro bagherlac de Marco Polo: literatura (novela)
- * Penguin: literatura (nombre de editorial)
- * Las aves de Aristófanes: literatura (teatro)
- * Los pájaros de Hitchcock: cine
- * El canario de *El hombre de Alcatraz*: cine
- * Hedwig, la lechuza de las nieves de *Harry Potter*: literatura y cine
- * La paloma en brazos del replicante de *Blade Runner*: cine



4.2

Actividad macro cooperativa. Se puede hacer con toda la clase.

- Un ejemplo: las golondrinas de Gustavo Adolfo Bécquer. Aparte de buscar y leer el poema en clase, se puede llevar el libro *Rimas* y explicar de qué todo forman parte, quién era Bécquer, mostrar un vídeo con un montaje fotográfico y el poema recitado, incluso José Mota hace parodias donde menciona estas golondrinas:

<https://www.youtube.com/watch?v=C95ch39QRAk>

<https://www.youtube.com/watch?v=2E0H3VRf1o0>

- Ejemplos: la milana de *Los santos inocentes*, los pájaros de Hitchcock, *Río* (película de animación), *Bird on a wire* (canción de Leonard Cohen), *Palomas* (poema de Jordi Doce).



5. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

5.1

- Teseo sigue en su papel de coordinador de intervenciones.
- La joven lectora muestra interés en la información sobre los pingüinos, pero no lo manifiesta abiertamente; no quiere que Teseo se entere después de ser tan crítica con su modo de narrar la historia.
- Vozenoff hace propuestas de intervención y comportamiento.
- Gundemaro es la nueva voz narrativa y personaje, y como tal, tiene todo el protagonismo. Cuando toma la palabra, nos informa sobre sí mismo, su origen, sus costumbres, etc.

CAPÍTULO 4

1. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN / ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



1.1

La analepsis (escena retrospectiva, «flashback» en inglés) es una técnica utilizada tanto en el cine y la televisión como en la literatura, que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza con bastante frecuencia para recordar acontecimientos o desarrollar más profundamente el carácter de un personaje.

- El autor comienza el capítulo 4 con una analepsis que remonta al lector al inicio de la novela; el capítulo 4 comienza exactamente igual que el capítulo 1. De esta manera, el lector retoma de nuevo la historia de Gundemaro desde su llegada a Gulpiyuri.
Hay otra analepsis que nos lleva al inicio del viaje de Gundemaro en Chile; con esta, el autor pretende explicar por qué un pingüino de la Patagonia acaba en una playa de Asturias.
- El contenido en ambos capítulos es el mismo, pero no la voz narrativa: en el capítulo 1 el narrador es Teseo y en el 4, Gundemaro. El cambio es lógico, ya que Gundemaro empieza a contar su propia experiencia. Mientras que Teseo es un narrador externo, Gundemaro es un narrador interno, y esto implica que la historia pasa a ser contada desde la perspectiva de la primera persona («En la playa de Gulpiyuri apareció un pingüino» en el capítulo 1, y «¡Aparecí en la playa de Gulpiyuri!» en el capítulo 4).



1.2

El diálogo en estilo directo es el que se da en aquellos textos en los que se citan las palabras o pensamientos de los personajes de manera literal, tal y como se supone que ellos mismos los han formulado.



- a. «Hablando atropelladamente», «quitándose la palabra», «dijo», «balbucearon». Estos verbos aportan al diálogo dinamismo e información sobre sus interlocutores: cómo se sienten, cómo actúan, etc.
- b. Ejemplos:
 - Comentar: El presidente acaba de comentar las últimas noticias.
 - Preguntar: Mi doctor me preguntó por mis antecedentes familiares.
 - Responder: Le respondí que no había habido ningún caso similar anteriormente.
 - Narrar: El alumno narraba lo ocurrido delante de su familia.
- c. El intercambio que se establece entre las distintas voces narrativas no sigue las reglas del diálogo tradicional introducido en un texto narrativo, ya que no hay un narrador que les ceda la palabra, sino que ellos van alternando el turno de palabra como si se tratara de una conversación. Además, como lectores, distinguimos a cada uno de ellos por los cambios de tipografía.

2. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

2.1

- Aureliano y su padre.
- Porque son dos seres humanos en un lugar inhóspito y uno de ellos es un niño.
- Van a conocer el hielo.
- No es muy mayor. Lleva sombrero de explorador y un arma al hombro. Es un hombre corpulento: alto y fuerte. Tiene una sonrisa permanente y una mirada tranquilizadora.
- Ambos reaccionaron con gran emoción. Aureliano lloraba tras tocar el hielo y su padre, satisfecho, lo abrazó.
- Aureliano depositó una semilla de café, una mariposa amarilla y la ceniza que llevaba en una cajita roja. Depositó estas cosas porque era el ritual que la bisabuela Tranquilina les enseñó que había que seguir para cambiar de lugar a voluntad.
- Porque ansiaba conocer el hielo y, por fin, estaba allí.
- Las visitas anteriores fueron las de exploradores aventureros, científicos, naturalistas, marinos y piratas. No todas fueron agradables, por eso al principio tenían miedo.

2.2

- Los personajes: Aureliano y su padre.
- El hielo.
- La aventura.
- Los gitanos.



2.3

- Un circo acampado bastante lejos de su casa llevaba hielo como atracción. No consiguieron verlo después de dos días de viaje porque, según les contaron, los feriantes habían sido desalojados por el ejército federal.
- La mujer barbuda miss Annie Jones Elliot; la gigante Anna Swan; el hombre elefante; Laloo, el maravilloso chico indio, y su siamés parásito; un ejemplar de cebrasno y los payasos llamados los hermanos Toninetti. Todos son personajes reales.
- Anduvieron tras ella durante dos días.
- Cuando perdieron a la caravana en una tormenta que duró tres días.
- La bisabuela Tranquilina, ya que tiene el poder de conseguir que se haga realidad el deseo de poder cambiar de lugar a voluntad.
- En un libro que la bisabuela tiene envuelto en una tela blanca y escondido en la balda más alta de la alacena. El nombre del autor del libro aparecía en letras doradas en la cubierta: Melquíades Barral Vinyes.
- La bisabuela se dedica a la brujería. La brujería es el conjunto de prácticas mágicas o supersticiosas que ejercen los brujos y las brujas. Para tales prácticas se utilizan objetos o sustancias que supuestamente tienen poderes: sangre, plumas, polvos mágicos, cabello, huesos, etc.
- Aureliano quiere ir a conocer el hielo.
- Un saquito con cinco piedras de distintos colores, una flor seca con tallo, una cajita roja con ceniza, un frasquito de agua, una bolsita con monedas antiguas y un pergamino arrugado con un mapamundi.

ELEMENTO MÁGICO	SIGNIFICADO
Piedras	Las piedras representan los distintos continentes y la variedad de personas que viven en ellos.
Flor	La flor simboliza el modo en que los seres vivos establecen relaciones con la tierra en la que viven.
Cajita con ceniza	La cajita con ceniza es un recuerdo de cómo permanecen con nosotros aquellos que ya no están.
Agua	«El agua es la vida. El agua es lo que permanece y lo que se transforma. Es el cambio. En vapor y en hielo. Lo líquido, lo sólido, lo gaseoso».
Monedas antiguas	Las monedas antiguas son la prueba de que las riquezas no impiden que nos hagamos viejos, de que las riquezas también envejecen.
Mapamundi	El mapamundi representa la grandeza del planeta, la inmensidad de las tierras y de los mares y, al mismo tiempo, la pequeñez del espacio. El viaje y la hospitalidad. La aventura.



- Empezó a leer el capítulo «Viajes encontrados» entre dientes mientras agarraba con fuerza cada uno de los objetos.
- Ambos percibían los objetos por sus sentidos: el peso de las piedras en sus bolsillos, el olor de la flor en su nariz, la frescura del agua en su boca, etc.
- Es un viaje mágico, onírico, transcurre como un sueño, recuerdan cosas que no experimentan. No solo viajan en el espacio sino también en el tiempo.
- Aureliano dice que será un valiente soldado, un general que luchará en guerras tremendas, que tendrá muchos hijos y fundará ciudades, que creará una estirpe que durará por lo menos cien años.

2.4

- Porque Aureliano nombra la playa y la describe durante la narración de su viaje.
- Le atrae su nombre. Dice que es un nombre mágico, un nombre de juego; le gusta que sea una playa invisible.
- Quiere conocer Gulpiyuri y se lo dice a Aureliano para que pueda ayudarlo.
- Aureliano puede ayudar a Gundemaro porque tiene en su poder el libro de la bisabuela Tranquilina y los objetos mágicos.
- Sí, Aureliano empieza a leerle el capítulo «Viajes deseados» mientras le entregaba una piedra, un puñadito de arena, un frasquito con un poco de agua, un pétalo de la flor y parte de las cenizas que traía. Prescinden del mapa.
- Gundemaro viaja sin apenas darse cuenta. Cruza por encima de montañas, de volcanes y de leyendas. Se enfrenta a mil monstruos con armas y con valor; funda ciudades. Y todo lo hace en un segundo. El tiempo era otro. Ve la arena escondida mientras escucha el sonido del mar golpeando desde afuera las rocas.
- Un grupo de personas escuchando el final de una historia: «Muchos años después, frente al...».
- Respuesta libre.
- Coincide con el comienzo de la novela, que contaba el narrador Teseo, solo que ahora lo cuenta Gundemaro en primera persona. Realmente puede ser un final y la historia queda cerrada como un círculo, o puede ser un nuevo comienzo de otra nueva historia.

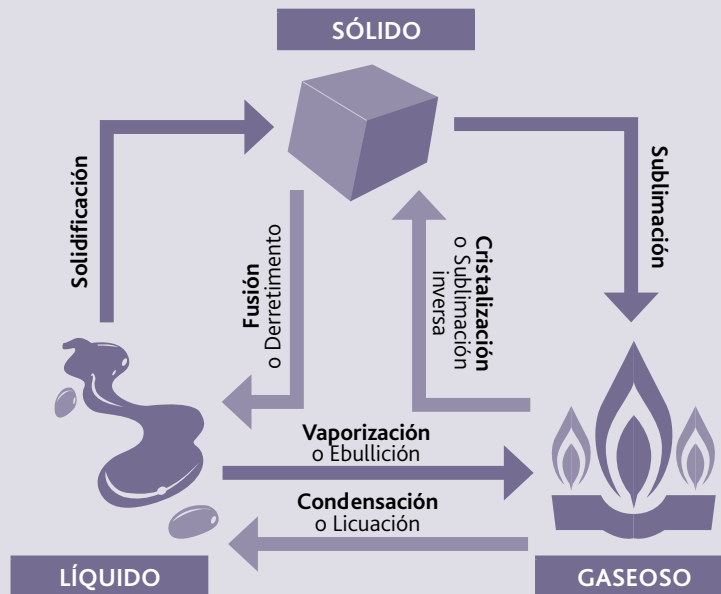
3. ACTIVIDADES DE CREACIÓN

3.1 Respuesta libre.



4. ACTIVIDADES DE OTRAS MATERIAS CURRICULARES

4.1



Ejemplos:

- Fusión: El hielo de los polos se está derritiendo.
- Solidificación: La congelación del agua.
- Sublimación: Las pastillas aromatizantes que se utilizan en los ambientadores.
- Cristalización: En las noches frías, si la temperatura es inferior a 0°C, el vapor de agua de la atmósfera pasa directamente a sólido y se deposita en forma de cristallitos microscópicos de hielo o nieve; es la escarcha.
- Evaporación: El agua se evapora cuando hierve.
- Condensación: Las nubes al precipitarse en forma de lluvia.



5. ACTIVIDADES CON REALIDAD AUMENTADA

5.1

¿Qué es la realidad aumentada?

Es una realidad física que se ve aumentada y enriquecida con otros elementos virtuales a través de herramientas web.

¿Qué posibilidades tiene la realidad aumentada en educación?

Hoy en día, la realidad aumentada se está utilizando en diferentes campos como la medicina, la aviación, la publicidad, el cine, la cultura, los videojuegos e incluso en los juguetes; pero es en educación donde resulta especialmente valiosa. Proporciona nuevas formas de percibir e interactuar, permitiendo un conocimiento más amplio de la realidad, y esto es muy atractivo para los alumnos.

Trabajo colaborativo y realidad aumentada

La realidad aumentada es un arma poderosa para el profesor y una herramienta motivadora y atractiva para el alumno a la hora de llevar a cabo actividades que ellos mismos pueden crear en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Respuesta libre.



DESPUÉS DE LA LECTURA

1. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN

- 1.1 Distingue las voces narrativas y, además, transmite emociones y sentimientos.
- 1.2 Por su experiencia lectora, el alumnado posiblemente pondrá como ejemplo algún título de *Gerónimo Stilton*, *El diario de Greg*, etc. La finalidad es que el texto resulte más atractivo al lector y transmitir las emociones de los personajes.
- 1.3 Respuesta libre.

2. ACTIVIDADES DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

- 2.1 En esta novela resulta un poco complejo realizar esta división, ya que no se trata de una sola historia. La estructura es similar a la de las matrioskas rusas:
 1. Hay unas voces narrativas que están hablando sobre la aparición de un pingüino, Gundemaro, en la playa de Gulpiyuri.
 2. La historia de Gundemaro: el personaje explica quién es, de dónde viene y cómo realizó ese viaje. Es aquí donde aparece la tercera historia.
 3. La historia de Aureliano.

2.2 Ejemplos:

HECHOS FICTICIOS	HECHOS REALES
<ul style="list-style-type: none"> - Gundemaro aparece en Gulpiyuri - El pingüino Gundemaro 	<ul style="list-style-type: none"> - La descripción de Gulpiyuri - El rey visigodo Gundemaro

- 2.3 «-ero»: cocinar-cocinero / chapuza-chapucero / burlar-burladero
«-ico»: carisma-carismático / agua-acuático / acrobacia-acrobático
- 2.4 El prefijo «re» significa dos veces, de nuevo. Por ejemplo: «rehacer». Pero no es el caso en la palabra «remolón», que se refiere a los colmillos de la mandíbula superior del jabalí y también a los individuos que intentan evitar el trabajo o la realización de algo.
- 2.5 Reabrir, rehacer, remodelación, reelegir, recaer, repasar, rematar, retirar, repatriar.



- 2.6**
- a. El sufijo «-illa» se utiliza como diminutivo.
 - b. Ejemplos: «-ito/a» (pequeñito, mesita, carrito), «-ico/a» (bonico, patica, burrico), «-ín/ina» (sillín, pequeñín, poquitín).
- 2.7**
- a. Las palabras que ha utilizado son «sobreavícolas» y «sobrepajareros».
 - b. Esas palabras no existen.
 - c. Las ha formado añadiendo el prefijo «sobre-».
 - d. Las ha utilizado porque el uso del adjetivo «sobrehumanos» para referirse a los esfuerzos que realizan las aves es paradójico, ya que esta palabra significa «por encima de lo humano»; al tratarse de pájaros, se inventa dos términos más apropiados: «sobreavícolas» y «sobrepajareros».
- 2.8** Respuesta libre.
- 2.9** Respuesta libre.
- 2.10**
- a. Respuesta libre.
 - b. Respuesta libre.
 - c. Respuesta libre.
 - d. Respuesta libre.
 - e. Respuesta libre.
 - f. Por orden: texto descriptivo, texto narrativo, texto expositivo, texto argumentativo, texto dialogado.

3. ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN / ACTIVIDADES DE CREACIÓN

- 3.1** Respuesta libre.
- 3.2** Respuesta libre.
- 3.3** Respuesta libre.
- 3.4** Respuesta libre.



PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Pregunta 1.



Pregunta 2. Respuesta **c**.

Pregunta 3. Tormentosa.

Pregunta 4. Respuesta **a**.

Pregunta 5. Circular y peculiar.

Pregunta 6. Símil o comparación. Está comparando a un pingüino con alguien que se tambalea, parece que siempre está a punto de caerse. También lo compara con el personaje de Charlot; de hecho dice que parece un imitador del actor, ya que este tenía una forma de andar con los pies muy abiertos y con el cuerpo moviéndose de derecha a izquierda.

Pregunta 7. Porque están insultando a un animal y eso le parece ofensivo e intolerable.

Pregunta 8. Respuesta **c**.

Pregunta 9. Mide un metro, pesa casi cuarenta kilos, tiene brillantes plumas oscuras en las que destacan tonos anaranjados y gualdas (colores que también lleva en su pico).

Pregunta 10. Es importante porque es la primera vez que el protagonista, el pingüino Gundemaro, aparece en la novela; y añade un punto de vista nuevo a la narración.

Pregunta 11. Se expresa así para llamar la atención de sus receptores (función fática y apelativa); de hecho, usa mayúsculas como recurso para que se le oiga más.



Pregunta 12. Respuesta libre.

Pregunta 13. Gundemaro menciona a sus maestras porque cuentan en clase historias muy divertidas.

Pregunta 14. Respuesta **a**.

Pregunta 15. Porque quiere conocer el hielo.

Pregunta 16. Respuesta: **c** y **e**. No deposita ceniza; con la ceniza hace un signo en el hielo.

Pregunta 17. Su padre lo llevó en una ocasión a una feria a verlo, pero cuando llegaron los feriantes ya se habían ido. Fueron detrás de la caravana, pero no les alcanzaron porque una tormenta se lo impidió.

Pregunta 18. Respuesta libre.

Pregunta 19. En el mismo orden: los continentes, la relación de los seres vivos con la tierra, el recuerdo de los que ya se han ido, la vida, el envejecimiento de las riquezas y la grandeza del planeta.

Pregunta 20. «La roca y la luz de la luna y de las estrellas jugaban», «la marea buscaba su origen», «su nombre repetido por las gaviotas y los cormoranes», «anunciado por peces».

Pregunta 21. Respuesta libre.

Ejemplo: «Quiero viajar, conocer lugares nuevos. Quiero ir a ese lugar de nombre mágico: Gulpiyuri. Le pediré a Aureliano que me ayude a hacerlo con sus objetos mágicos. Seguro que él me entiende y me ayuda a conseguirlo.»

Pregunta 22. Narrador Teseo, la joven lectora, Vozenoff, Gundemaro y el narrador que empieza otro relato al final.



Competencias clave

1 Competencia en comunicación lingüística

Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

Fomentan el desarrollo de esta competencia todas las actividades planteadas.

2 Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

Fomentan el desarrollo de esta competencia todas las actividades relativas a la vida y hábitat de los pingüinos.

3 Competencia digital

Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

Fomentan el desarrollo de esta competencia todas las actividades donde sea necesario la búsqueda, organización y transmisión de información utilizando recursos digitales.

4 Aprender a aprender

Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

Fomentan el desarrollo de esta competencia todas las actividades planteadas.

5 Competencias sociales y cívicas

Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

Debido al planteamiento metodológico cooperativo de esta guía, todas las actividades planteadas fomentan el desarrollo de esta competencia.



6 Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

Fomentan el desarrollo de esta competencia todas las actividades en las que el alumnado tenga que tomar decisiones respecto a la organización de su trabajo y la presentación del producto final al resto de su grupo.

7 Conciencia y expresiones culturales

Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión artística a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

Fomentan el desarrollo de esta competencia la propia lectura de la obra y su relación con otras manifestaciones artísticas (intertextualidad): otras obras literarias, cine, música, pintura...



Interdisciplinariedad

- **Lengua Castellana y Literatura**

Todas las actividades giran en torno a los cuatro ejes de comprensión y expresión, tanto oral como escrita, y la reflexión sobre la propia lengua y las manifestaciones literarias.

- **Biología y Geología**

- Biología: Todas las actividades e información relativa a los pingüinos y su hábitat.
- Geología: Todas las actividades relativas a la formación de las playas y, en concreto, de Gulpiyuri y los bufones.

- **Geografía e Historia**

- Geografía: Actividades de localización geográfica de lugares.
- Historia: Actividades relativas a personajes históricos.

- **Física y Química**

Actividad sobre los cambios de estado de la materia.

- **Educación Física**

Reflexión sobre el horario escolar de los pingüinos, donde se incluyen actividades deportivas, comparación con las propias y diseño de nuevas actividades.

- **Valores Éticos**

Todas las actividades fomentan el trabajo en equipo, lo que implica la colaboración y el respeto mutuo, el consenso y el ejercicio de la responsabilidad para llegar a un fin que supone un beneficio para todos. Hay que destacar la actividad de los gansos.

- **Cultura Clásica**

Actividad de reflexión sobre el origen de muchas denominaciones geográficas de España; actividad sobre mitología.

- **Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial**

El equipo de trabajo debe organizar y repartir sus tareas de manera que sepan sacar el mejor rendimiento de su esfuerzo.

- **Música**

Presencia de referencias musicales en la obra; actividad sobre la elaboración de un himno.

- **Tecnología**

Uso de herramientas TIC para el desarrollo de muchas actividades. Hay que destacar las actividades de escritura digital, con realidad aumentada y redes sociales.

- **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

Presencia de referencias pictóricas y cinematográficas a lo largo de la obra y presentación de las actividades en el cuaderno de trabajo, murales, presentaciones PowerPoint, etc.

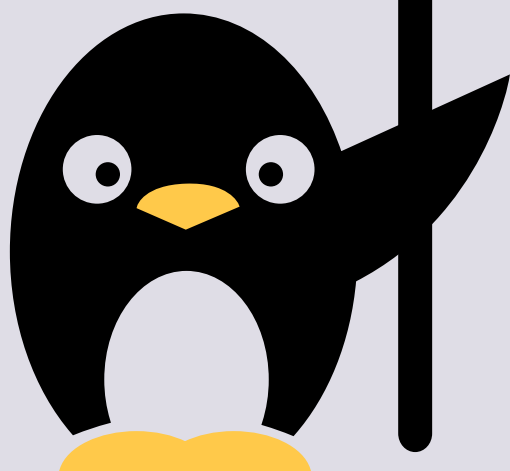
Sobre la autora de este CDL



© Igor Botamino

María José Morán de Diego es licenciada en Filología Inglesa. Ha trabajado como profesora de Inglés y de Lengua Castellana y Literatura en Educación Secundaria desde el año 1991 en centros tanto privados como públicos del Principado de Asturias.

Es autora de materiales didácticos para la mejora de la competencia lectora, y ha orientado su formación en la atención a la diversidad y la enseñanza cooperativa, desarrollando a su vez actividad docente en estos ámbitos.



OXFORD
UNIVERSITY PRESS

Oxford University Press es un departamento de la Universidad de Oxford. Como parte integrante de esta institución, promueve el objetivo de excelencia en la investigación y la educación a través de sus publicaciones en todo el mundo. Oxford y Oxford Educación son marcas registradas de Oxford University Press.

Publicado en España por
Oxford University Press España S. A.
Parque Empresarial San Fernando, Edificio Atenas
28830 San Fernando de Henares (Madrid)

© del texto: María José Morán de Diego, 2015
© de esta edición: Oxford University Press España S. A., 2015

Todos los derechos reservados. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su grabación y / o digitalización en ningún sistema de almacenamiento, ni su transmisión en ningún formato o por cualquier medio, sin el permiso previo y por escrito de Oxford University Press España S. A., o según lo expresamente permitido por la ley, mediante licencia o bajo los términos acordados con la organización de derechos reprográficos que corresponda. Las cuestiones y solicitudes referentes a la reproducción de cualquier elemento de esta publicación, fuera de los límites anteriormente expuestos, deben dirigirse al Departamento de Derechos de Oxford University Press España S. A.

No está permitida la distribución o circulación de esta obra en cualquier otro formato.
Esta condición debe imponerse y obliga a cualquier adquirente o usuario.

Oxford University Press España S. A. no hace propios los contenidos de las páginas web pertenecientes o gestionadas por terceros a las que se acceda a través de cualquier dirección web citada en esta publicación. Por tanto, se excluye cualquier responsabilidad por los daños y perjuicios de toda clase que pudieran derivarse del acceso a dichas páginas o contenidos.

ISBN: 978-84-673-9663-8
Impreso en España

AUTORA

María José Morán de Diego

FOTOGRAFÍAS

ACI, AGE Fotostock, Alamy Images, Album, Erich Lessing Culture and Fine Arts Archive, Oronoz, Photoaisa, Prisma y Archivo Oxford.

Pág. 57: © Igor Botamino.