

/ **Guía docente**
La leyenda del Calamar Gigante
Colección Torre de Papel Azul
88 páginas
ISBN: 9789875453081
CC: 28003185



/ **AUTOR**
Martín Blasco

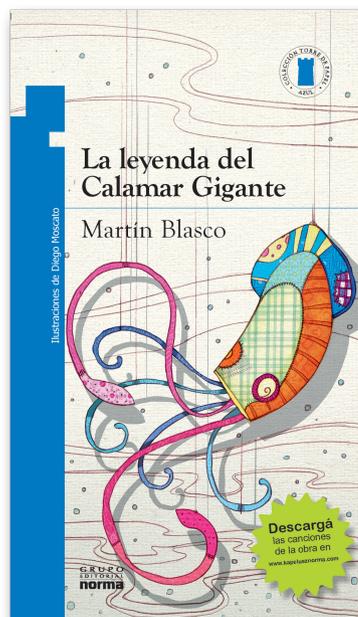
Nació en Buenos Aires el 24 de febrero de 1976. Hizo la escuela secundaria en el Normal N° 1 y en la Escuela de Arte Lavardén. Después estudió dirección y guión de cine. Tuvo muchos y variados trabajos. Entre los que recuerda con más cariño, están los programas de televisión en Canal 13, Telefé, Canal 9, Canal 7 y en la señal educativa Encuentro. Escribió cuentos desde muy joven, siempre para niños y adolescentes. En la Biblio de los Chicos nacieron sus dos primeros libros: *Maxi Marote* (2006), *Cinco problemas para Don Caracol* (2006) y, en esta misma colección, *La leyenda del Calamar Gigante* (2012). Le gusta escribir en su casa, en bares o en cualquier lugar donde se sienta inspirado. Además lee mucho, mucho.

/ **ILUSTRADOR**
Diego Moscato

Diego Moscato nació en Mar del Plata, en 1977. Es ilustrador y docente. Realizó estudios de especialización en distintas técnicas. Además de ilustrar libros infantiles y manuales escolares, publicó en el diario La Nación.

/ **OBRA**

En esta pieza teatral se cruzan el plano real y el onírico. En el primero, un chico llamado Julián está inconsciente en un cuarto de hospital luego de un accidente de tránsito. Sus padres y su hermano menor están allí. En el plano onírico hay un bosque y tres **personaje** que proponen una aventura; y los **resultado** de ésta tendrán, progresivamente, sus consecuencias en el plano real. Finalmente, Julián despierta y descubre que puede seguir en contacto con los seres del mundo onírico.



¡A EXPLORAR!

1. Antes de empezar la lectura, conversen con los alumnos sobre los siguientes ejes:

a. Leyendas.

- ¿Qué es una leyenda? ¿Conocen alguna?
- ¿Cuál se imaginan será el tema de la pieza?
- ¿Conocen alguna leyenda relativa a un calamar gigante?

b. Imágenes.

- ¿Qué les sugiere la ilustración de portada?
- Relacionen la ilustración de portada con el título del libro.
- Pidan a los alumnos que lean la contratapa del libro y pregunten cuál creen que es la relación entre la ilustración, el título y la trama.

HORA DE LECTURA

1. Pidan a los alumnos que, en base a la primera escena del primer acto, describan mediante tres adjetivos a los siguientes personajes.

Madre:

Padre:

Hermanito:

- Luego, pídanles que escriban, en una frase, cómo creen que es la relación de Julián con cada uno de los miembros de su familia.

2. Pidan a los alumnos que, en base a la segunda escena del primer acto, describan mediante tres adjetivos a los siguientes personajes.

Sabido:

Heroico:

Monstruo peludo:

- Luego, pídanles que escriban en una frase qué función creen que cada uno de esos personajes tendrá en el desarrollo de la obra.



3. Modifiquen la letra de la canción de la *Princesa Entristecida*. Como modelo, utilicen la primera estrofa:

Ésta es la historia de la princesa entristecida,
y de **porqué** tiene la mirada ennegrecida
y busca en las piedras una imagen detenida
de un pasado con forma de sonrisa.

Ésta fue la historia de la princesa entristecida,
y de **porqué**
y buscaba
.....

CRUCE DE ÁREAS

/ Biología

A pesar del nombre, que parece una exageración o el título de una película de clase B, los calamares gigantes existen. Son moluscos cefalópodos del género *Architheutis*, y miden alrededor de 10 metros. Viven en aguas profundas y se alimentan de calamares más pequeños y de peces que habitan las profundidades del océano. Además de los ocho brazos, el calamar posee dos tentáculos más largos, que son los que utiliza para atrapar a sus presas.

Durante muchos años los calamares gigantes han sido considerados monstruos de ficción. Una antigua leyenda nórdica hacía referencia al *Kraken*, una suerte de calamar gigantesco que atacaba y hundía barcos. En 1870, el libro de Julio Verne *Veinte mil leguas de viaje submarino* también menciona la existencia un calamar gigante; para entonces, ya se habían hallado ejemplares muertos en las costas, pero recién en 2004 se lograron tomar imágenes de uno vivo.



- **Guía docente:** La leyenda del Calamar Gigante
- **Autor:** Martín Blasco
- **Ilustrador:** Diego Moscato



PALABRAS EN ACCIÓN

1. En las indicaciones previas al primer acto, el autor informa acerca del modo en que se debe disponer el escenario y el vestuario de los actores.

- Pidan a los alumnos que realicen, por medios digitales o manuales, el diseño de la escenografía de la obra y el vestuario de todos los personajes, teniendo en cuenta que sería montada por ellos mismos y el presupuesto del cual dispondrían sería bajo. Sería ideal que emplearan elementos que se consigan en cualquier parte a bajo costo o gratis. En estos links pueden ver ejemplos de diseño de vestuario o escenografía (los textos están en inglés):

http://en.wikipedia.org/wiki/Alexandre_Benois

http://www.christies.com/LotFinder/lot_details.aspx?intObjectID=5380014

<http://artsearch.nga.gov.au/Detail.cfm?IRN=107966&PICTAUS=True>

2. Redacten en estilo periodístico breve crónica sobre el accidente sufrido por Julián. El texto debe aclarar:

- Cuándo y dónde ocurrió el accidente.
- La identidad de las personas involucradas y el estado actual de salud de ambas.
- Cómo ocurrió el accidente. Posibles causas.
- Declaraciones de testigos.
- Antecedentes de accidentes similares en el sitio, si los hubiera.



- **Guía docente:** La leyenda del Calamar Gigante
- **Autor:** Martín Blasco
- **Ilustrador:** Diego Moscato

PARA LOS INSACIABLES...

/ Más material de este autor

- *Maxi Marote*

Cuenta la historia de un chico que cambia de colegio y se integra a un nuevo grupo de amigos. El nombre del personaje principal es Maximiliano Gilberto Ludovico, pero uno de sus compañeros le puso de apodo Maxi Marote. Ese compañero, tiene el apodo de *Colo*. ¿Por qué creen que cada uno de ellos tiene el apodo que tiene? ¿Qué apodos conocen?

/ Más sobre obras de teatro y accidentes

- *Monkeybone* (2001), de Henry Selick.

Es una película de animación en la que un dibujante sufre un accidente de tránsito y queda en coma. Con la ayuda de un personaje de su creación, llamado Monkeybone, deberá salir de la dimensión en la que se encuentra, poblada de pesadillas, y volver al mundo real.

Si les gusta el teatro, lo mejor que pueden hacer es acercarse a la obra de William Shakespeare. Pueden empezar por las tragedias:

- *Romeo y Julieta* (1595), *Hamlet* (1601) o *Macbeth* (1606).

- *Sólo tres segundos*, de Paula Bombara, es una novela bastante dura sobre un accidente automovilístico y el modo en que éste afecta la vida de un grupo de adolescentes.

- Si les interesan los calamares gigantes, pueden ver el siguiente video, en dos partes:

<http://www.youtube.com/watch?v=U2s3C0lkQE0>

http://www.youtube.com/watch?v=NR53smpV_xg&feature=relmfu



LECTU-TEST

1. Indicá si las siguientes proposiciones son verdaderas (V) o falsas (F).

- El padre de Julián es médico.
- Heroico en realidad se llama Carlos Alberto.
- El hermano de Julián se llama Martín.
- El Monstruo Peludo se llama Roberto Carlos.
- En el mundo onírico, el Rey Encantado es el médico.
- El calamar gigante, en el mundo onírico, es Julián.
- Los personajes del mundo onírico llegan al mundo real a través del ropero.
- En realidad, Julián nunca despierta.

2. Indicá quién dijo cada frase.

- “No, si va a ser porque me gusta chupar savia...”:
- “Señora... tranquilícese.... No hay motivos para pensar esas cosas...”:
- “¡Quiero ir al parque! ¡Y comer papas fritas!”:
- “¡Pero si es mi hermano!”:
- “Hola, mi amor. ¿Alguna novedad?”:
- “No puedo, tengo mucho miedo. Solo puedo pensar en el Calamar Gigante”:
- “Para mí hay que comerlo.”
- “¡Llamando a la tierra! ¡Llamando a la tierra!”

3. Marcá la respuesta correcta.

a. Julián está en

- ... babia.
- ... un cuarto de hospital.
- ... la enfermería de la escuela.

b. Uno de los nombres de Sabiondo es

- ... Alfredo.
- ... Doroteo.
- ... Elvis.

c. El verdadero nombre de Heroico es

- ... Miedoso.
- ... Héctor.
- ... Haroldo.



- **Guía docente:** La leyenda del Calamar Gigante
- **Autor:** Martín Blasco
- **Ilustrador:** Diego Moscato

- d. Al Monstruo Peludo le gustan los
- ... trenes.
 - ... capítulos viejos de *Alf*.
 - ... videojuegos.
- e. En el mundo onírico, el hermano de Julián es el
- ... Sombrero Loco.
 - ... Duende Encaprichado.
 - ... Elfo Renegrido.
- f. Si se compra el Buscador de Duendes XVZ 5000, se recibe sin cargo
- ... la factura.
 - ... el Repelente de *Hombres Lobo*.
 - ... el Espantavampiros Plus.
- g. En el idioma del mundo de los sueños, *ladrillo* significa
- ... objeto rectangular de barro cocido que se utiliza en la construcción.
 - ... leche.
 - ... café.
- h. El jefe del padre de Julián se llama
- ... Vito Corleone.
 - ... Sr. Gutiérrez.
 - ... Dr. Blasco Ibáñez.
- i. El bisabuelo de Sabiondo usó el manuscrito de la leyenda del calamar gigante
- ... como mantel.
 - ... para enfrentarse al calamar gigante de Baviera.
 - ... hasta que lo perdió en el casino.
- j. El primero de los personajes del mundo onírico en aparecer en el mundo real es
- ... Heroico.
 - ... Monstruo Peludo.
 - ... Gorgotrón X-25 *El Incandescente*.
- k. Para tocar la Canción del Final, Sabiondo se acompañó con
- ... una guitarra.
 - ... un clavicordio vienés del siglo XVIII.
 - ... una raqueta de tenis.

