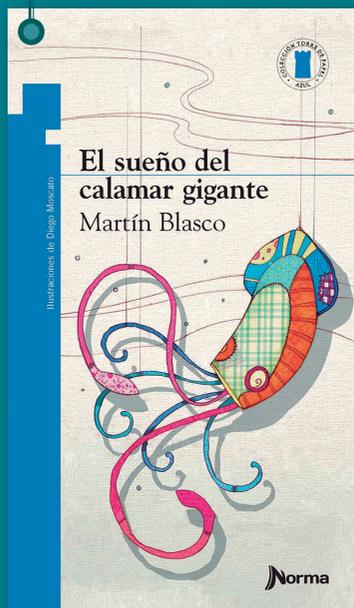


# La lectura, una travesía sin límite



## El sueño del calamar gigante

Martín Blasco

Ilustraciones de Diego Moscato

Bogotá: Editorial Norma, 2018, 88 pp.

Colección: Torre de Papel Azul

ISBN: 978-958-00-0645-9

Esta guía fue elaborada por María Cristina Rincón.

Imagenes shutterstock® 2018

## El autor y su obra



### Martín Blasco

El escritor y guionista **Martín Blasco** es también un gran lector. En una entrevista le preguntaron para que leía y él respondió: “leo para ser otro, no para ser yo. Hay una idea dentro de la LIJ de ir siempre a la identificación y creo que uno se identifica cuando le cuentan

algo que le llega”, quizá por eso lee de todo un poco y cuando escribe también aborda géneros variados: hoy un cuento, mañana una novela o una obra de teatro, quizá un poema o una canción. O bien escribe sobre un caracol en problemas, sobre la muerte de un papá y lo que pasó a sus hijos o sobre cinco chicos que desapare-

cieron al mismo tiempo al iniciar el siglo XX... Ya ha escrito más de quince libros entre los que se destacan: *Maxi Marote*, *Cinco problemas para don Caracol*, *El desafío del Caracol*, *El misterio de la fuente*, *Vidas piratas*, *El bastón de plata*, *En la línea recta* (incluido en la lista The White Ravens 2007), *Los extrañamientos*, *La oscuridad de los colores* (en 2016 reconocido como el Mejor Libro Editado en Argentina en la categoría Juveniles del concurso de la Cámara Argentina de Publicaciones) y, por supuesto, *La leyenda del calamar gigante*, que fue distinguido como Destacado Alija en la categoría de teatro en el mismo año de su publicación, 2012.

Martín Blasco, que nació en Argentina en 1976, estudió dirección de cine y guion cinematográfico, por lo que ha trabajado como guionista y productor en Telefé, Canal 13, Canal Siete y la señal educativa Encuentro. Alguna vez cuando era muy joven, también trabajó vendiendo libros, pero ya entonces era un escritor, pues cuenta

que una de las primeras novelas que publicó, *En la línea recta* (2007), la escribió “en un cuadernito, de pie, entre cliente y cliente mientras trabajaba en la librería Yenny”.

El ilustrador **Diego Moscato** nació el 7 de noviembre de 1977 en la ciudad de Mar del Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina. *El sueño del calamar gigante* es hasta ahora el único que ha ilustrado para Norma, pero ha publicado otros con diversas casas editoriales. Además, ha sido mediador de lectura visual con el Ministerio de Cultura de Argentina. Cuando le preguntaron una vez qué es para él ilustrar, respondió: “Ilustrar es

‘iluminar un texto...’, lo leí en algún lado y algo de eso hay. Ilustrar es interpretar gráficamente lo que dice un texto y —lo más interesante— lo que no dice. Contar algo más. Sumar. Personalmente es un reencuentro con algo de mi infancia vuelta a ver desde este lado del mostrador, con un criterio más adulto. Cuando estoy ilustrando un cuento lo hago para mí, recordando lo que me gustaba de mis primeros libros y busco ir por ese camino. Si puedo cumplir medianamente con eso, me doy por satisfecho”. Diego Moscato ha estudiado Dirección de Fotografía, Artes Plásticas, Historieta, Ilustración Editorial e Infantil y Grabado.

***El sueño del calamar gigante*** es una obra de teatro que gira en torno al sueño de Julián; un sueño del que no despierta y que es resultado, además de un brazo enyesado, de haber sido atropellado por un auto. Su familia y el doctor van y vienen a su alrededor, pero los días pasan y él permanece inmóvil, en pijama, en cama, ajeno a todo lo que le rodea, como si habitara el fondo de un mar silencioso que solo él puede navegar. Sin embargo, dentro de él todo es movimiento y sonido; en su sueño vive una aventura en la que no está solo.

Retado por Heroico, Sabiondo y Roberto Carlos el monstruo peludo, Julián debe encontrar al calamar gigante que ha hechizado al Bosque de los Encantados y dormido a la Princesa Entristecida, al Duende Encaprichado y al Rey Encantado, para romper su hechizo.

Escrito para ser representado, *El sueño del calamar gigante* muestra qué tan cercanos son el mundo que se sueña y el que se vive cada día. Basta un juego de luz que se apaga o se enciende —la noche y el día— para mostrar cómo un mundo es eco del otro, cómo en los sueños se halla la clave para pensar y solucionar lo que en el día ni siquiera queremos ver.

## Exploración y motivación

1. Cuente a los niños que en muchas culturas los sueños son muy importantes. Por ejemplo, en la Sierra Nevada de Santa Marta, las familias ette ennaka empiezan el día contándose lo que soñaron y si un niño dice que tuvo una pesadilla, ese día no va al colegio porque el sueño le está avisando que algo malo ocurrirá. Luego pregúnteles: ¿han tenido alguna pesadilla que les dé un aviso similar? Anímelos a compartirla en clase.
2. Léales en voz alta este poema.

*Dormir es como morir  
too sale del cuerpo y uno se queda ahí  
va de un lado para otro  
camina y ve cosas  
salta y se trepa a los árboles*

*el too del anciano hace otras cosas  
de ese lado se encuentra con fieras y espíritus  
sube por una ceiba hasta el cielo*

*habla con las estrellas  
baja y nada por los arroyos  
entonces conocemos el mundo...*

*Luciano Mora Juurananta, ette ennaka de Issa Oristunna.*

Conversen sobre el poema a partir de preguntas como estas.

- ¿Sus sueños se parecen a los de los ette ennaka?, ¿por qué?
  - ¿Qué piensan de lo que dice el poeta: “Dormir es como morir”?
  - ¿Creen que al soñar pueden conocer el mundo?
3. Invite a los estudiantes a compartir un sueño que hayan tenido recientemente y después pregúnteles si creen que ese sueño tiene algún significado y cuál podría ser.
  4. Pregúnteles si conocen los calamares y pídale que los describan.
  5. Especulen juntos: ¿los calamares gigantes serán como los calamares que conocen?
  6. Léales en voz alta el siguiente poema de Alfred Tennyson. Cuénteles que se inspira en una leyenda creada por un pueblo de marineros, el de los noruegos, al parecer por un calamar gigante.

### **El Kraken**

*Bajo los truenos de las profundidades superiores,  
muy, muy abajo, en el abismal mar,  
su sueño antiguo, sin sueños, sin invasores  
duerme el Kraken: los más lejanos rayos solares huyen  
en las cercanías de sus sombríos costados; se hinchan  
encima  
enormes esponjas de crecimiento y altura milenarias;  
y muy lejos de muchos, en la luz enfermiza,*

*una gruta maravillosa y una celda secreta  
innumerables y enormes pólipos  
avientan con brazos gigantes el verde adormecido.  
Allí ha estado acostado durante siglos y allí permanecerá,  
cebándose con enormes gusanos marinos en su sueño,  
hasta que las profundidades calienten el último fuego;  
entonces una vez por el hombre y los ángeles será visto,  
al rugir se levantará y en la superficie morirá.*

- Conversen sobre el poema: ¿Cómo imaginan al kraken?, ¿les recuerda alguna imagen que hayan visto?, ¿por qué en sus sueños no hay sueños?, si soñaran con él, ¿qué ocurriría en el sueño?
7. Pregunte a los estudiantes si alguna vez han tenido un accidente y estado hospitalizados. Invite a quienes respondan positivamente a compartir su experiencia. Indague cuántos días estuvieron hospitalizados, si alguien de su familia los acompañó, si destacan algo positivo de haber vivido esa experiencia.
  8. Juegue con los estudiantes a las charadas. Se trata de representar mediante mímica el título de una película, de un libro que hayan leído en clase o de un programa de televisión que les guste, para que el resto del curso lo adivine. Recuérdelos que en este juego lo divertido es no hablar sino actuar.
    - Prepare previamente varios papelitos en los que haya escrito lo que los niños tienen que representar.
    - Doble los papelitos y métalos en una bolsa para que ellos elijan al azar lo que actuarán.
    - Deles dos minutos para adivinar.
  9. Reflexionen sobre el juego anterior: ¿cuándo fue más fácil adivinar?, ¿quién representó mejor lo que debía actuar?, ¿por qué?
  10. Coménteles que leerán una obra de teatro, es decir, una obra que ha sido escrita para ser representada y muéstrelas la portada del libro. Invítelos a especular sobre qué creen que encontrarán en esta historia. ¿Se parece la imagen de la portada a la del kraken que ellos imaginaron?, ¿por qué?

## ○ Lectura de... *El sueño del calamar gigante*

1. Invite a los estudiantes a leer hasta la página 26.

Propóngales diseñar el escenario en el que se representará esta obra de teatro, a partir de la lectura de su descripción. Pídales que para ello elaboren un dibujo en un octavo de cartulina, de manera que puedan exponerlo en el salón y comparar las distintas propuestas.

Solicíteles que investiguen en qué consisten en una obra de teatro

- un acto,
- un cuadro y
- una escena.

Plantéeles reflexionar sobre esto que dice Julián en la segunda escena:

.....  
**Es un sueño y los sueños no tienen ningún  
sentido, esto es todo un invento de mi mente.**  
.....

Pregúnteles:

- ¿Están de acuerdo con él? ¿Por qué?
- Si eso es cierto, ¿qué consecuencias puede tener sobre lo que ocurrirá en la obra?
- Pídales que escriban un párrafo con sus conclusiones.

Sugérelas que investiguen a Lassie. ¿Perra o perro?, ¿de qué raza?, ¿por qué tiene fama de bueno?

Indíqueles que recuerden un momento en el que hayan estado enfermos y comparen la actitud de los familiares de Julián con la de sus familias. Guíelos para que realicen una tabla en su cuaderno en la que comparen la actitud de la mamá, del papá y del hermanito de Julián con los miembros correspondientes de sus familias.

Oriéntelos para que abran un expediente al calamar gigante, es decir, para que vayan llevando un registro de lo que descubren de él a medida que leen el libro. Es útil todo aquello que dé pistas de por qué es tan peligroso y sobre sus posibles debilidades.

Aliéntelos para que elijan al amigo de los sueños de Julián que prefieren, lo describan y cuenten por qué lo prefieren.

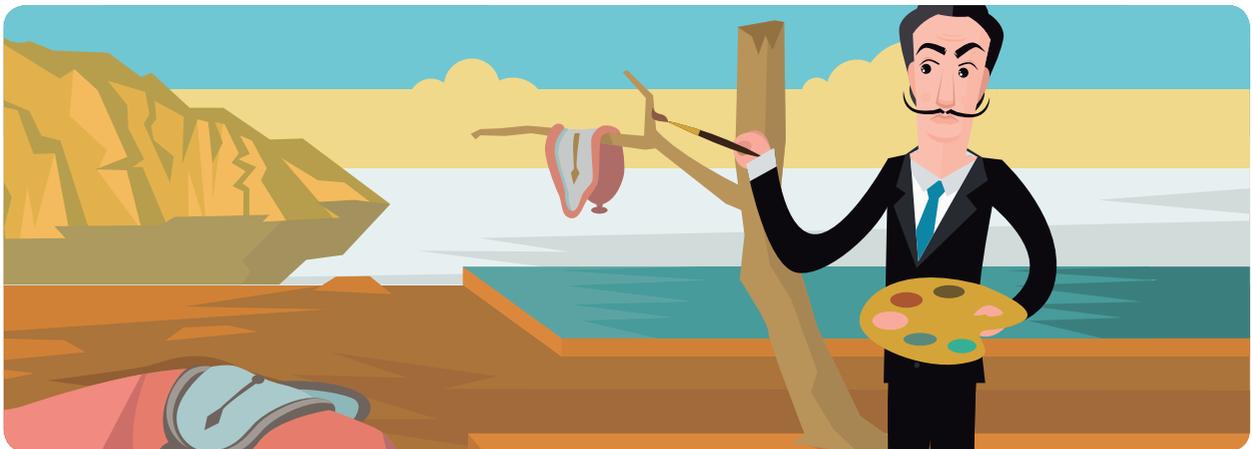
2. Pida a los estudiantes que lean de la pág. 27 a la pág. 52.

Léales en voz alta estos versos de la *Canción para la Princesa Entristecida*.

Esta es la historia de la Princesa Entristecida,  
y de porqué tiene la mirada ennegrecida  
y va buscando entre las piedras una imagen  
de un pasado con forma de sonrisa.  
Va dando vueltas la Princesa Entristecida,  
busca razones en un cofre a su medida.  
Como herramienta una cuchara  
entre las sobras de las cosas aprendidas.

Propóngales escribir una página en la que expliquen:

- ¿Por qué Julián sueña que su mamá es una princesa triste?
  - ¿Qué querrá decir el autor con “buscar razones en un cofre a su medida ... entre las sobras de las cosas aprendidas”?
  - ¿Puede uno buscar ese tipo de razones con una cuchara?, ¿por qué?, ¿qué pensaron cuando leyeron ese verso?
  - ¿Cómo les parece la canción?, ¿divertida, misteriosa, sin sentido?
3. Pídales que observen en la página 44 la propuesta del ilustrador para diseñar el escenario y coménteles que probablemente este se inspiró en las pinturas de los surrealistas para dibujar el pez fumando pipa y los relojes volando. Pídales que en YouTube busquen los videos de pintores surrealistas como Dalí (<http://bit.ly/1OTbwUN>), Miró (<http://bit.ly/2G8aYAx>), Magritte (<http://bit.ly/2FVjEak>) y Chagall (<http://bit.ly/2u6JdDF>) y que inspirados en ellos, hagan un afiche a partir de la canción que más les llame la atención. El afiche llevará el título de la canción elegida. Organice con los estudiantes la exposición de los afiches en el salón de clases.



4. Invítelos a traducir al lenguaje de los despiertos la siguiente canción que Julián sueña y a responder por escrito la pregunta que se plantea después.

Miren al Rey,  
por su pueblo preocupado (...)  
Y de mil canciones  
que podría haber cantado  
tan, tan bien cantado,  
eligió la de un soldado  
muy valiente, pero en otro lado.  
¿Qué película está interpretando?

Al interpretar la canción del sueño, ¿se entiende por qué el padre de Julián se rebela contra su jefe?  
¿Por qué lo hace?

Invite a los estudiantes a leer la obra hasta el final.

- Pídeles reflexionar sobre qué quiere decir Sabiondo cuando encuentran a Julián durmiendo.

**¡Es el Calamar Gigante! ¡El que tiene a todos encantados! La única solución es despertarlo...**

## ○ Conversar y escribir sobre *El sueño del calamar gigante*

1. Para iniciar la conversación sobre el libro, cuente a los estudiantes por qué usted lo escogió para leerlo con ellos. Pregúnteles después si comparten su punto de vista e invítelos a contar qué les gustó a ellos, ¿los sorprendió el final o lo esperaban? ¿hubo algo con lo que no estuvieran de acuerdo? Pídeles que expliquen sus apreciaciones.
2. Solicite a los estudiantes que respondan de manera individual las siguientes preguntas.
  - ¿Cómo se relacionan el mundo soñado por Julián y su vida diaria?
  - La manera de montar el escenario para el primer acto y sobre todo el juego de las luces son formas de mostrar la relación entre el mundo real y el de los sueños, ¿por qué? ¿Fue negativo para Julián y su familia que él sufriera ese accidente?, ¿por qué?



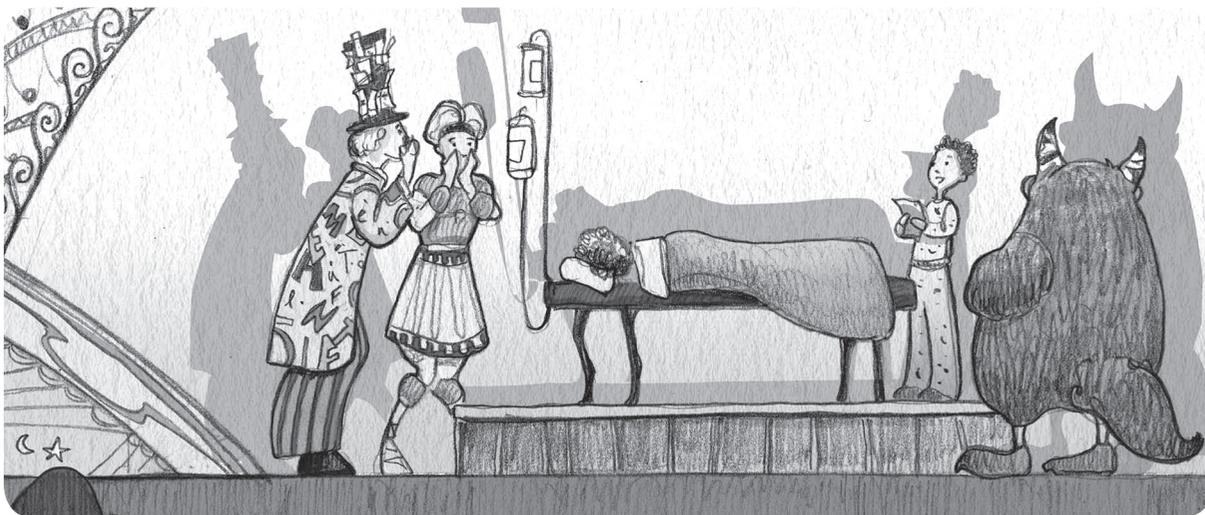
3. Pídeles que escriban un texto de media página en el que describan en qué aspectos Diego Moscato, el ilustrador de esta obra, cumplió con esta definición de su oficio que él proporcionó en una entrevista.

**“Ilustrar es interpretar gráficamente lo que dice un texto y —lo más interesante— lo que no dice. Contar algo más. Sumar.”**

Invítelos a leer el texto en clase y coméntenlo después.

## Construcción colectiva

1. Pida a los alumnos que se organicen en grupos de ocho personas, de manera que cada grupo represente por lo menos una escena. Sortee la escena que representará cada grupo, de modo que toda la obra sea representada.
2. Conversen después en plenaria sobre las características de las obras de teatro, a partir de preguntas como:
  - ¿Fueron suficientes y oportunas las explicaciones sobre el escenario y el vestuario de los personajes que dio el autor?, ¿por qué?
  - Las acotaciones que indican cómo deben actuar los personajes ¿los ayudaron a representar mejor los papeles elegidos?, ¿por qué?
  - ¿Cómo se organizaron para realizar la representación? ¿Requirieron elegir un director o no fue necesario?, ¿por qué?
  - ¿Hallaron alguna relación entre una escena y otra?, ¿cuál?
  - ¿Qué claves encontraron en el libro para darle vida a cada personaje?
  - ¿Hubo algún reto para pasar del mundo soñado al real o, al revés, del real a al soñado? Expliquen cuál.
3. Invite a los estudiantes que eligieron representar a Julián a especular sobre por qué el autor creó la figura del calamar gigante para referirse a Julián dormido.
4. Pregunte a los estudiantes si piensan que Julián es un héroe y que expliquen por qué.
5. Anímelos a reflexionar:
  - a. Si Julián no hubiese tenido un accidente, ¿qué habría ocurrido con su familia?
  - b. Si Julián no hubiese soñado, ¿el final habría sido el mismo?



## Temas y lecturas relacionados

Disfrute con los niños la película *Alicia en el país de las maravillas* (2010), alrededor del ingreso de la protagonista en el mundo de los sueños, donde elabora algunos conflictos familiares. Posteriormente, puede conversar con los niños sobre cómo es el mundo de los sueños que plantea la película y compararlo con el mundo de los sueños al que arriba Julián; también pueden hablar sobre cómo cambian ellos o su contexto familiar tras la aventura soñada.

Presente a los niños el video *Surrealismo: introducción de Carina*, en <https://www.youtube.com/watch?v=2FAG5qc2a3U&t=15s> y posteriormente realicen el ejercicio de dibujar algo que hayan visto en sueños.

Vea con los niños el video sobre Salvador Dalí disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=PmT1niHXg6o>. Al parecer, el ilustrador se inspiró en este personaje para crear a Sabiondo. Podrían conversar sobre si este personaje se parece al pintor español en algo más que su apariencia.

Compartan la lectura de *Los amigos*, de Lygia Bojunga, que explora el tema de la amistad y la solidaridad y conversen sobre qué une a los monstruos del sueño con Julián.

Proponga la lectura de *Elías y la abuela que salió de un huevo*, de Iva Procházková, y conversen sobre las relaciones familiares de ambos protagonistas, sus semejanzas y diferencias en el modo de abordarlas.



## Relación con otros saberes

### Ciencias naturales

Motive a los estudiantes para que investiguen sobre los calamares gigantes: ¿dónde viven?, ¿cuál es su alimento?, ¿qué hábitos tienen?, ¿qué los caracteriza?, ¿de qué tamaño son?, ¿emiten sonidos?, ¿cómo se relacionan entre ellos?, ¿tienen algunas características que los conviertan en seres únicos o muy especiales?, ¿cómo se reproducen?, ¿cómo se relacionan con las personas?, ¿son peligrosos?, ¿tienen enemigos?, ¿cómo se defienden de ellos?, ¿han inspirado estudios, leyendas o mitos?



Anime a los niños a investigar: ¿qué ocurre mientras dormimos con nuestra mente y nuestro cuerpo?, ¿cuándo se sueña?, ¿cuáles son los sueños que se recuerdan?, ¿cuántas horas es preciso dormir?, ¿qué ocurre con la mente y el cuerpo cuando se entra en estado de coma, como le ocurre a Julián?, ¿se recuerda lo soñado cuando se estaba en coma?

## Arte

Solicite a los niños que investiguen sobre pintores que hayan pintado los sueños. Anímelos a elegir una obra, describirla y comentar por qué llamó su atención; ¿han sentido algo similar a lo que expresa la obra?

Pida a los niños que investiguen sobre el surrealismo, que elijan la obra de un pintor surrealista y comenten con la clase qué les llama la atención de sus pinturas: el color, la imaginación, las imágenes...

## Literatura

Comente con los niños en qué consiste la técnica del cadáver exquisito que usaron los surrealistas y propóngales la escritura de una canción o de un poema.

## Valores

Motive a los alumnos para que reflexionen sobre el valor de la solidaridad, fuerza que lleva a Julián a unirse a tres seres prácticamente desconocidos para defenderlos del calamar gigante. ¿Ponerse en los pies de otro facilita que le ofrezcamos nuestro apoyo?, ¿por qué?

El tema del libro también posibilita que reflexione con los estudiantes sobre el valor de comunicar a otros lo que pensamos y lo que sentimos respecto a su comportamiento hacia nosotros. Por ejemplo, comunicar a los padres que uno se siente solo porque están trabajando demasiado, como el papá de Julián, o porque están demasiado absortos en cumplir con las obligaciones hacia otro familiar. No siempre lo que sentimos o pensamos es evidente para las personas que nos rodean y expresar aquello que sentimos y pensamos, como en las canciones soñadas por Julián, facilita que los malos entendidos se disipen y que los problemas familiares empeoren.

## Test de comprensión lectora

### El sueño del calamar gigante

Nombre: \_\_\_\_\_

#### Lectura literal

1. Une la palabra con el significado que le corresponde.

Sobretudo	Evitar con astucia un riesgo o una dificultad.
Onírico	Otro nombre para abrigo o impermeable.
Sabiondo	Que pertenece al mundo de los sueños.
Heroico	Otra manera de decir viaje.
Sortear	Que ofende o avergüenza.
Soprano	La voz femenina más aguda.
Travesía	Deporte inglés en el que dos equipos se disputan la pelota con manos y pies.
Surrealista	Alguien capaz de realizar grandes hazañas.
Bochornoso	El que dice que sabe mucho pero no es cierto.
Rugby	Arte que acude a los sueños y lo irracional para explorar la realidad.

2. Señala con una X la respuesta correcta. En el contexto de la historia

Galera quiere decir:

- antiguo barco de guerra.
- crustáceo marino.
- sombrero de copa redondeada y alas curvadas hacia arriba.
- camión con toldo.
- parte de una máquina de imprenta.

Carozo es

- la tusa del maíz.
- el hueso que contiene las semillas de frutas carnosas como el durazno y la cereza.
- una palma espinosa y su fruto.
- una persona descarada.
- el conjunto de huevos de un insecto.

Inconsciente es

- alguien que actúa sin pensar en las consecuencias de lo que hace.
- algo involuntario.
- estar en coma: sin conciencia, sensibilidad y movimiento voluntario, por enfermedad.
- alguien que no sabe algo concreto.
- alguien que percibe y comprende lo que ocurre a su alrededor.

3. Completa las analogías usando la información de los peces.



dormir



miedo



saber



desencantar

\_\_\_\_\_ es a hechizar como cantar es a \_\_\_\_\_.

Amistad es a \_\_\_\_\_ como \_\_\_\_\_ es a misterio.

4. Cuenta qué pensaste de la familia de Julián en los primeros capítulos de la obra, cuando recién la conociste. Para ello, elige en el recuadro uno o dos palabras que califiquen mejor a cada uno de esos personajes y úsalas en tus oraciones.

Solidario    Seco    Amoroso    Mimado    Lejano    Nerviosa  
Fastidioso    Impaciente    Asustada    Bravucón

La mamá de Julián me pareció:

---

---

5. Compara a los amigos que Julián encuentra en el sueño y escribe el nombre del familiar de Julián que salva.

<b>Personaje</b>			
<b>Fortalezas</b>			
<b>Debilidades</b>			
<b>Familiar de Julián que salva</b>			

6. Organiza cada secuencia escribiendo en el recuadro el número 1, 2 o 3, según el orden en que ocurren los hechos en la obra.

<b>El hermanito da un regalo a Julián.</b> <input type="text"/>	<b>El hermanito se resiste a estar en el hospital.</b> <input type="text"/>	<b>Heroico despierta al Duende Encaprichado.</b> <input type="text"/>
<b>La mamá de Julián desespera.</b> <input type="text"/>	<b>La mamá de Julián se tranquiliza.</b> <input type="text"/>	<b>Sabiondo despierta a la Princesa Entristecida.</b> <input type="text"/>
<b>Julián llega al Bosque de los Encantados.</b> <input type="text"/>	<b>La familia de Julián lo encuentra inconsciente.</b> <input type="text"/>	<b>La familia de Julián lo deja en el hospital.</b> <input type="text"/>
<b>Julián comunica su sueño a su familia</b> <input type="text"/>	<b>Julián reencuentra a sus amigos de los sueños.</b> <input type="text"/>	<b>Julián se duerme.</b> <input type="text"/>
<b>Roberto Carlos despierta al Rey Encantado.</b> <input type="text"/>	<b>El papá de Julián debe trabajar y se va del hospital.</b> <input type="text"/>	<b>El papá de Julián decide estar al lado de su hijo.</b> <input type="text"/>
<b>Julián enfrenta al calamar gigante.</b> <input type="text"/>	<b>Julián despierta.</b> <input type="text"/>	<b>Julián está inconsciente.</b> <input type="text"/>

7. ¿Qué ocurre con cada familiar de Julián después de que este sueña que desencanta al personaje que lo encarna en su sueño?

---

---

---

8. Di con tus palabras qué quiere decir que un personaje se quede duro.

---

---

9. Señala falso o verdadero según corresponda.

- Heroico, Sabiondo y Roberto Carlos quieren enfrentar al calamar gigante pero no pueden hacerlo.
- Julián no quiere despertar.
- El papá de Julián tiene demasiado trabajo y por tanto, poco tiempo para su familia.
- En el sueño Julián no decide buscar al calamar gigante.
- Cuando Julián se accidenta y queda dormido, también su familia duerme en sus sueños.
- En esta obra el escenario cambia dos veces.

10. Completa la siguiente ficha que resume lo que ocurre en esta obra.

Esta obra de teatro la cuentan los \_\_\_\_\_, a través de sus diálogos. Su narración se apoya en \_\_\_\_\_ que se hacen entre \_\_\_\_\_ y que indican cuándo \_\_\_\_\_ los personajes o cómo \_\_\_\_\_. La obra tiene \_\_\_\_\_ actos y se \_\_\_\_\_ en un escenario dividido en dos en el primer acto para mostrar dónde ocurren los hechos: el \_\_\_\_\_ o mundo real y el \_\_\_\_\_ o mundo \_\_\_\_\_ por Julián.

Los personajes principales son: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, en el Bosque \_\_\_\_\_, y \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ en el mundo real.

La obra trata sobre:

---

---

---

## Lectura inferencial

1. Julián tiene algunos problemas en el mundo real y otros en el mundo de los sueños. Recuerda cuáles son y clasifícalos en los siguientes cuadros.

Problemas de Julián	
En el mundo real	En el Bosque de los Encantados

- a. ¿Crees que alguno de estos problemas le impide despertar?, ¿cuál?, ¿por qué?

---

---

---

---

- b. ¿Piensas que esos problemas se relacionan? Si es así, ¿cómo?

---

---

---

---

2. Elige una o varias opciones y justifica tu respuesta.

- a. Cuando encuentran a la Princesa Entristecida, solo uno de los aventureros logra despertarla. Esto se debe a que el susto no es efectivo porque

- el monstruo peludo no inspira miedo.
- el grito no resulta porque Heroico grita como si fuera una mujer.
- Sabiondo canta como un sabiondo y en el lenguaje de los sueños.
- el autor de la obra quiere que los espectadores de la obra rían.

---

---

b. El nombre de los seres encantados

- no quiere decir nada.
- refleja la forma en que actúan los familiares de Julián desde que este está hospitalizado.
- esconde la identidad del ser que reflejan.
- remite a los cuentos de hadas.

---

---

3. Reflexiona sobre estas palabras.

**SABIONDO:** Lo que pasa es que nuestro idioma es igual al tuyo pero con algunas diferencias. (...)

**HEROICO:** Por eso la gente no entiende los sueños y cree que no tienen ningún sentido.”

¿Consideras que el sueño de Julián significa algo? Si es así, ¿qué quiere decir? Si piensas que no, explica por qué.

---

4. Al parecer, las canciones que desencantan a los personajes hechizados también están escritas en el lenguaje de los sueños. ¿Consideras que dan la clave para comprender a los personajes que desencantan y que les dicen lo que necesitan oír? Explica tu respuesta con ejemplos tomados del libro.

---

---

---

5. Si estuvieras en la misma situación de Julián, ¿qué esperarías que tu familia hiciera mientras estuvieras hospitalizado, inconsciente?

---

---

6. Si es Julián el que sueña, ¿por qué cambia el comportamiento de los personajes después de ser “desencantados”?

---

---

7. Observa las ilustraciones. ¿Por qué en el mundo de los sueños se percibe a Julián inconsciente como un calamar gigante?

---

---

### Lectura crítica

1. Durante la lectura, ¿lograste imaginar el escenario, los cambios del día a la noche, de la vigilia al sueño? ¿A qué lo atribuyes?

---

---

2. Señala aquellos fragmentos que más te divirtieron y explica por qué lo hicieron.

---

3. ¿Qué opinas de la fórmula de Julián para superar el miedo?, ¿se parece a la tuya?, ¿en qué es distinta?

---

---

4. ¿Consideras que Julián es un héroe?, ¿por qué?

---

---

5. Si pudieras ser como uno de los personajes del libro, ¿cómo quién te gustaría ser? Justifica tu respuesta.

---

---