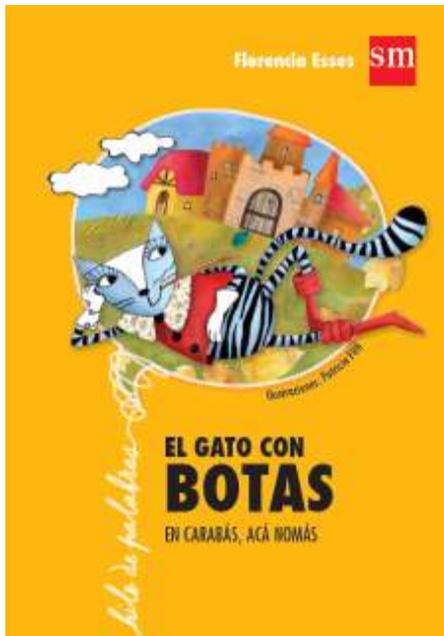




Guía para los docentes



El gato con botas en Carabás, acá nomás

Florencia Esses
Ilustraciones: Patricia Fitti

*Ediciones SM, Buenos Aires, 2014,
48 páginas.*

*Serie Hilo de Palabras, para primeros
lectores.*

Biografía de la autora

Florencia Esses nació en Buenos Aires, en 1973. Trabajó en promoción de la lectura en diversas instituciones. Colabora en la revista *La Valijita* y en libros de texto, con poesías y cuentos.

Algunos de sus libros son *La sopa de Carola*, *La cebra que sobra*, *Manunga y otras monadas*, y "Palabras palabreras", una colección de coplas, adivinanzas, trabalenguas y poesías. En SM ha publicado *Juana, ¿dónde estás?* y *Mamá maga* (junto a Valeria Cis).

LA OBRA

El gato con botas en Carabás, acá nomás es una nueva versión del cuento tradicional *El gato con botas* que combina dos modos discursivos de manera divertida y original:

- la narración de la historia, emparentada argumentalmente con la del relato tradicional, pero con el agregado de un epílogo que cuenta la historia sentimental del gato.

- la inclusión intercalada de poemas de dos estrofas de cuatro versos cada una, con rima consonante y asonante (destacados y diferenciados gráficamente del resto del texto) en los que el gato responde o expresa sus opiniones, completa lo planteado por el narrador o explica sus estrategias para lograr lo que se propone. Dice la autora: "...decidí que, ya que era un gato tan parlanchín, podía hacerlo hablar en rima para que fuera más elegante y divertido...".

El *gato con botas* es un cuento popular europeo que fue recopilado en 1697 por Charles Perrault, junto con otros siete cuentos de hadas de origen tradicional, en un volumen que se tituló *Historias y cuentos de antaño*, libro conocido también como *Cuentos de mamá ganso* (o *mamá oca*). Anteriormente, en 1634, Giambattista Basile había transcritto una primera versión de la historia que denominó *Cagliuso* y, aunque el argumento es similar, la protagonista es una gata. Si bien las primeras versiones orales surgen en la Bretaña francesa, se conocen también versiones germanas, eslavas y rusas.

En los cuentos de tradición oral, en especial en las versiones de Perrault, existe siempre una intención moralizadora o la exaltación del sentido ético de manera velada o explícita a través de moralejas o conclusiones. En cambio, en *El gato con botas* la finalidad ética no existe: el gato es un ayudante incondicional de su amo y para que este obtenga una posición social más elevada, realiza todo tipo de trampas que no son ejemplos de esfuerzo y trabajo. En esta historia los valores destacados son la sagacidad y la picardía que el gato pone en juego para que su amo logre aquello que la suerte o la vida no le han dado o le han quitado. La autora dice: "Siempre me gustó la historia de este gato charlatán. Porque aunque lo creían «poca cosa», demostró ser capaz de conseguir hasta un reino para su amo. También hay que decir que sus engaños y mentiras no están nada bien, claro. Pero esto es un cuento y en los cuentos, a veces, pasan cosas bastante incorrectas".

El gato es el protagonista de esta historia, ya que el joven hijo del molinero aparece en un segundo plano y es el destinatario de las acciones del felino. Es el gato el que diseña las estrategias y las lleva adelante hasta lograr el éxito con diferentes artimañas:

- Le da un título de honor al joven: lo nombra "marqués de Carabás".

- Le da indicaciones precisas y prepara el terreno para que su amo conquiste a la hija del rey.
- Convince al rey de las bondades y falsas riquezas del marqués.
- Se apropia de los bienes del ogro y los destina a su amo.

Todo el accionar del astuto felino conduce y guía al humilde hijo de un campesino a un ascenso rápido y sin esfuerzo; diríamos que es un cambio *maravilloso*. Y lo es porque el gato de esta historia no es un gato común, tiene atributos mágicos: camina erguido, habla, razona, utiliza botas y vestimenta, su aspecto es el de un animal, pero sus atributos son humanos e impresionan.

Todos quedan sorprendidos ante su presencia: el rey que confía rápidamente en él, los campesinos están dispuestos a mentir por sus amenazas, y hasta el poderosísimo ogro es engañado y termina siendo engullido por él al convertirse en un pequeño ratón.

Numerosas versiones cinematográficas, películas animadas, series de televisión y juegos como Pokémon presentan su historia o algún personaje que alude a *El gato con botas*. Entre ellas, *Shrek 2*, en la que el gato elimina a un ogro. En *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Bruno Bettelheim dice que *El gato con botas* es una obra de arte, y es por eso que logra impactar a los niños desde hace siglos.

En este cuento hay situaciones que recuerdan antiguos rituales; por ejemplo, el pasaje del joven de pobre campesino a marqués de Carabás se realiza como un acto iniciático: durante el cambio de ropa luego de un baño en el río, la vestimenta vieja es enterrada debajo de una gran piedra, antes de vestir las prendas nobles; hay quienes vieron en este acto un símbolo de regeneración. Lo mismo ocurre con el combate entre el gato y el ogro: la astucia del más pequeño vence al poder de la fuerza gigantesca del otro, lo que alude a otros míticos enfrentamientos. La imaginación colectiva ha ido forjando esta historia con datos que potencian la victoria de la sabiduría popular y los recursos de los que menos tienen.

Además, este relato trata un tema eterno que es el de la supervivencia en la vida, en especial en medios adversos; es el caso del hijo del molinero, que logró sobrevivir a la miseria y al hambre y triunfar en la vida gracias a la colaboración inteligente de su fiel amigo el gato.

La estructura responde a la narración tradicional, con aventuras bien ensambladas:

- Pedido de botas y una bolsa; con ambos elementos consigue el alimento para su amo y conquista al rey.
- La amenaza a los campesinos para que le mientan al rey sobre el verdadero propietario de las tierras.
- La visita al ogro, en la que el gato lo elimina.
- La toma de posesión del castillo del ogro, aventura que procurará a su amo el honor de ser el yerno del rey.

En la versión de Florencia Esses el cuento cierra con dos historias de amor en las tierras del marqués de Carabás: la del joven marqués con la princesa y la del gato con botas con una simpática gatita a la que también le gustan las botas. La autora explica de esta manera la elección del final: "...se me ocurrió que el gato podía tener una novia, porque los animales también se enamoran...".

SÍNTESIS ARGUMENTAL

En este cuento el personaje principal es un gato, pero no es un gato cualquiera, es un gato que usa botas, habla en versos (con rima) y tiene una astucia fuera de lo común. Cuando se da cuenta de que el molinero ha repartido la herencia entre sus hijos y al más joven y buen mozo solo le ha tocado un gato (él) como fortuna, decide ayudarlo y no para hasta que su dueño se convierte en un noble caballero capaz de conquistar a una princesa. Y todo sucede en Carabás, acá nomás.

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

Antes de leer

1. Observen la imagen de la tapa.

- ¿Qué se ve en la ilustración?
- ¿Cómo está vestido el personaje?
- ¿De quién será el castillo?

2. Lean el título del cuento.

- ¿Conocen alguna historia con un gato como protagonista? Y... ¿les contaron alguna vez una historia de un gato con botas? Comenten entre todos de qué trataba.
- ¿Cómo será el pueblo de Carabás? ¿Quiénes habitan allí? Dibujen lo que imaginan sobre el lugar y sus habitantes.

3. Con su compañero, elijan un título y elaboren la tapa para un libro en el que se cuente esa historia.

- *El gato con guantes mágicos.*
 - *El gato de la capa voladora.*
 - *El gato con botas y su lámpara maravillosa.*
- a. ¿Cómo es la historia del gato que eligieron? ¿Cómo se llama? ¿Dónde vive? ¿Qué sabe hacer? Inventen una aventura de ese personaje y luego compártanla con los demás.

Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura del cuento en cuatro etapas:

- Primera etapa: desde la página 7 a la 14.
- Segunda etapa: desde la página 15 a la 23.
- Tercera etapa: desde la página 24 a la 34.
- Cuarta etapa: desde la página 35 hasta el final.

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase los comienzos de capítulos, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar en casa la lectura. Al finalizar la lectura de cada etapa se pueden realizar actividades de relectura, reflexión, comentario y escritura.

4. Lean desde la página 7 a la 14.

a. Lean en voz alta y a coro la respuesta en verso que el gato le dio a este personaje:

Joven: ¿Qué voy a hacer con este gato? Solo sabe decir *miau* y tomar leche del plato...

Gato: (Lectura a coro de la respuesta en verso.)

b. ¿Qué hizo cada personaje en esta parte de la historia? Unan con flechas los personajes con los hechos.

EL GATO	<ul style="list-style-type: none">▪ Aceptó los primeros regalos del gato.▪ Se puso cada vez más contento con los obsequios que le enviaba el marqués de Carabás.
EL VIEJO MOLINERO	<ul style="list-style-type: none">▪ Comentaron que el rey saldría a dar un paseo con su hermosísima hija.
UNOS GUARDIAS DEL PALACIO	<ul style="list-style-type: none">▪ Recibió al gato como herencia.▪ Se sorprendió de que el gato hablara.▪ Le compró unas botas y una bolsa.
EL REY	<ul style="list-style-type: none">▪ Pidió una bolsa y botas.▪ Cazó conejos, liebres y perdices para el rey.▪ Escuchó que el rey saldría de paseo con su hija.
EL JOVEN	<ul style="list-style-type: none">▪ Repartió la herencia entre sus tres hijos.

c. Comenten entre todos la siguiente expresión textual: *Es que el gato tenía un plan y estaba funcionando de maravillas.*

- ¿Cuál piensan que era el plan del gato? ¿Qué se proponía?

d. ¿Qué características tienen los personajes? Escriban el nombre debajo de las características.

Hermosa y noble	Joven y pobre	Pícaro y rápido	Le gusta la buena comida

- ¿Cómo imaginan a la hija del rey? Conversen. Luego descríbanla en la ficha y dibújenla.

Personaje: <i>Princesa</i>
Ojos:
Cabello:
Labios:
Mejillas:
Vestimenta:
Carácter:
Gustos y preferencias:

e. Marquen con una X la afirmación correcta y expliquen por qué la eligieron.

- *El rey está feliz de recibir regalos del más joven y pobre de los hijos del molinero.*
- *El rey está feliz de recibir los regalos del joven y rico marqués de Carabás.*

5. Lean desde la página 15 a la 23.

a. Divididos en cuatro grupos, repartan los siguientes hechos. Cada grupo busca el poema que se relaciona con el hecho que le tocó y lo lee para los demás.

El gato ordena a su amo que se quite las ropas viejas y se meta en el río.	El gato convence a su amo para que se convierta en el marqués de Carabás y olvide el pasado.	El gato comenta que el joven y la princesa se están enamorando.	Cuando se acerca la carroza del rey, el gato pide auxilio porque a su amo le han robado.
---	---	--	---

- Entre todos, ordenen cronológicamente los hechos anteriores numerándolos del 1 al 4.

b. Cuenten oralmente lo ocurrido durante el paseo de la princesa, como si fueran alguno de los siguientes personajes:

El rey El joven La princesa El conductor del carruaje

c. Improvisen un diálogo entre la princesa y el joven.

- Primero ensayen en parejas y luego dramaticen el diálogo para los demás.

6. Lean desde la página 24 a la 34.

a. Relean las páginas 24, 25 y 26. Conversen sobre lo que ocurre y completen el cuadro entre todos.

Lo que deben decir los campesinos	La amenaza del gato	Los propósitos del gato	El resultado de esta acción

- Conversen. ¿Qué piensan sobre lo ocurrido con los campesinos? ¿Piensan que el gato hubiera podido lograr su objetivo sin mentir ni amenazarlos? ¿Imaginen un modo diferente del utilizado por el gato? *(Aquí sugerimos que los alumnos consideren otras soluciones más beneficiosas para los que trabajaban en esas tierras; la idea es que los chicos hagan propuestas más “correctas” para resolver el problema del cambio de dueño.)*

b. Describan al ogro entre todos.

- Subrayen en el texto sus características y luego coméntenlas.
- Marquen con una X los animales en los que se transforma el ogro.

TIGRE

LEÓN

MOSQUITO

OSO

HORMIGA

RATONCITO

c. Con el compañero, realicen una historieta con tres o cuatro viñetas que cuente el encuentro del gato con el ogro.

d. ¿Cómo termina esta parte de la historia? Conversen.

- Elijan una opción e inventen otro final.
 - El ogro reaparece.
 - El rey descubre la verdad.
 - La princesa es muy caprichosa y no quiere casarse con el joven marqués.

7. Lean desde la página 35 hasta el final.

a. En parejas, lean los poemas a dos voces.

Alumno 1: lee la parte de Gato.

Alumna 2: lee la parte de Gata.

b. Cuenten esta historia de amor desde el punto de vista de la gatita.

c. Escriban otra historia de amor felino, pero con gatos que usaban:

- Sombreros con plumas.
- Remeras de fútbol.
- Anteojos gigantes de colores.

Después de leer

8. Comenten si les gustó el cuento. Conversen y completen la ficha de recomendación.

Título del cuento:	Autora:
Personajes:	
¿De qué trata la historia?	
.....	
Lo que más me gustó.....	
Lo recomiendo porque.....	

9. Conversen sobre los elementos maravillosos del cuento, es decir, aquellos que no son posibles en la realidad. Completen la lista.

- El gato habla.
-
-
-
-
-

Temas transversales

- Los cuentos tradicionales: sus personajes y la ambientación.
- La personificación de los animales y los elementos maravillosos.
- La solidaridad.
- La perseverancia para conseguir una meta.

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en didáctica de la Lengua.