



Guía para los docentes



Esto no es una caja

Autor: Cecilia Pisos

Ilustraciones: Sebastián Barreiro

Ediciones SM, Buenos Aires, 2013, 45 páginas

Serie Blanca, primeros lectores

Biografía de la autora

Cecilia Pisos nació en Buenos Aires en 1965. Es licenciada y profesora de letras. Trabajó como docente, investigadora y editora. Escribe novelas, cuentos y poesía, que pone dentro de cajas misteriosas llamadas libros. En esta editorial, es autora de *El té de la princesa*, *el rock de la princesa* y *dragones o pajaritos*.

LA OBRA

Esto no es una caja es un cuento fantástico o de ficción científica para niños, en el que la protagonista logra, a partir de simples cajas, crear máquinas que permiten atravesar el tiempo hacia otros momentos o períodos históricos.

El juego entre las palabras “caja boba”, referido a la televisión que ata pasivamente a los espectadores a su sopa de programas predeterminados, y la “caja que no es una caja”, porque puede convertirse en otra cosa, es la plataforma sobre la se organiza esta historia estructurada en dos tiempos de lanzamiento.

Un narrador en tercera persona conduce al lector a través de esta aventura donde no faltan reflexiones sobre la cotidianidad, la capacidad creativa infantil, la superación de las circunstancias de las circunstancias reales no gratificantes y la nostalgia de los adultos por el período áureo de sus vidas.

SÍNTESIS ARGUMENTAL

Una mañana, un camión se detiene frente a la puerta de la casa de Lara, que vive con su mamá. Lo que ese camión trae es un televisor nuevo. La madre queda cautivada por la programación; mientras, el tiempo transcurre sin que ella se despegue de la pantalla. Sin embargo, la niña encuentra en la caja del televisor un entretenimiento perfecto: crea, imagina, convierte la caja en una máquina del tiempo e invita a su madre a compartir un viaje en el que ambas volverán a vincularse a través del juego. Y hasta se irán de viaje a conocer la vida en la época de la colonia...

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

ANTES DE LEER

1. Observen la ilustración de la tapa detenidamente y conversen. *¿Quién será el personaje de la imagen? ¿En dónde les parece que está? ¿Qué hace?*
2. Lean el título y comenten. *¿A qué se puede jugar con una caja? ¿Conocen cuentos en los que hay cajas mágicas, cajas con tesoros, cajas especiales? ¿A qué se refiere el título si no es a una caja? ¿Para qué servirá el objeto que no es una caja?*

3. Abran el libro, observen las ilustraciones de las páginas 4 a 7 sin leer el texto y comenten.
¿Qué contiene la caja que muestran las imágenes? ¿Qué importancia tendrá esa caja en la historia que van a leer?

DURANTE LA LECTURA

Leer o escuchar la lectura del cuento hasta la página 11

4. Conversen a partir de estas preguntas: *¿Quién es Lara? ¿Con quién vive? ¿Dónde vive? ¿Cómo es su casa? ¿Qué pasa un día a las 9:32 horas de la mañana?*

5. Una vez que se abre la caja, ¿qué hacen los personajes?

¿Qué hace la mamá?	¿Qué hace Lara?

Leer o escuchar la lectura del cuento hasta la página 20

6. *¿Qué piensa hacer Lara con la caja? Explicar qué logra hacer.*

Caja	Lo logra	No lo logra
<i>Caja embrujada</i>		
<i>Heladería</i>		
<i>Máquina del tiempo</i>		

7. Relean las páginas 18 y 19. *¿Qué dibuja Lara en la caja? Escriban una lista de los elementos y expliquen entre todos para qué sirve cada cosa.*

- a. Palancas
- b. ...
- c. ...

8. Comenten entre todos: *¿cómo funciona una máquina del tiempo? ¿Les gustaría tener una?*

- Cada alumno dibuja en una hoja la máquina del tiempo que les gustaría tener.
- Luego comenta con los demás las diferencias que tiene con la máquina de Lara.
- Expongan los dibujos de todos.
- Divididos en grupos pueden pedirle a la profesora de plástica si los ayuda a construir máquinas del tiempo a partir de cajas.

Leer o escuchar la lectura del cuento hasta la página 33

9. Comenten entre todos a qué se refiere la mamá de Lara cuando dice:

“Igualito a lo que yo jugaba cuando era chica”

○ ¿Cuándo lo dice? ¿Cuáles son sus recuerdos?

10. Expliquen entre todos lo siguiente: *La mamá de Lara pasa mucho tiempo mirando la tele.*

- ¿Cuánto tiempo pasa? Observen los dibujos que acompañan el texto en las páginas 26 a 31 y podrán calcularlo.
- ¿Qué hace Lara mientras tanto?
- ¿Qué ocurre cuando Lara pulsa el botón de la máquina?

Leer o escuchar la lectura del cuento hasta el final (página 45)

11. ¿Qué cambios se producen en esta parte de la historia?

- a. ¿A qué hora llegan los hombres del camión?
- b. ¿Quién los recibe?
- c. ¿Qué descargan?
- d. ¿Qué diferencias notan en los accesorios que Lara dibuja para su máquina del tiempo con respecto al anterior de la página 19?

12. Entre todos elijan una propuesta e inventen un cuento. Luego pídanle a la maestra si lo puede escribir en el pizarrón.

- El viaje de Lara al futuro.
- El viaje de Lara a la época en que había dinosaurios.
- Esta no es una bicicleta.
- Esta no es una mochila.

DESPUÉS DE LEER

13. Comenten entre todos el final de la historia. *¿Adónde van Lara y su mamá? ¿En qué año están? ¿Por qué es importante ese día?*

14. Conversen. *¿Existen máquinas del tiempo en la realidad? ¿Podemos cambiar el tiempo a nuestro antojo?*

15. Lean el cuadro y comenten entre todos lo que ocurrió en el cuento.

La primera caja	La segunda caja
La mamá mira la <i>caja boba</i> , mientras Lara parte en su máquina del tiempo	Lara y su mamá entran en la máquina del tiempo y comparten un momento fantástico.

16. En grupos piensen en otra historia de Lara y su caja con hechos que puedan ocurrir en la realidad.

17. Conversen sobre los temas que aparecen en el cuento.

- ✓ Aspectos positivos o negativos de la televisión
- ✓ ...

18. ¿Quién cuenta la historia?

Lara - La mamá - Un narrador que no está incluido en la historia

- Renarrar la misma historia, pero es Lara la que lo cuenta.

Temas transversales

- El registro del paso del tiempo a través de los relojes.
- Historia del reloj.
- El reciclado de cartón y otros materiales descartables para la obtener otros objetos.
- La televisión y los medios masivos de comunicación.
- Las fechas patrias y su importancia en la vida colectiva.
- Los juegos de ayer y de hoy.