

Guía para los docentes



La media izquierda del campeón

Autor: Guillermo Tangelson

Ilustraciones: Eugenia Nobati

Ediciones SM, Buenos Aires, 2015, 112 páginas.

Serie Azul, a partir de 7 años.

Biografía del autor

Guillermo Tangelson nació en Luján de Cuyo, provincia de Mendoza, en 1975. Es periodista y docente. En esta editorial publicó además *En el corazón de la lluvia* (Serie Naranja). *La media izquierda del campeón* ha sido finalista del premio El Barco de Vapor en 2014.

LA OBRA

La media izquierda del campeón es una novela que presenta una historia fantástica en la que el animismo o personificación de las cosas (en este caso, las medias) es el recurso central. El autor, Guillermo Tangelson, afirma que “le encanta unir ideas que no tienen aparente relación”. Esta novela surge de la asociación entre las palabras *medias* y *amistad*. Podríamos decir que estamos en presencia de un binomio fantástico, como lo definía Gianni Rodari: la asociación de dos palabras que pertenecen a campos significativos completamente distintos, que funciona como disparador para crear historias fantásticas, maravillosas o absurdas.

En esta obra, a partir de un hecho verosímil (un deportista pierde una media) se elabora una aventura itinerante. La media-protagonista es Morley, que no se resigna e intenta por todos los medios volver a ponerse en contacto con su dueño, Lio, un campeón de fútbol.

En su recorrido Morley descubre Mediópolis, un mundo maravilloso hecho de medias. Allí, nuevos amigos lo ayudan, lo acompañan y le muestran que ha llegado a un universo subterráneo adonde van a parar todas las medias perdidas. Es un reino de medias vivientes, que están organizadísimas y cumplen todo tipo de funciones y hasta prestan su cuerpo para decorar y ambientar el espacio que ocupan. La princesa Ariadna, un pequeño escaquin blanco, es la soberana a la que todos adoran. Otros personajes entrañables habitan allí: el soquete Tito, Margot, la media viejita y Black Sock; todos ellos, de una manera o de otra, brindarán a Morley la oportunidad de no sentirse solo y le darán el impulso para regresar al mundo de los humanos.

Esta historia se enmarca en una situación escolar que la justifica y le da origen: Mateo Tomasini es un alumno revoltoso pero muy inteligente, a quien su maestra de Lengua, la señorita Maribel Marbles, para tenerlo ocupado, le pide que escriba una historia sobre *el verdadero sentido de la amistad*. Entonces, Tomasini da muestras de ser un escritor brillante y le presenta su contundente trabajo, *La media izquierda del*

campeón, que el lector leerá al mismo tiempo que Maribel. Es en este marco que la palabra *media* se asocia con su par del binomio fantástico: *amistad*.

La historia, organizada en doce capítulos, tiene la siguiente estructura:

- Marco de presentación de la historia inventada por Mateo Tomasini.
 - Presentación de los personajes y caída de Morley del bolso.
 - Desarrollo de las aventuras de Morley en el mundo de las medias y de los intentos para salir de él.
 - Salida a la superficie, reencuentros y final feliz para los personajes.
- Marco de cierre de la novela.

La media izquierda del campeón, una historia muy entretenida, es un homenaje a la amistad, y también a todas aquellas cosas minúsculas o intrascendentes que despiertan un cariño inexplicable y se tornan imprescindibles en los momentos importantes de la vida.

SÍNTESIS ARGUMENTAL

Morley es la media izquierda de un campeón de fútbol. Pero no es una media normal, es una media que tiene vida propia, admira a Lio, su dueño, y quiere mucho a Marla, su par. Todo marcha perfectamente y en armonía hasta que un día ocurre la tragedia: luego de un partido, Morley se cae del bolso y, luego de varias peripecias, llega a una alcantarilla y, gracias a un patito de goma, va a parar al país de las medias perdidas. Inicia así una fantástica aventura en la que Morley encontrará amigos nuevos, superará muchos obstáculos, ayudará a otros a encontrar el lugar perdido y llegará a tiempo para la gran final que debe jugar Lio.

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

Antes de leer

1. Observen detenidamente la ilustración de la tapa. Conversen.
 - ¿A qué deporte se hace referencia? ¿Qué elementos aparecen dibujados?
 - ¿Quién será el personaje que aparece allí?
2. Lean el título de la novela y relaciónenlo con la ilustración.
3. Lean la contratapa y comenten de qué tratará esta historia.
4. Lean las dedicatorias de la página 5 y conversen sobre lo que les llama la atención.
5. Lean desde la página 7 a la 9 y expliquen entre todos la situación que se plantea entre el alumno Mateo Tomasini y la maestra Maribel Marbles.
6. Con un compañero, inventen oralmente o por escrito un diálogo entre la media izquierda y la media derecha del par que llevan puesto.

Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura de la novela en tres etapas:

Primera etapa: páginas 11 a 42.

Segunda etapa: páginas 43 a 76.

Tercera etapa: desde la página 77 hasta el final.

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase los comienzos de los capítulos, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar la lectura en casa. Al finalizar la lectura de cada etapa se realizarán las actividades abajo sugeridas, en las que se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar), para que los alumnos construyan el significado global. El

análisis del nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos, etcétera) será abordado después de leer la novela completa.

Lean las páginas 11 a 42

7. Completen la ficha.

Tema: <i>Sobre el verdadero sentido de la amistad.</i>
Título:
Autor:
Protagonista:
Características del protagonista:
Nombre de su par:
Nombre de su dueño y amigo:

8. Divididos en grupos, repartan las siguientes tarjetas.

Caída de Morley	Recorrido desde el vestuario	Encuentros con las medias perdidas	Visita al mundo de Mediópolis
------------------------	-------------------------------------	---	--------------------------------------

a. Lean la tarjeta de su grupo e ilustren el momento de la secuencia que les tocó.

b. Luego, narren para los demás lo que ocurrió en esa parte de la historia.

9. Divididos en grupos pequeños, repartan los personajes y cuéntenles a los demás todo lo que saben sobre el que les haya tocado.

MORLEY	MARLA	LIO	MARGOT	SOQUETE TITO	BLACK SOCK	LA MEDIA VIEJITA
--------	-------	-----	--------	-----------------	---------------	---------------------

10. Unan con flechas cada hecho con el lugar donde se produce.

Morley queda oculto debajo de un armario. En Mediópolis

Morley viaja en pato de goma. En el vestuario del club

Morley y Black Sock recorren las calles. En cañerías, cloacas y alcantarillas

Margot invita a Morley a conocer a la princesa.

Lean las páginas 43 a 76

11. En pequeños grupos, dramaticen espontáneamente estos momentos de la historia.

Presentación de Morley ante la princesa Ariadna
Organización para sacar a Ariadna de Mediópolis
Viaje hacia la superficie

12. Conversen. *¿Cómo imaginan el palacio de Sockingham?*

- Descríbanlo o dibújenlo tal como lo pensaron.

13. Con un compañero, escriban un breve relato en el que el patito de goma cuente cómo llevó a la superficie a la princesa y a sus acompañantes. Luego, lean esa historia a los demás compañeros.

14. Entre todos, expliquen las siguientes citas textuales.

“Sueño con volver a ver a mi par y regresar con mi amigo, aunque sea una vez más...” (página 54).	“Ella es la única de todo Mediópolis que no está contaminada por el contacto humano” (página 55).	“Ese fue el fin de la conversación. Y el comienzo de algo grande” (página 68).
---	---	--

Lean desde la página 77 hasta el final

15. Relaten oralmente o por escrito estos reencuentros como si fuesen los personajes.

a. Ariadna cuenta su reencuentro con el escarpín de Máxima.

b. La vieja media cuenta el reencuentro con Roquito y su amo.

c. Marla cuenta cómo fue el reencuentro con Morley.

16. Comenten entre todos. *¿Por qué el partido termina de una manera muy especial?*

Después de leer

17. Entre todos, lean las páginas 106 y 107. Conversen.

a. *¿En qué se inspiró el autor para crear la historia?*

b. *¿Quiénes serán en la vida real los jugadores que aparecen en la novela: Lio, Javi, el Chun, el Chiqui...)?*

18. Conversen. *¿Les gustó la historia? ¿La recomendarían a otros para que la leyeran?*

a. Entre todos preparen afiches, láminas o reseñas de recomendación para que otros chicos de la escuela lean la novela. No olviden incluir:

Título de la novela:

Autor:

Editorial:

Brevísima referencia al argumento sin contar el final.
--

Motivos por los que recomiendan su lectura.

Ilustraciones o citas de alguna parte del texto que les haya gustado mucho.

b. Coloquen las recomendaciones en pasillos o carteleras de la escuela.

19. Relean la siguiente afirmación del autor de la novela.

Me encanta unir ideas que no tienen aparente relación. En este caso se me ocurrió juntar las medias con la amistad.

- Entre todos, formen parejas de palabras uniendo una palabra de una columna con una de la otra columna.

Perro	Autopista
Gato	Planeta
Elefante	Placard
Guantes	Sinceridad
Barrilete	Mar
Tortuga	Mentira
Fósforos	Teléfono

- a. Con un compañero, a partir de una de las parejas de palabras, inventen una historia divertida, disparatada, absurda...
- b. Luego, léanla para los demás.
- c. Con las historias de todos, pueden armar una antología ilustrada de cuentos.

Temas transversales

- El animismo y la personificación de objetos cotidianos.
- El absurdo y las historias fantásticas.
- La creación de mundos subterráneos.
- La solidaridad.
- La amistad.
- El deporte y sus cábalas.

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