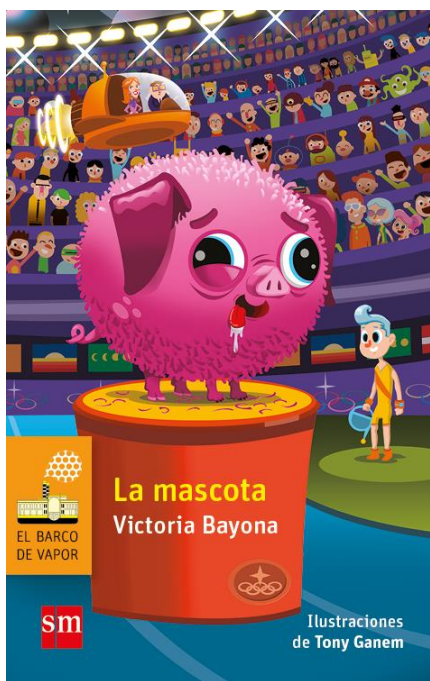




EL BARCO
DE VAPOR



La mascota

Victoria Bayona

Ilustraciones: Tony Ganem

SM, Buenos Aires, 2017, 160 páginas.

Serie Naranja, a partir de los 9 años.

Biografía de la autora

Victoria Bayona nació en 1978. Publicó las novelas *Dalila y los tritauros*, *Los monos fantasma* y *Los viajes de Marion*, y participó en las antologías *De la Tierra al Olimpo* y *Las voces del fuego*, de SM. En 2004, su obra *La maestra* obtuvo una mención en el premio El Barco de Vapor Argentina.

La obra

La mascota es una novela fantástica correspondiente al subgénero de la ciencia ficción. La acción se desarrolla en el año 221 d.T. (después de la Tierra), en el planeta Novateris (Nueva Tierra), al que los terrícolas emigran luego de que unas colosales inundaciones volvieran inhabitable el planeta. Las características de la ficción científica que pueden advertirse en esta obra son las siguientes:

- tiempo y espacio inverosímiles (planeta inexistente, en un tiempo futuro);
- migraciones de humanos de un planeta a otro;
- medios de transporte y de comunicación futuristas;
- deportes olímpicos modificados o inventados.

Los pobladores de Novateris, descendientes de los terráqueos que emigraron, conservan muchas de las costumbres y de las tradiciones de sus antepasados. Entre ellas:

- la vida familiar;
- la organización comunitaria en ciudades o distritos divididos en barrios;
- el amor por las mascotas;
- la organización de los Juegos Olímpicos (aunque las características, en especial las de los Juegos de la Juventud, difieren en algunos aspectos de los que conocemos actualmente en la Tierra).

La historia, amena y divertida, gira en torno al boicot del que son objeto los Juegos Olímpicos del año 221 d.T. Durante esas jornadas se viven momentos inquietantes debido a un plan maléfico que pone en jaque la organización y el futuro de esa actividad. Desde el comienzo de la historia la protagonista, Giana, sus familiares, vecinos, amigos y mascotas se ven involucrados en un diseño que subvierte las costumbres y los equilibrios de unas jornadas muy esperadas por los pobladores de Novateris.

La trama está organizada en capítulos breves; los hechos están desarrollados de manera cronológica y abarcan los Juegos desde los preparativos, la inauguración y los tres días de la competencia hasta el final en el que se descubre a los responsables del boicot y sus motivos.

A nivel discursivo la narración fluye, los diálogos intercalados son breves y efectivos, las descripciones, magníficas, despliegan recursos humorísticos eficaces tanto en el retrato de los personajes como en la descripción de los deportes. La invención de mascotas increíbles da idea de una fauna extraterrestre especial: los animales constituyen una síntesis entre diversas especies y dan como resultado ejemplares de un hilarante *bestiario*, en este caso, olímpico. La concatenación de situaciones desopilantes y los entrañables personajes hacen las delicias del lector.

Un narrador en primera persona protagonista alterna, en algunos capítulos, con un narrador en tercera persona que muestra otras facetas de esta entretenida historia desde el punto de vista de los malhechores o de Champi. Otro aspecto interesante es el de los ingredientes detectivescos, ya que tres de sus personajes, Giana, Elu y Bauta, deciden averiguar qué está ocurriendo en esos días plagados de incidentes aparentemente accidentales que opacan el desarrollo de las competencias y ponen en peligro tanto la vida de los atletas como la continuidad de esta tradición. A pesar de los riesgos que ello implica, nuestros perspicaces investigadores se embarcan en la aventura de seguir indicios y conseguir pruebas para poner al descubierto las intenciones de los malvados Adela Voicotte y su asistente Román Equis. No falta por lo tanto el suspenso, que sume al lector en una verdadera *carrera* por saber qué ocurrirá finalmente con las mascotas y con los atletas olímpicos.

Síntesis argumental

Giana se ve sorprendida cuando Champi, su “perdido”, es elegido como mascota del año durante los Juegos Olímpicos de su distrito en Novateris. Un terrible dolor la mueve a hacer todo lo posible por rescatarlo a lo largo de las confusas jornadas del evento deportivo más importante del planeta. Ocurren cosas muy raras y, seguramente no accidentales, que opacan las pruebas. Con la ayuda de su hermano Bauta y de su vecino Elu, la protagonista se embarcará en una verdadera aventura para descubrir a los culpables de semejante desatino.

Actividades sugeridas de lectura y de escritura

Antes de leer

1. Observen detenidamente la imagen de la tapa y lean el título.
 - Conversen sobre el lugar en que les parece que se desarrolla la acción.
 - Relacionen el título con la imagen. ¿Qué animalito es el que está sobre la tarima? ¿Qué actitud tienen los personajes que lo miran?
2. Lean la contratapa y luego completen la ficha.

Evento deportivo:
Nombre del lugar: Año de realización: Animales característicos de la zona:

3. ¿Quiénes son los personajes de esta historia? ¿Quién es Champi?
 - Lean la página 7. Subrayen en el texto y comenten las características de esta mascota.
4. En la contratapa se formula la siguiente pregunta: “¿Qué sentirías si te separaran de tu mascota?”.
 - ¿Tenés mascota? Si la tenés, ¿cómo responderías la pregunta?
5. Con un compañero, elaboren una hipótesis sobre la aventura que vivirán los personajes en esta novela.
6. En grupos, repartan los temas e investiguen *online* para obtener más información.

<i>¿Qué son los Juegos Olímpicos? ¿Cuál es su origen?</i>	<i>¿Qué características tienen los Juegos Olímpicos en la actualidad?</i>	<i>¿Desde cuándo tienen lugar los Juegos Olímpicos de la Edad Moderna? ¿Cada cuánto tiempo se organizan? ¿Qué países participan?</i>
<i>¿Cuáles son los deportes olímpicos?</i>	<i>¿Qué son los Juegos Olímpicos de la Juventud? ¿Cómo es su organización?</i>	<i>¿Qué características tendrán los Juegos Olímpicos de la Juventud que se harán en la Argentina durante 2018?</i>

- Una vez obtenida la información, compártanla con los demás.

Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura de la novela en tres etapas

- Primera etapa: páginas 9 a 54.
- Segunda etapa: páginas 55 a 106.
- Tercera etapa: página 107 hasta el final.

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase los comienzos de algunos capítulos, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar en casa la lectura. Las actividades abajo sugeridas podrían realizarse al finalizar cada etapa de lectura; en ellas se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar). El análisis del nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos, etcétera) será abordado luego de haber construido el significado global de la historia.

📖 Lean desde la página 9 hasta la página 54.

1. Comenten entre todos las características de Novateris.
 - Habitantes.
 - Lugar del que provenían.
 - Motivos por los que dejaron su planeta.
2. Con un compañero, completen la ficha sobre las características de los Juegos Olímpicos que tienen lugar en el distrito.

Juegos Olímpicos
<p><i>Fecha de inicio en Novateris:</i></p> <p><i>Antecedentes históricos de esos juegos:</i></p> <p><i>Elección de la mascota. Procedimiento:</i></p> <p><i>Ganador de la competencia anterior:</i></p> <p><i>Lugar en el que permanecen para siempre las mascotas ganadoras:</i></p> <p><i>Recompensa o premios para los dueños de la mascota ganadora:</i></p> <p><i>Conjunto musical que interpreta la canción de los Juegos:</i></p>

3. Conversen sobre las características de Giana.
 - ¿Cómo la imaginan?
 - ¿Qué importancia tiene Champi en su vida?
- Elegí uno de los siguientes personajes, describílo y explicá qué relación tiene con la protagonista o qué rol cumple en la historia.

BAUTA	DESPÍADES	ADELA VOICOTTE
MITRA	ELU	ROMÁN

4. Conversen. Los animales de Novateris son muy particulares. ¿Cómo los imaginan? ¿Qué nombre le pondrían a cada uno además de *Champi* o *Nana*?

AFGATO	COCHIPERRO	HAMSTERAÑA
OSOMIGAS	PANTERÁGUILA PINTA	RINOCEFOCA

- ¿Cómo contaría su vida cada uno de estos animales? Elijan el que más les guste y escriban su autobiografía.

Autobiografía de

Mi nombre es **Soy**

.....

.....

- Lean para los demás la autobiografía que escribieron.

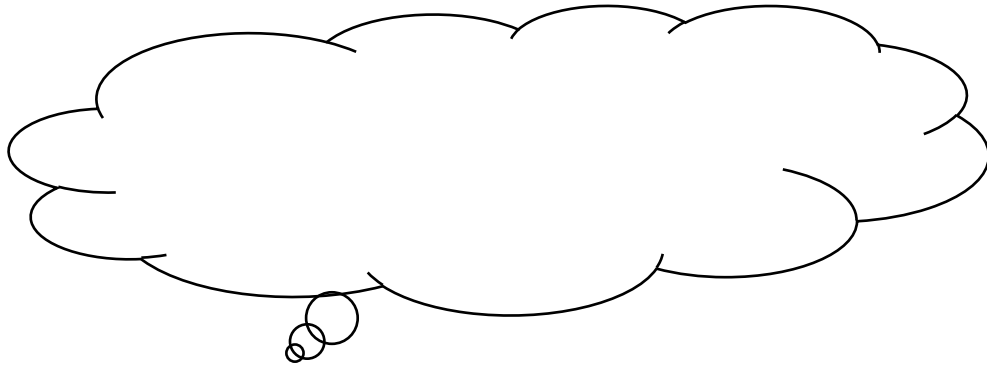
5. Elaboren una secuencia cronológica de la elección de Champi como mascota de los Juegos.

- **Llega el trasladador al barrio de Giana.**
- ...

- Comparen las reacciones que tienen los siguientes personajes frente al triunfo del cochiperro y deduzcan los motivos de esas actitudes.

Reacción de Giana	Reacción de sus padres	Reacción del vecino

6. Escriban en el globo lo que piensa o siente Champi después de que se lo llevan.



- Luego léanselo a los demás.

7. Giana no se resigna a perder a Champi. Completen el cuadro con lo que se propone.

Propósitos de Giana	Ayudante	Planes	Obstáculos

📖 Lean desde la página 55 hasta la 106.

1. Conversen. ¿Cómo recibe el público a la nueva mascota?

- Expliquen la actitud de Adela y su ayudante frente a la situación.

2. Divídanse en tres grupos.

- Cada grupo elige una tarjeta y vuelve a narrar lo ocurrido como si fuera el personaje que participa de ese hecho.

Incidente de Bauta cuando lleva la antorcha	Sasha Dafur corre peligro cuando lanza el lixóballo.	El tiburonte en la pileta asusta a Elu .
--	---	---

3. Comenten los cambios que se producen en la relación entre Bauta y Giana. ¿Qué situaciones vuelven a unirlos?

4. Para comprender lo que está ocurriendo, algunos personajes inician una investigación.

- Completen la ficha con los datos del caso.

Caso:
Personajes que investigan: Indicios que obtienen: Pruebas: Sospechosos: Lugares en los que hacen sus pesquisas: Obstáculos con los que se encuentran:

5. Con un compañero, resuman las características del complot contra los Juegos.

Responsables del boicot	Acciones emprendidas	Motivos

6. Relacionen los siguientes hechos.

Venta de Nana

Complot contra los Juegos

7. En grupos pequeños, formulen una hipótesis sobre cómo terminará esta novela.

🚩 **Lean desde la página 107 hasta el final.**

1. Comparen las hipótesis formuladas y el final de la novela, y comenten similitudes y diferencias.
2. Divididos en cuatro grupos, vuelvan a narrar el final de la novela desde el punto de vista de cada uno de estos personajes.

Bauta

Champi

Adela

Nana

3. Conversen. ¿Cómo explica lo ocurrido el presidente del distrito?
- Comenten la siguiente afirmación de este personaje:

Me pareció importante mantener la tradición de los Juegos, que unen a la comunidad y son una celebración de la competencia sana y de la autosuperación.

Después de leer

1. Enumeren qué elementos del subgénero de la ciencia ficción contiene esta novela.
 - **Elementos y situaciones relacionados con el lugar en el que ocurren los hechos:**
 - **Elementos y situaciones relacionados con la vida en otros planetas:**
 - **Otros elementos y situaciones:**
2. En pequeños grupos, opinen sobre lo que más les gustó de *La mascota*.

Los personajes humanos

Los animales inventados

La historia

Las competencias deportivas

La investigación para hallar a los culpables

El humorismo con que están tratados los temas

Las descripciones de personajes, instrumentos y lugares

La amistad y las relaciones familiares

Otros aspectos

3. ¿Quién cuenta esta historia? ¿En todos los capítulos se utiliza un mismo narrador?
- Busquen en el texto los capítulos en los que la narradora no es Giana, la protagonista. ¿Quién es el narrador en esos casos? Marquen con X el ítem correcto.
 - **Narrador en tercera persona omnisciente (conoce los sentimientos y pensamientos de los personajes):**
 - **Narrador en tercera persona no omnisciente (narra los hechos que se pueden ver y no indaga en el interior ni en la subjetividad de los personajes):**
 - **Narrador personaje secundario:**
4. En parejas inventen diálogos entre los siguientes personajes, que conversan sobre sus sentimientos y sobre los cambios que los Juegos Olímpicos produjeron en ellos.

Sasha Lafour y Bauta

Elu y Giana

Giana y Bauta

5. Comenten entre todos en qué consiste la propuesta de Giana para beneficiar a las mascotas ganadoras.
6. Con un compañero, inventen historietas que tengan como protagonistas a los animales de Novateris que llegan a otro planeta.
 - Con el trabajo de todos armen el álbum de historietas “Mascotas planetarias”.
7. ¡Nuevos juegos en Novateris!
 - En pequeños grupos inventen juegos para las olimpiadas en ese planeta.
 - Elijan el que les parezca más divertido.
 - Pónganle un nombre.
 - ¿Cómo se juega? Inventen las reglas, determinen la cantidad de jugadores y los elementos que se necesitan.
 - Luego compartan con los demás el juego inventado. (*No se olviden de jugarlo cuando visiten Novateris*).
8. Investiguen para saber que es un *bestiario*.
 - En grupos, lean el “Bestiario olímpico” de las páginas 127 a 155 y elijan una actividad para llevarla a cabo.

<ul style="list-style-type: none"> • Elijan los animales que les resulten más divertidos y escriban sus autobiografías. • Con las autobiografías de todos pueden armar el álbum “Vidas de mascotas olímpicas”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventen aventuras que tengan como protagonistas a algunas mascotas del bestiario olímpico. • Con las aventuras que escribieron organicen la antología “Aventuras olímpicas interplanetarias”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventen el “Nuevo bestiario olímpico”. • Creen nuevas mascotas, dibújenlas en hojas sueltas y completen una ficha para cada una. • Luego encuadernen el material y compártanlo con otros chicos de la escuela.
--	---	---

Temas transversales

- Las novelas de ciencia ficción.
- El texto humorístico.
- La amistad, la familia, las relaciones en la comunidad.
- La competencia deportiva y sus valores.
- Los Juegos Olímpicos, origen y repercusión internacional.
- Los Juegos Olímpicos de la Juventud, sus características.
- Los Juegos Olímpicos de la Juventud en Buenos Aires.

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