



EL BARCO  
DE VAPOR



## Palitos chinos y otros cuentos de mi barrio

Florencia Esses

*Ilustraciones: Adriana Keselman*

*SM, Buenos Aires, 2018, 64 páginas.*

*Serie Azul, a partir de los 7 años.*

### **BIOGRAFÍA DE LA AUTORA**

Florencia Esses nació en Buenos Aires, en 1973. Colabora con poemas y cuentos en la revista *La Valijita* y en libros de texto. En SM publicó *Me contaron de Tucumán*; *Juana, ¿dónde estás?*; *El gato con botas en Carabás, acá nomás*; *Mamá maga* y *El baile de los pies*.

## LA OBRA Y LA SÍNTESES ARGUMENTAL

*Ta, te, ti,  
suerte para mí.  
Si no es para mí,  
será para ti.*

*Palitos chinos y otros cuentos de mi barrio* es una antología que comienza con una breve presentación a manera de introducción o prólogo, en la que la narradora-periodista Martina se presenta. A continuación se abren paso ocho historias con el formato de columnas costumbristas que se publican semanalmente en el diario barrial.

Los personajes que pueblan las historias son los vecinos (adultos o chicos), la narradora y sus familiares (sobrino y hermanos). Todos viven pequeñas y grandes emociones relacionadas directa o indirectamente con el juego, que es el tópico de los relatos. Tan fuerte es la presencia de lo lúdico que pasa de la ficción al lector, ya que este puede seguir jugando una vez que haya concluido la lectura. Una particular organización gráfica permite jugar al juego de la oca y, además, recordar los cuentos leídos, pues algunos casilleros aluden a situaciones y circunstancias que involucran a los personajes. También se pueden aprovechar las páginas finales para jugar en grupos al tutifruti o para buscar diferencias y secretos escondidos en las maravillosas ilustraciones.

Cada historia está elaborada con una amalgama de alegría, nostalgia y sorpresa. Cada instante está ubicado en la precisa geografía del barrio que delimita y atesora afectos, que facilita encuentros y alimenta el entusiasmo por el juego. Cada personaje aborda el juego con compromiso vital, primero tímidamente y luego con afán superador.

Martina recuerda experiencias propias o reporta a diferentes personajes que, de alguna manera, juegan con esa mezcla de desafío intelectual y sumisión al azar. En el nivel discursivo prevalecen el diálogo y la narración que le confieren dinamismo a estas notas urbanas, en las que se entretajan la visión personal de episodios en los que la protagonista está involucrada y otros en los que la voz del entrevistado se actualiza en la interacción con la periodista que está preparando su columna semanal.

- **Enrique y Miguel** (“Palitos chinos”) hacen tareas opuestas. Uno es creador de reglas para diferentes juegos y el otro vive inventando trampas.
- **Luz** (“La colección”) es una apasionada coleccionista de miles de vistosos muñequitos y piezas accesorias del mundo al que pertenece cada juguete. Ella los cuida y atesora con maníática dedicación.

- **Inés** (“Girasoles, pata-pata, uiiiiiii”) es una mamá a la que le encanta andar en bicicleta y que tiene un método maravilloso para que su hija también aprenda y disfrute de esa actividad.
  - **Luis** (“El juego de la oca”) es el sobrino de Martina. De pequeño jugaba con ella al juego de la oca aceptando tímidamente el empate, pero las cosas van cambiando a medida que crece.
  - **Mario** (“Para verte mejor”) es el dueño de la óptica del barrio. Cuando descubrió el motivo que le impedía jugar bien al fútbol, decidió dedicarse a una profesión que pudiera ayudar a otros chicos con dificultades en la visión a cumplir sus sueños. Martina le está muy agradecida por haber descubierto gracias a él que podía jugar al tenis sin riesgos.
  - **Las mellizas** (“Rojo y colorado”) tienen un entretenimiento favorito: discutir todo el tiempo, en especial sobre los tonos de los colores. Esto resulta muy agotador para los demás.
  - **Leo** (“Como hermana y gato”) es el hermano de Martina, y cuando eran chiquitos jugaban al juego preferido de ella: “la mamá y el gatito”. Pero Leo logró superar un problema de dicción y consiguió de manera sorprendente empezar a jugar a “la mamá y el perro”.
  - **La hermana mayor de Martina** (“Chocolate con maní”) era particularmente tramposa y engañaba a su hermanita en el cantito para ver quién empezaba a jugar en el juego del tatetí.
- Palitos chinos y otros cuentos de mi barrio* está construido desde el placer que a la narradora le produce recordar y escribir historias que involucren a personajes que están en su mundo cercano, inmediato. Se detiene en las cosas pequeñas, de valor afectivo y emocional. La antología es una explosión de ganas de jugar y divertirse, de estar con otros mientras se comparten momentos que quedan grabados en la memoria. Son crónicas que invitan a aceptar desafíos y a superar las dificultades personales; por ejemplo: pasear en bicicleta imaginando que “hay un campo amarillo lleno de girasoles que te esperan” o jugar al tenis viendo “la pelota mientras vuela como un pajarito apurado por arriba de la red”.

## ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y DE ESCRITURA

### Antes de leer

1. Observen la ilustración de la tapa. ¿Quién será el personaje que aparece en primer plano?  
¿Dónde está?

- Describan lo que se ve en la imagen. ¿A qué juegan los otros personajes que aparecen en la ilustración?
- Con un compañero, incluyan esos juegos en la lista correspondiente y completen con otros juegos que conozcan.

JUEGOS AL AIRE LIBRE	JUEGOS QUE HABITUALMENTE TIENEN LUGAR ADENTRO

- Subrayen los juegos preferidos. Comenten con los demás compañeros con quiénes y dónde juegan.

2. Lean el título del libro y conversen. ¿Saben cómo se juega a los palitos chinos?

- Pueden organizarse para llevar palitos chinos a la escuela y jugar.
- Entre todos, conversen acerca de las reglas del juego.
- Elaboren un instructivo para jugar.

<p style="text-align: center;"><b>Nombre del juego: PALITOS CHINOS</b></p> <p>Cantidad de jugadores:</p> <p>Elementos necesarios:</p> <p>Instrucciones para jugar (paso a paso):</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---

3. Lean la contratapa. ¿Les parece que es una sola historia o son varias?

4. Lean la página 7. ¿Quién es Martina? ¿Qué cosas le gustan? ¿A qué se dedica?

5. Observen la ilustración del índice. ¿Quién será esa chica? ¿Aparece en la tapa?

- Con un compañero, elijan uno de los títulos que figuran en el índice.
- Busquen esa página en el libro y miren la ilustración. Sin leer el cuento, imaginen de qué se trata la historia.
- Luego comenten entre todos las ideas que formularon para cada historia.

#### **Fichero o cuaderno del lector**

Sugerimos la implementación de un fichero o cuaderno del lector en el que cada alumno vaya registrando los libros que lee solo o colectivamente, en el marco del plan lector o fuera de él, en el aula, en la biblioteca o en casa. De esta manera, cada uno podrá anotar su historia lectora año a año, señalando sus preferencias en temas, géneros o autores.

6. Completen la ficha del lector con los datos del libro.

<b>FICHA DEL LECTOR</b>		
<b>Título:</b>		
<b>Autora:</b>	<b>Ilustradora:</b>	
<b>Editorial:</b>	<b>Colección:</b>	<b>Año de edición:</b>

#### **Durante la lectura**

**Lean “Palitos chinos”, en la página 9**

7. Conversen. ¿Qué particularidades tienen los personajes de esta historia? ¿Qué cosas hacen, que resultan opuestas?

- Completen el cuadro. Luego recuerden cómo se comportan los personajes.

<b>Cosas que hace Miguel de manera exclusiva</b>	<b>Cosas que hace Enrique de manera exclusiva</b>	<b>Cosas que hacen los dos habitualmente</b>

8. Enrique y Miguel leen este cartel al mismo tiempo.

	<b>EN DIEZ MINUTOS, CAMPEONATO DE PALITOS CHINOS</b>	
--	--	--

- En parejas, imaginen cómo contarían esos personajes lo que sucede a partir de ese momento. Un integrante del grupo representa a Miguel, y el otro, a Enrique. Cada uno les cuenta oralmente a los demás, como si fuera el personaje, lo que ocurrió ese día.
- Entre todos, expliquen cómo termina la historia.

Lean “La colección”, en la página 17

9. Con un compañero, elaboren una lista con las piezas que fueron conformando la colección.

<b>INICIO DE LA COLECCIÓN</b>	<b>ANUNCIO DE LA ABUELA</b>	<b>LA PIEZA ESPERADA</b>
<b>Caballito, ...</b>		

10. Entre todos, comenten por qué ese juguete tan esperado le hará cambiar su manera de jugar con los miles de piezas de su colección.

11. Conversen. ¿Les gusta coleccionar cosas? ¿Cuáles? ¿Qué otras cosas les gustaría coleccionar?

- En pequeños grupos, imaginen qué coleccionaría alguno de los siguientes personajes.

<b>SIRENA</b>	<b>ASTRONAUTA</b>	<b>GIGANTE</b>
<b>PULGARCITO</b>	<b>PIRATA</b>	<b>FANTASMA</b>

- Luego elaboren una lista ilustrada de la colección del personaje elegido.

**Lean “Girasoles, pata-pata, uiiiiiii”, en la página 25**

12. Entre todos, expliquen el título de la columna de Martina.

13. Completen los pasos para aprender a andar en bicicleta, según Inés.

✓ Primero, subirse a la bicicleta y .....
✓ Después, imaginar .....
✓ En tercer lugar, hacer avanzar .....
✓ Cuando se siente que uno no se va caer, levantar .....
✓ Por último, elegir una .....

**Lean “Para verte mejor”, en la página 37**

14. Con un compañero, completen la biografía del dueño de la óptica *Para verte mejor*.

Cuando Mario iba a la primaria ..... ..... ..... ...	Su profesor de Educación Física descubrió ..... ..... .	Entonces Mario ..... ..... . ..... . ..... .	Y hace 15 años inauguró ..... ..... . ..... .
--	--	--	--

15. Entre todos, expliquen por qué Martina finalmente pudo jugar al tenis gracias a Mario.

**Lean “Rojo y colorado”, en la página 43**

16. Comenten a qué jugaban las mellizas. ¿Por qué su padre estaba agotado?

17. En grupos, como si fueran las mellizas, busquen tonalidades que permitan diferenciar los matices de un mismo color y completen las listas con la mayor cantidad de palabras posibles. Pueden pedir ayuda al docente de Plástica.

<b>AMARILLO</b>	<b>MARRÓN</b>	<b>ROJO</b>	<b>BLANCO</b>
-----------------	---------------	-------------	---------------

--	--	--	--

**18.** Conversen. ¿Imaginan a las mellizas jugando al “veo, veo”? ¿Cómo hubiera sido el diálogo entre ellas? Con un compañero, inventen esos diálogos entre los personajes.

- ¿Se animan a jugar al “veo, veo” con otros datos que no sean colores? Por ejemplo: formas, letra inicial, sílaba inicial...
- También pueden jugar a “viene un barco cargado de...”, indicando el color de la carga.
- Armen equipos y organícense para jugar.

**Lean “Como hermana y gato”, en la página 47**

**19.** Reunidos en grupos de tres integrantes, elijan una tarjeta y resuelvan la actividad.

<p>Cuenten la historia del nombre del perro de Leo.</p>	<p>Cuando Leo era chiquito no podía pronunciar bien algunas letras. Inventen un diálogo entre Martina y su hermanito en esa época. Pueden incluir palabras como <i>urraca, burro, cotorra, caracol, Marte, vereda</i> y muchas otras.</p>
---	---

**20.** Conversen. ¿Cuándo dejaron los personajes de jugar a “la mamá y el gato”?

**Lean “Chocolate con maní”, en la página 55**

**21.** Comenten entre todos:

- Los elementos que tienen en común “Como hermana y gato” y “Chocolate con maní”.
- Los motivos por los que la hermana mayor de Martina la engaña.

**22.** Busquen cantitos para decidir quién empieza a jugar y anótenlos en tarjetas.

- También pueden completar estos y anotarlos en tarjetas.

<p>En la casa de Pinocho          todos cuentan hasta.....          Pin.....          .....</p>	<p>Le regalan un gato          al que le toque          el número .....          .....</p>
<p>En la casa de Andrés          todos cuentan          .....          .....</p>	<p>Una, doli, tua          de la limentuá,          osofete colorete,          .....</p>



- Elijan un juego y tomen una de las tarjetas con el cantito que prefieran para decidir quién empieza. ¡Buena suerte!

**Lean “El juego de la oca”, en la página 31**

**23.** Conversen. En este cuento, ¿hay engaños o trampitas? ¿Cuáles son?

- Luego resuman la charla en el cuadro.

TRAMPITAS DE LA TÍA	REACCIONES DEL SOBRINO	DESAFÍOS ACTUALES

**Después de leer**

**24.** Ahora... ¡a jugar al juego de la oca de las páginas 35 y 36!

¡OJO! Cuando un jugador llega a un casillero que se relaciona con el argumento de alguna de las historias debe contar brevemente de qué se trata. Si no se acuerda, el otro jugador avanza tres casilleros.

**25.** Lean la página 63 para seguir jugando. Con un compañero, elijan una o más propuestas y resuévanlas.

- ¿Se animan a hacer nuevos dibujos con siete diferencias? Pueden dibujar o imprimir juegos con diferencias para niños que se consiguen *online* y desafiar a otros chicos a encontrarlas.
- También pueden hacer un campeonato de tutifrutí. Al final del libro hay páginas que pueden utilizar para jugar.

**26.** En grupos, elijan las columnas de Martina que más les hayan gustado y comenten con sus compañeros por qué las prefieren.

**27.** Proponemos un nuevo juego a partir de lo que leyeron: “Descubriendo personajes”.

- Divídanse en dos grupos. Un grupo por vez lee una de las siguientes afirmaciones y el otro dice quién es el personaje o a qué columna del diario barrial corresponde.

**AFIRMACIONES SOBRE LOS PERSONAJES DE LAS HISTORIAS**

✓ JUGABA SOLO PORQUE ERA MUY OBSESIVO CON LOS MILES DE JUGUETES QUE TENÍA.

✓ ERAN DOS PERSONAJES CUYO PRINCIPAL ENTRETENIMIENTO ERA DISCUTIR.

- ✓ AYUDÓ A MUCHOS CHICOS A QUE PRACTICARAN SU DEPORTE FAVORITO.
- ✓ TIENE UN MÉTODO MUY ORIGINAL PARA QUE SU HIJA APRENDA A USAR UN MEDIO DE TRANSPORTE.
- ✓ LE GUSTABA SER UNA MASCOTA Y JUGAR CON SU HERMANA.
- ✓ ENGAÑABA A SU HERMANA Y EMPEZABA PRIMERO A JUGAR.
- ✓ LE PROPONÍA A SU SOBRINO TOMAR LA MERIENDA CUANDO LLEGABAN A UN DETERMINADO CASILLERO DEL JUEGO.
- ✓ A PESAR DE LAS DIFERENCIAS, LOGRARON SER AMIGOS.

**28. Conversen. ¿Quién cuenta estas historias?**

- Tomen el índice y determinen en qué columnas la narradora cuenta:

- ✓ HISTORIAS EN LAS QUE PARTICIPÓ.
- ✓ HISTORIAS QUE SURGEN DE SUS ENTREVISTAS.
- ✓ HISTORIAS QUE NACEN DE SUS OBSERVACIONES EN EL BARRIO.

- Con un compañero, inventen una nueva columna del diario barrial en la que los personajes jueguen a la batalla naval. Luego compartan la historia en clase.

**Temas transversales**

- El componente lúdico en la vida de las personas.
- El juego como lugar de encuentro.
- El juego en la infancia.
- Juegos al aire libre y juegos de mesa.
- El egocentrismo en el juego.
- El barrio, la familia y la amistad.
- El engaño y la culpa.

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