Olira Blesa

# Inés más allá del Firmamento de Agua

Ilustraciones de Nerea Aguilera García
y Rosa María García Nevado

## GUÍA DIDÁCTICA

# GUÍA DIDÁCTICA
# Inés más allá del Firmamento de Agua
# Olira Blesa

## EJERCICIO DE PRELECTURA

Lee la reseña y escribe un relato donde describas lo primero que crees podría sucederle a Inés al llegar al Firmamento de Agua. No olvides indicar sus emociones e impresiones.
EJERCICIO DE VOCABULARIO
En cada capítulo escribe al menos cuatro palabras cuyo significado desconozcas, busca su definición en el diccionario de la RAE y escribe una oración con cada una de ellas.

## CAPÍTULO I. EL ROEDOR DE LUZ

1) Imagina un animal, el que más te apetezca, por la razón que sea y escríbelo. Ahora piensa en un elemento de la naturaleza; puede ser mineral, intangible o que se perciba por los senstidos.
a. Combina los dos y habrás descubierto parte de la fauna del Firmamento de Agua. Dibújalo y escribe una línea describiendo sus características más peculiares.
b. Escribe un relato donde describas tu encuentro con este animal de fantasía. No olvides indicar el espacio en el que os conocéis.

## CAPÍTULO II. EL FIRMAMENTO DE AGUA

1) Ya has visto qué objeto más sorprendente ha descubierto Inés en la naturaleza del Firmamento de Agua. Ahora te toca a ti crear el tuyo. Elige un elemento cotidiano y atribúyele una característica diferente, sorprendente. Dibújalo y escribe una escena en la que interacciones con ese objeto.
2) A lo largo de este capítulo -y más claramente se ve en la página 32- Inés hace referencia a un personaje de la literatura, Alicia del libro Alicia en el País de las Maravillas del autor Lewis Carroll. A este concepto se le llama metaliteratura, hacer referencia a la literatura dentro del libro. Otra forma de utilizar este concepto es hacer que el personaje hable con el autor. Imagínate a Inés regañando al autor por escribir algo que no le gusta a ella. ¿Crees que podrías utilizar tú el concepto de metaliteratura? Te doy dos opciones, aunque puedes crear alguna otra que te apetezca más. Déjame antes aclararte una cosilla, aunque diga literatura, puedes utilizar cualquier otro medio ficticio, como una película, una serie, un cómic.
a) Introduce en la escena un personaje de la literatura que interactúe con Inés y Destello.
b) Recrea una situación que tenga como referente alguna escena de la literatura que conozcas.

3) Inés parece conocer muy bien a Alicia. Seguro que tú también conoces a algún personaje popular. ¿Quién es? Descríbelo y crea una situación en la que actuarías siguiéndolo como modelo.
4) El juego del Nonsense –también llamada literatura del absurdo- utiliza elementos cotidianos y les atribuye una característica absurda. Este juego se da fácilmente en la mente del niño, que, como Inés, utiliza los recursos fónicos para crear términos divertidos en el caso de “la carrera animelicia”, que suena parecido a “la carrera alimenticia”, y así le da un nuevo significado. ¿Se te ocurre a ti alguno? Escríbelo y no olvides indicar a qué te refieres con él.

5) Fíjate en la página 34 que la palabra 'minino' aparece en minúscula y después en mayúscula. La primera referencia es al cachorro de Dina, la gata de Alicia en Alicia en el País de las Maravillas. Pero la segunda vez, Alicia se refiere a él por su nombre propio que coincide con lo que es 'Minino'. Lo mismo sucede con los personajes del Sombrerero Loco, el Lirón, la Duquesa, la Reina y el Grifo. ¿Te has fijado dónde sucede lo mismo en este libro?
6) En esta misma página 34, el narrador se dirige directamente al lector. Esta es una concesión donde el autor busca la complicidad del lector. ¿Te imaginas que pudieras mantener un diálogo con el narrador? ¿Qué le dirías? Recrea este diálogo imaginando las respuestas que te daría.

## CAPÍTULO III LAS DOCE DAMAS

1) En este capítulo, Inés se topa con doce puertas, cada una de ellas señalada por un signo del zodiaco. Elige un signo del zodiaco y diseña cómo sería su correspondiente puerta y un personaje que se caracterice con este signo. Descríbelo y crea una situación en la que se encuentre con Inés.
2) A lo largo de la novela te encontrarás frases hechas como "con la oreja detrás de la puerta". Se puede jugar con estas expresiones en un doble sentido. El sentido literal es físicamente que alguien está detrás de la puerta y ha apoyado la oreja en ella. El sentido figurado es que la persona está cotilleando. Indica alguna frase hecha que conozcas, o busca y elige alguna que te llame la atención, y escribe una situación en la que se confunda el sentido literal con el figurado.
3) Escribe un relato alternativo. ¿Qué aventura viviría Inés si en lugar de atravesar la puerta, se dirigiera a la colina de luz, a esa montaña de cuarzo?
4) Investiga y escribe una lista de los árboles que se mencionan en el relato y otros que podrían aparecer en la habitación de la dama. Busca la imagen de un sauce llorón y dibújalo.

## CAPÍTULO IV NATURALEZA DECANTADA Y LA DAMA ÁRBOL

1) Inés experimenta un cambio físico al tocarle la sustancia plateada la piel. Eso le permite llegar a la estantería más alejada. Escribe una situación en la que esa sustancia te ayudara a resolver una dificultad. ¿Qué poder obtendrías?
2) Trabajo cooperativo por parejas. En este capítulo se descubre que las damas pertenecen al juego popular de mesa que la madre y la abuela de Inés jugaban en la piscina: el juego de damas. Busca las reglas de los juegos de damas en Internet y diseña un tablero, dibuja sus fichas, recórtalas y juega una partida con tu compañero.

## CAPÍTULO V EL CARNERO Y LA DAMA ARTIFICIO

1) La discusión que mantienen Inés y el Carnero contiene rasgos del Nonsense, es una conversación absurda que trata de utilizar la lógica, el sentido literal, para provocar extrañeza y una sensación de sinsentido. Inventa una conversación similar utilizando una situación absurda. Te pongo algún ejemplo que te sirva de inspiración. Una persona que lleva un paraguas que no abre porque no quiere que pare de llover; alguien que espera el autobús, que tiene prisa, pero no sube al primero que pasa porque delante de él hay tres personas y eso le hace que tenga que coger el vehículo que llegue en cuarto lugar.
2) Tras beber el frasco que le dio la Dama Árbol, Inés consigue un vestuario más acorde a las necesidades de la escena. ¿Te imaginas qué otros efectos hubieran podido aportarle el líquido? Describe las características que adquiriría y no se te olvide asignarle un sabor y un color.

## CAPÍTULO VI LA COMPETICIÓN DE LAS ALTURAS Y LA DAMA DEPORTISTA

1) En este capítulo, Inés participa en una competición deportiva donde las reglas son absurdas. ¿Te imaginas que otras competiciones pueden existir en el Firmamento de Agua? Elige un deporte que conozcas y modifica su reglamento con alguna regla absurda. Ahora describe la escena y lo que le sucede a los participantes, no olvides que éstos no tienen que ser personas normales y corrientes, invéntate algunos personajes curiosos.

## CAPÍTULO VII EN LA CASILLA DE LA DAMA DEL CEREZO Y LA DAMA DEL TIEMPO

1) Trabajo cooperativo por grupos. El Señor Toro envía mensajes de amor al soplar los dientes de león. Dibuja un diente de león y escribe en él un mensaje para cada uno de tus compañeros del grupo. El adulto responsable los juntará todos y los repartirá al azar. Ahora elige a un compañero al que pueda ir dirigido ese mensaje (si piensas que pueden ser varios, elige uno) y escribe un relato donde se describa una situación en la que le llegue el mensaje al compañero que has seleccionado, después léelo en voz alta.
2) Trabajo cooperativo por grupos. Dibuja un reloj de arena, puede tener la forma y el color que tú quieras. Pon un año encima y decóralo con fotos y recuerdos escritos. Incluso puedes poner fotos de objetos, por ejemplo, de una marca de caramelos de los que siempre te dan tus abuelos, sé imaginativo. Elige tres recuerdos y cuéntale a tus otros compañeros por qué son importantes para ti.

## CAPÍTULO VIII LAS ESTRATEGIAS DE LA DAMA DE LA HISTORIA, LA DAMA MAQUINISTA Y LA DAMA MÚLTIPLE

1) Trabajo cooperativo por grupos ¿A que nunca relacionarías a un niño vestido con trajes y pelo cano? Infancia y estrés del trabajo, no son conceptos que suelan relacionarse. Inventa otras figuras disparatadas, después ponedlas en común y elegid una por cada miembro del grupo para describirlas mediante una escena un relato.
2) En el diálogo que mantienen Inés con el Señor Caballo se hablan con refranes que dan lugar a una situación absurda en el tren. Busca refranes que te llamen la atención e inventa una escena teatral con un diálogo divertido.
3) El tren en el que viaja Inés es la maqueta que hizo con su abuelo a tamaño real y que recorre el Firmamento de Agua. Ahora te toca a ti escoger un juguete de tu infancia y convierte en 'realidad' ese objeto en un relato. No olvides indicar qué de importante es ese juguete para ti.

## CAPÍTULO IX LA JUGADA FINAL: LA DAMA DEL HOGAR, LA DAMA VISIONARIA Y LA DAMA DE LAS PROFUNDIDADES

1) La Señora Mariposa tiene la habilidad de relatar sucesos en forma de poemas. ¿Puede que sus alas caleidoscópicas tengan algo que ver? Dibuja una mariposa con las alas caleidoscópicas y llenada de imágenes, las primeras que te vengan a la cabeza, después, en el cuerpo de la mariposa escribe un sintagma nominal, ese será el tema. Ahora escribe un poema utilizando las imágenes relacionándolas con el tema.
2) Trabajo cooperativo clase, debate. Fíjate que la dama visionaria predice los movimientos que ha de realizar Inés. Hace referencia al poder del oráculo en la Antigüedad grecorromana. Muchas personas querían que

el oráculo desvelara su futuro y cuando intentaban evitarlo, provocaban que se cumpliera la desgracia que les habían predicho. ¿Crees que sería bueno conocer el futuro? El adulto responsable indicará un número de alumnos que deberán juntarse en grupo y pensar en argumentos positivos de conocer el futuro. El resto de alumnos se organizarán en grupo para pensar en aspectos negativos para luego dar lugar a un debate con el adulto responsable como moderador.
3) En este capítulo se da una situación curiosa. Los corales en nuestra realidad no son comestibles, incluso es una especie en protección. Pero en el Firmamento de Agua, los corales son una chuchería. ¿Te imaginas que existieran en este mundo otros parajes así de extraordinarios? Elige un ambiente natural y crea un espacio lleno de elementos originales. Por ejemplo, una ciudad de chocolate; un parque de atracciones fabricado con canicas, etc.
4) En las profundidades del Firmamento de Agua, la Dama explora la cultura de nuestra realidad a través de los mitos. Los mitos son relatos que buscan explicar un acontecimiento natural utilizando características sobrenaturales. Por ejemplo, que las arañas tejen telarañas porque la diosa Atenea castigó a Aracne, que tejía telares, transformándola en araña. Fíjate que se relaciona el que el insecto de la araña fabrique telarañas con el oficio de Aracte, ya que ambos trabajos requieren el uso de hilos. Pues ahora crea un mito de un fenómeno que pueda darse en el Firmamento de Agua. Por ejemplo, ¿Por qué las colinas son de cuarzo? ¿Por qué cuando coges las briznas de hierba se convierte en agua?

## CAPÍTULO X JUEGO DE PALABRAS Y LA DAMA PERDIDA

1) Trabajo cooperativo por grupos: investiga las reglas del juego de las palabras encadenadas y compite con tu grupo cooperativo hasta que solo quede uno. Después, jugaréis todos los finalistas entre vosotros hasta que haya un ganador en la clase.
2) La Dama Perdida perdió sus ganas de jugar la partida por dejarse llevar por la pena de las circunstancias ajenas. Gracias a Inés, consiguió animarse y regresar al juego. Inventa otra razón por la que la Dama se hubiera perdido, escríbelo en un relato y no olvides describir su encuentro con Inés.

## ACTIVIDADES FINALES

1) Tu aventura en el Firmamento de agua: vídeo y ficha.
2) Trabajo cooperativo en grupos y posterior puesta común para toda la clase.
a) Fíjate en las ilustraciones del libro donde aparecen los personajes de las damas. Hay dos por cada una de ellas: una corresponde a mujeres humanas cuyo atuendo varía, pero el resto son dibujos antropomórficos (personajes de ficción que presentan mezcla de algún rasgo humano con otros seres que lo convierten en una figura ficticia y sobrenatural). La Dama Árbol tiene fisionomía de árbol; la Dama Artificio es una marioneta; la Dama Deportista tiene características de pájaro, etc. ¿Identificas otros rasgos sobrenaturales en el resto de las damas? Elige el estilo de dibujo que sea más acorde a cómo te has imaginado tú a las damas y justifica tu respuesta.
b) Ya sabes que en lado del tablero se encuentran las mujeres asignadas a cada signo del zodiaco. Ahora te toca inventar los contrincantes de las damas. ¿Cómo podrían ser? ¿Animales; guerreros; personajes fantásticos; híbridos de persona y animal? Por cada grupo debéis inventar dos contrincantes y una escena. Entre toda la clase, crearéis doce encuentros. Cada grupo debe inventar un protagonista, inventar un nombre para este lado del tablero, opuesto al Firmamento de Agua, por ejemplo, la Tierra del Aire. ¿Cómo llega vuestro protagonista, cuál es el conflicto y cómo se resuelve?