



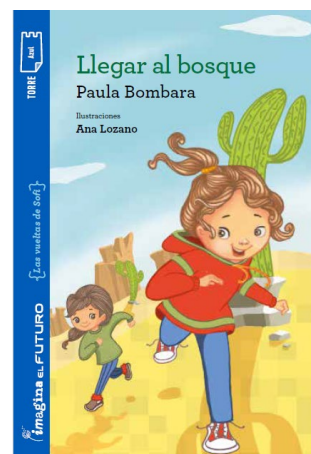
Llegar al bosque

Paula Bombara

Ilustraciones: Ana Lozano

Páginas: 120

Colección: Torre Azul



/AUTORA

Nació en Bahía Blanca, provincia de Buenos Aires, en 1972. Además de escribir literatura infantil y juvenil, es comunicadora científica y una activa militante de DD.HH. Forma parte del grupo de investigación en Lingüística “Discursos e Infancias”, allí estudia para deconstruir estereotipos y mantener viva la memoria en la LIJ. En Norma también ha publicado los siguientes títulos: *El pelotazo*, *Flor de estrellas*, *Sin rueditas*, *Eleodoro*, *La cuarta pata*, *Dos pequeñas gatas japonesas*, *Juana Azurduy*, *La fuerza escondida*, *Muralistas*, *El mar y la serpiente*, *La chica pájaro*, *Solo tres segundos* y *La sombra del jacarandá*.

/ILUSTRADORA

Nació en la ciudad de La Plata. Desde muy pequeña se interesó por los libros y la creación de personajes. Cursó los primeros años de la Licenciatura en Artes Plásticas, en la facultad de Artes de la UNLP. Además de ilustrar libros infantiles, trabaja creando personajes y diseños para indumentaria.

/OBRA

Desde su computadora, Sofía juega con las chicas y los chicos del grado. Su avatar debe correr hasta atravesar un desierto y llegar al bosque cuadrículado, pero aún no lo logra. Y no le gusta perder, porque después en la escuela la burlan y es complicado pasarla bien. Para colmo, en su casa, están



ocurriendo cosas que los tienen a todos preocupados, y Sofi, sin querer, ¡armó un lío tremendo! ¿Quién la ayudará a sortear los obstáculos que, como en los jueguitos, se cruzan y la sorprenden en la vida real?

/ ¡A EXPLORAR!

1. Para comenzar a acercarse a la obra, propóngales a las y los alumnos que observen la tapa: *¿dónde están los personajes? ¿Qué particularidad tiene el piso? ¿Por qué creen que es así?* Si no lo mencionan, guíelos para que noten que está formado por píxeles, lo que puede indicar que se trata de una imagen en una pantalla.
2. A continuación, converse con el grupo acerca de qué es una **contratapa**, cuál es su función y qué información suele incluir. Luego, invítelos a leer el texto en la contratapa de *Llegar al bosque* y pídale que, en grupos, escriban dos o tres oraciones acerca de qué creen que sucederá en la novela. Conserve las hipótesis de los grupos para volver a ellas al terminar la lectura.
3. Luego, señáleles que en la tapa dice “Las vueltas de Sofi” y coménteles que este libro es parte de una saga: *¿qué es una saga? ¿Qué otras sagas conocen?* Pregúnteles si leyeron *Flor de estrellas* o *Sin rueditas*, los libros anteriores de la saga. Si algunos lo hicieron, invítelos a contarle a la clase:
 - Cómo es Sofi.
 - Qué desafíos tuvo que enfrentar en los libros anteriores.
 - Cómo es su familia.
4. Converse con el grupo acerca de si les gusta jugar en línea y a qué juegos: *¿conocen a alguien que a veces no pueda dejar de jugar o que deja de hacer otras actividades para seguir jugando?* Si lo desea, puede compartir parte de la información sobre videojuegos y adicción que aparece en el botón **Juegos en línea** del proyecto **Imagina el futuro** disponible en www.tuplanlectornorma.com.



/ HORA DE LECTURA

1. Capítulo 1 a capítulo 8

a. Antes de comenzar, pregúnteles qué tiene de particular el comienzo del primer capítulo y el título. Luego, pídeles que observen los títulos de otros capítulos: *¿por qué a veces comienzan o terminan con puntos suspensivos?*

b. Una vez que hayan leído el capítulo 1, pídeles que observen con atención la ilustración de la página 9: *¿les parece que representa bien lo que sucede al jugar en línea? ¿Con qué otra imagen representarían la situación?*



c. Luego, puede conversar con la clase acerca de si juegan en línea: *¿qué les gusta y qué no les gusta de jugar en línea? ¿Alguna vez se pelearon con amigos o compañeros durante los juegos en línea? ¿Es diferente la forma de relacionarse en línea que presencialmente?*

d. En la página 11 (capítulo 2), hay una serie de frases que aparecen dispuestas de una manera particular en la página. Pregúnteles con cuál de estas afirmaciones están de acuerdo y por qué.

Estos textos están ubicados de una forma particular porque buscan divertir a los lectores.

Esos textos están puestos de esa manera para mostrar que Sofi solo recuerda partes de la conversación con su mamá.

Los textos dispersos en la página ayudan a que los lectores y las lectoras sientan el escalofrío que sintió Sofi.

No sabe qué responder. Recuerda frases sueltas, de esas que los grandes comentan mientras miran programas de noticias o revisan las cuentas que tienen que pagar:

“preocupados”,

“precios por las nubes”,

“otro trabajo”,

“ayudarnos entre todos”.

Se mira las piernas y ve que la piel se le llenó de puntitos. Le da un escalofrío.

¿Es de nervios o es de frío? Porque siente las dos cosas...

11

e. Converse con la clase acerca de qué ejemplo se usa en la página 12 para mostrar qué son las emociones y la “piel de pollo”. Luego, puede animarlos a proponer otros ejemplos.



A veces las emociones ponen la piel así, como cuando _____.

- f. Después de leer el capítulo 5, converse con la clase acerca de qué preocupaciones y temores tienen Sofi y su familia como consecuencia de que el papá perdió su trabajo: *¿todos los miembros de la familia tienen la misma actitud?*
- g. Sabrina es la única del grado que tiene celular. Organice un debate acerca del uso de los teléfonos celulares en la escuela. Para hacerlo, divida la clase en dos grupos: uno deberá defender su uso y el otro presentar argumentos en contra.
- h. En la página 31, la narradora dice que la duda acerca de si deberán mudarse o no es como un pac-man comiéndole la tranquilidad a Sofi. Pregúnteles con cuáles de estas emociones asocian esa imagen.

ANSIEDAD PACIENCIA MIEDO TIMIDEZ ENVIDIA

- *¿Qué otras imágenes usarían para expresar esa emoción?*

2. Capítulo 9 a capítulo 19

- a. La abuela de Sofi no entiende cómo algunos niños y niñas pueden preferir las pantallas a las plazas: *¿qué le dicen Nacho y el papá de Sofi? ¿Ustedes creen que los encuentros virtuales y presenciales son diferentes?*
- b. Pida a los y las alumnas que releen el capítulo 12: *¿los hechos aparecen narrados en orden cronológico? ¿Se cuenta lo que sucedió “en el momento” o lo que Sofi recuerda a la mañana siguiente? ¿Por qué creen que se eligió contar lo que rememora Sofi?*
- c. Organice la clase en tres grupos. Pida al primer grupo que escriba un texto en el que Sofi cuente la pelea con Sabrina, al segundo que escriba un texto en el que Sabrina cuente la pelea con Sofi, y al tercero que escriba un texto en el que Milena cuente la pelea entre Sofi y Sabrina: *¿cuál es la diferencia entre los tres puntos de vista?*



- d. En el capítulo 16, se hace una enumeración de todo lo que hizo Sofi el fin de semana. Propóngales que utilicen el mismo recurso para contar lo que ellos hicieron el fin de semana.

3. Capítulo 20 a capítulo 27

- a. Lea en voz alta el siguiente fragmento de la página 84 y pregúnteles a las y los alumnos qué palabras relacionadas con el agua y la navegación aparecen: *¿por qué se utilizan esos términos para hablar de un día de escuela? ¿Qué idea se quiere mostrar?*

Navegan la tarde sin sobresaltos. Sofi se siente mucho más tranquila cuando Sabrina no está. La carpeta-canoa la deja en la orilla de la salida sin hacer olas. Ve a la abuela y tic-toc tic-toc tic-toc. Corre a su encuentro.

- b. Proponga a la clase que imaginen cómo eran las láminas que hizo Sofi con los abuelos y las confeccionen.
- c. Al final del capítulo 25, mientras pedalea, Sofi tiene una suerte de revelación, es decir que se da cuenta de algo importante. Pídales que escriban en un papel un fragmento del texto que, para ellos, exprese lo que Sofi comprendió: *¿todos escribieron el mismo fragmento? ¿Por qué lo eligieron?*
- d. Lea en voz alta el siguiente fragmento del capítulo 26: *¿les parece que el bosque cuadriculado representa otra cosa además de una parte del juego? ¿Qué?*

Respira hondo y decide dejar de jugar. Sabe que una vez que el avatar está ahí, ya no hay vuelta atrás. La espera un nuevo mundo. La próxima vez, el punto de partida será el bosque cuadriculado.

/PALABRAS EN ACCIÓN

1. En varias partes de la novela se usan diferentes imágenes para describir sentimientos. Pídales que escriban palabras que relacionen con cada una de estas imágenes.



PAC-MAN RELOJITO MOSQUITO

/DESPUÉS DE LEER

1. Vuelva a las hipótesis que escribieron antes de leer la novela y pregúnteles si eran acertadas o no. Luego, converse acerca de qué los sorprendió de la novela y de su protagonista: *¿se identifican con algunas de las cosas que le suceden? ¿Qué decide festejar Sofi al final de la novela?*

/CRUCE CON OTRAS ÁREAS**TECNOLOGÍA**

1. Mire con la clase el video *La obsolescencia programada y el consumismo*, producido por el diario *El País* y disponible en bit.ly/3NYXhWd. Luego, pueden conversar acerca de cómo se ve esto en *Llegar al bosque* (Nacho le dice a Sofi que quizás no logra avanzar en el juego).

**HISTORIA**

1. Proponga a los y las alumnos que entrevisten a adultos de 40, 50 y 60 años y les pregunten a qué videojuegos jugaban y cómo eran los dispositivos que usaban. Puede proponerles que busquen imágenes de los juegos y dispositivos que mencionan los entrevistados: *¿cómo cambiaron los videojuegos a lo largo de los años?*



**ARTE**

1. Invite a las y las alumnas a ver las obras del artista Flavio Gutiérrez, en art.mirandabosch.com/artistas/favio-gutierrez/: ¿qué elementos de los videojuegos aparecen en su obra? Si lo desea, puede comentarles que el crítico Daniel Leber dice que estas obras muestran “el resultado de una vida atravesada por las pantallas y las imágenes generadas por computadoras”.

**/ PARA LOS INSACIABLES**

Otras obras de Paula Bombara

Sin rueditas (Torre Roja)

Sofi acepta en la escuela un desafío para el que no está preparada. Su mamá, su papá, y en especial su hermano Nacho, están dispuestos a ayudarla.

El miedo crece dentro de Sofi ¡y ya es enorme! Ella sabe que correr en bici es muy difícil, pero ahora forma parte del equipo que competirá en la carrera de postas.

¿Podrá volverse atrás? ¿O logrará vencer el miedo que le da andar sin rueditas?

Dos pequeñas gatas japonesas (Torre Azul)

¿Alegre, alto, valiente o curioso? ¿Hermano, hijo, compañero o amigo? ¿Cuántas cosas somos a la vez? Estas y otras cuestiones se pregunta Brian, que es argentino, pero nieto de irlandeses y de japoneses. Por eso reflexiona sobre su identidad, aunque a veces no sepa bien qué significa esa palabra; y sin saber qué es “estar enamorado”, ¡se siente enamorado de Agustina! Entonces, ¿por qué invitarla a su casa lo pone tan nervioso? Quizá pueda ayudarlo un regalo súper especial que viene volando desde Japón en dos pequeñas jaulitas...





La cuarta pata (Torre Amarilla)

Como cada verano, Lu y sus primos pasarán juntos las vacaciones. Esta vez, en una isla de Brasil donde los espera un oscuro misterio: animales con tres patas. En equipo, aprenderán mucho sobre la ecología, la solidaridad, la justicia y la tolerancia.

Juana Azurduy. La fuerza escondida (Torre Amarilla)

Su vida familiar y su lucha durante las guerras de la independencia. Hija mestiza del Alto Perú, madre y guerrera. Su sueño era la libertad, para las personas y para la Pachamama. Y esa libertad, en el tiempo de las revoluciones, significaba expulsar a los realistas de nuestra tierra. Por eso, junto a su esposo Manuel Padilla, se unió a los ejércitos patriotas. Como las heroínas de La Coronilla, como las luchadoras de todo tiempo y lugar. Juana cabalga e irradia su fuerza por los pueblos de América.

