

Teoría y práctica del Librofórum

Algunas reflexiones teóricas después de la práctica

En el artículo titulado *Pedagogía del librofórum*, publicado en la revista EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA nº 76, de febrero de 1997, escrito en colaboración con Manuel Lana Arias, presentábamos unas orientaciones básicas y fundamentales para enfrentarse con éxito a la realización de un librofórum.

Remito al citado artículo a quienes **tenen** interés en dominar esta técnica animadora, para algunos la estrategia por excelencia, al mismo nivel que la narración oral, con la que tiene algunas relaciones.

Lo que a continuación pretendo explicar son una serie de actitudes particulares a tener en cuenta y que surgen de mi experiencia tras 25 años realizando librofórum por toda España, con lectores de todas las edades y condiciones, generalmente de la mano de la editorial Alfaguara.

La primera preocupación que me asalta en los días previos a la realización de dicha actividad es la de saber si todos los asistentes habrán leído el libro, o sólo lo habrá hecho una minoría. Por lo tanto, ante esta difícil tesitura siempre me planteo dos objetivos: en primer lugar, hacer ver a los buenos lectores todo lo que no han podido captar, llegar a una lectura entre líneas, plantar en ellos las ganas de leer más libros. Y a los segundos, aquellos que no han querido o no han podido leer el texto en cuestión, darles a entender que leer es interesante, dejarles un regusto placentero y fomentarles las ganas de leer el libro objeto de animación.

El hecho de que no todos los asistentes hayan leído el libro o lo hayan entendido

–hecho muy frecuente– es interesante porque modifica no sólo los objetivos iniciales, sino las estrategias a desarrollar. Todas las actividades que planteo son lúdicas y variadas –más lúdicas cuanto mas pequeños son los lectores–, de dificultad progresiva, las preguntas a responder oralmente son voluntarias, nunca intento forzar la intimidad, siempre procuro respetar a los que no desean participar. Si no hay respuestas a las preguntas planteadas, las respondo yo mismo.

Generalmente todo debe ser oral, dinámico y si se plantea algo por escrito, que sea breve y de fácil ejecución, generalmente a responder en grupos, para no caer en el desánimo y la decepción. Concibo el librofórum como una técnica mixta, donde tengan cabida todo tipo de estrategias, que no se resuma todo en un simple comentario de texto coral, que es en lo que derivan muchos librofórum a mi juicio mal planteados. Importa más el sabor dulce que deja el encuentro que los intentos de que comprendan y analicen lo leído.

Si observo que los contertulios se aburren y no participan, corto por lo sano y paso a otra cosa: siempre llevo conmigo una antología de cuentos por si acaso, o entablo un diálogo sincero sobre sus inquietudes literarias, o improviso un juego literario o un taller creativo. Todo menos dejar el recuerdo de una sesión soporífera y frustrante.

Procuro siempre, al finalizar la sesión, entregar un presente a todos los asistentes. Consiste, por lo general, en una *Guía de Lectura* sobre el autor objeto de librofórum, de ampliación bibliográfica de la temática tratada, o de alguna actividad para la reali-

Juan José Lage Fernández
Revista *Platero*

Cuento oral

Si considero que se puede prolongar algo más la sesión, cuento una historia o un cuento que tenga por protagonista central a un oso. Procuro seleccionar tanto de la tradición como de la cuentística moderna algún relato que tenga algo que ver con el texto que comentamos y lo narro oralmente, como fin de fiesta, como “regalo de amor”, que diría Lewis Carroll.

Ejemplo B: *El gran gigante bonachón* (Editorial Alfaguara)

Desarrollo: C.P. La Ería (Oviedo)

Nivel: Segundo y Tercer Ciclo de Primaria

Actividades a desarrollar:

El autor

Se trata de apuntar notas biográficas del autor del libro. En este caso es R. DAHL, un autor muy conocido y con una vida muy apasionante, que da mucho juego.

Hago una propuesta visual, imitando los viejos “pliegos de cordel”. Se trata de unos murales en tamaño cartulina donde, con viñetas y en sonoros pareados –a imitación de los pareados del autor– voy explicando su vida, incidiendo en sus aspectos más anecdóticos, aquellos que despiertan la sonrisa de los participantes (catador de chocolates, calentaretretes...)

El argumento

A veces pido que alguien me explique, en pocas palabras, el argumento del libro. Pero lo habitual, dadas las dificultades que entraña resumir un libro, es que sea yo quien les lea el argumento, como actividad de síntesis y de refresco de lo leído.

Para que la actividad sea más interesante, en ocasiones meto un gazapo en el argumento, que tienen que descubrir. Es decir: se trata de descubrir el error que intencionalmente colé en el argumento verdadero.

Preguntas

Preparo preguntas indagatorias, para comprobar el grado de conocimiento y asimilación de la historia. Por ejemplo:

- ¿Cuántas niñas había en el orfanato?
- ¿Cuántos años tiene la protagonista?
- ¿Qué son popotraques?
- ¿Qué cualidad tiene el Gasipum que lo diferencia de la gaseosa?
- ¿Cuál es el nombre de los 9 gigantes?

- ¿Qué le regaló el Gran Gigante al presidente de la India?
- ¿Cómo era el Gran Gigante Bonachón?

Juego del SI – NO

Es una actividad que prolonga la anterior, pero en este caso se trata de contestar SI o NO, pero justificando la respuesta. Este juego profundiza en el grado de conocimiento del libro.

Una vez finalizadas las preguntas, propongo, por ejemplo, que un grupo de alumnos diga frases verdaderas, que tengan relación con la historia, y otro grupo frases falsas que no tengan nada que ver.

PREGUNTA	RESPUESTA
Al GGB le pegan los otros gigantes	SI
El GGB se entrevista con la reina	SI
A Sofia le gustan los pepinásperos	NO
Los 9 gigantes devoran niños	SI
Los gigantes van en helicóptero	SI

Otros títulos

Actividad a mi juicio muy interesante, que consiste en inventar otros títulos para la historia, pero siempre justificando el por qué de tal elección. Se trata de hacerles comprender la importancia de titular bien una historia y de las dificultades que entraña colocar un título adecuado.

El juego se plantea en dos modalidades. La primera consiste en proponer un título supuesto de mi invención y que se le busquen justificaciones. Por ejemplo:

- Un soplasueños real
- Los pepinásperos
- Antropófagos
- El pozo de los gigantes
- Un gigante en palacio
- Tarros fantásticos

La segunda modalidad consiste en que sean los propios alumnos quienes inventen títulos y los justifiquen ante sus compañeros (para incentivar la curiosidad, les hago saber que el mejor de los títulos propuestos será remitido al autor para que lo tenga en cuenta en nuevas reimpressiones).

Juego creativo de las siglas

GGB son las siglas de “Gran Gigante Bonachón”. Pero pueden significar también muchas otras cosas, dependiendo de la ima-

zación a posteriori en el aula con el profesor correspondiente, para que perviva el recuerdo de una sesión que pretendo inolvidable.

Algunas experiencias prácticas después de la teoría

Ejemplo A: *Osito* (Editorial Alfaguara).

Desarrollo: Colegio Santo Domingo de Guzmán (Mieres, Asturias)

Nivel: Primer Ciclo de Primaria

Actividades a desarrollar:

Lectura equivocada

La estrategia animadora conocida como “Lectura equivocada” fue concebida por Montserrat Sarto. Consiste en leer un cuento dos veces. La segunda, equivocándose intencionadamente en determinados momentos, con la intención de que los asistentes digan “te equivocas”.

En esta ocasión, lo primero que hago es leer una de las historias del libro *Sopa de cumpleaños* siguiendo la estrategia descrita, con la intención de despertar la curiosidad.

Preguntas

La segunda actividad consiste en hacer unas preguntas sobre el libro, que deben responderse voluntariamente. La intención secreta es conocer el grado de conocimiento que los asistentes tienen del texto:

- ¿Cuántos cuentos tiene el libro?
- ¿Cuál es el título de los cuentos?
- ¿Qué tres cosas cosió la mamá de Osito?
- ¿Cuántos años tiene Osito?
- ¿Y por qué sabemos que tiene seis años?
- ¿Qué animales asistieron al cumpleaños?
- ¿Qué le regaló Pato?
- ¿Qué le regaló Gato?
- ¿Qué le regaló Gallina?

Juego del SI – NO

Esta actividad de respuesta colectiva consiste en hacer unas preguntas a los asistentes y responder SI en caso de pregunta cierta y NO en caso de pregunta falsa o supuesta. Ejemplos:

PREGUNTA	RESPUESTA
Osito tiene un hermano	NO
Osito tiene gafas	NO
La mamá de Osito sabe coser	SI
Osito iba a la escuela	NO
Papá de Osito es carpintero	NO
Osito saltó desde un árbol	SI

Una vez terminada esta batería de preguntas, propongo a los niños que participen inventando ellos mismos frases verdaderas y frases falsas, que comentamos entre todos.

¿Quién dijo?

Se trata de proponer una frase y acertar qué personaje la dijo. El objetivo de esta propuesta es conocer a los protagonistas de la historia, señalar sus características diferenciales, profundizar en su modo de ser y de actuar.

FRASE	PERSONAJE
Tengo un deseo	OSITO
Eso es imposible	MAMÁ
Aquello fue muy divertido	OSITO
Vuelve a la hora de comer	MAMÁ
¿Qué cuento quieres que te cuente?	MAMÁ
Los pájaros vuelan	OSITO

Juego de las ilustraciones

El libro está profusamente ilustrado, con unas ilustraciones que despiertan la sensibilidad de los lectores. Aprovecho esta circunstancia para fotocopiar algunas –ocho en total– y hacer algunos juegos visuales, algunas propuestas de identificación.

JUEGO: Repartir ilustraciones entre los asistentes, decir una frase y los alumnos que tengan en su poder la ilustración que se relaciona con la frase propuesta, la levantarán. He aquí algunas frases propuestas:

- Feliz cumpleaños, Osito.
- Buenas noches, Osito.
- Toma un trozo de pastel.
- Estamos en la tierra y tú lo sabes.
- ¡Pero si no hay comida en la mesa!
- Mira, tengo un casco espacial nuevo.
- Ya podemos empezar.
- ¿Quieres tener también un abrigo de piel?

JUEGO: Leer el título de los cuatro cuentos que contiene el libro y levantar las ilustraciones que pertenecen a cada cuento en concreto.

Temática

La última actividad consiste en hacerles entender los temas o valores que se pueden deducir de una lectura detenida. En este caso, hacerles ver que la amistad y las buenas relaciones son los valores fundamentales que se tratan en el libro.

ginación del alumno. Se trata pues de jugar a inventar nuevos significados para estas siglas. Por ejemplo:

- Gigantes Ganadores de Batallas
- Gamberros Gritando Burradas
- Gran Gala de Bebedores
- Gigantes Graciosos y Buenos

Este es un juego que puede desarrollarse oralmente, o mejor por escrito, en grupo, dando tiempo para la reflexión. Es una actividad complementaria que se realiza si la acción es fructífera y el tiempo es suficiente.

Lecturas

Se trata de extraer del libro, como colofón, las diferentes lecturas que el texto nos depara, los variados mensajes que el autor nos quiso transmitir. Se deja la oportunidad de que los lectores las vayan descubriendo por sí mismos o, en caso contrario, soy yo mismo quien las voy poniendo en evidencia. Por ejemplo:

- Crítica a la cobardía, a la crueldad y a la maldad
- Respeto a las diferencias y contra el sectarismo
- Los (guisantes) humanos son los únicos animales que se matan entre sí
- Hay personas que nos parecen horribles físicamente, pero son generosos y esconden gran sensibilidad.

Ejemplo C: ¡A la mierda la bicicleta! (Editorial Alfabeta)

Desarrollo: IES Galileo Galilei (Navia, Asturias)

Nivel Primer y Segundo curso de Secundaria

Actividades a desarrollar:

El autor

Tras algunos datos breves sobre la biografía del autor –en este caso Gonzalo Moure que vive en una localidad próxima– intento que los propios asistentes intuyan los gustos del autor a partir de los datos ofrecidos en el libro. Por ejemplo:

- Le gusta la música y la poesía.
- Es un protector de la naturaleza (le gustan los caballos) y vivir en el campo.
- Es un personaje tranquilo y paciente.
- Es apasionado de la cultura budista.

El argumento

En este caso, propongo un juego creativo para descubrir el argumento. Es una pro-

puesta muy conocida en los talleres literarios que se denomina “muro descascarado”. Consiste en pasar por escrito el argumento y suprimir determinadas palabras clave, que los alumnos deben completar.

Es un juego colectivo, para que todos tengan la oportunidad de participar y se mantenga el anonimato de las respuestas verdaderas.

Tras un periodo de tiempo prudencial para las respuestas, se van leyendo los diferentes trabajos hasta dar con las respuestas acertadas.

Otros títulos

Esta actividad ya está descrita en el ejemplo anterior y se presenta bajo dos modalidades. Los títulos que les propongo para que justifiquen si se corresponden o no con la historia son los siguientes:

- *Silvestre*
- *Dos mundos*
- *En nuevo Félix*
- *La utopía también existe*
- *La naturaleza de la naturaleza*

Los personajes

Para situar los personajes de la historia, para profundizar en su conocimiento, propongo varias actividades a desarrollar:

Las relaciones entre personajes:

- Entre Javier y su padre
- Entre Homero y Mole
- Entre Lorena y Javier

Señalar los personajes protagonistas y los personajes secundarios:

¿Quién es?

- Serio y callado
- Alegre como un jilguero
- Fracasado profesionalmente y en el matrimonio
- Gordo y descomunal
- Hablaba siempre en voz baja

¿Quién te cae bien y mal? ¿Por qué?.

Los temas

Es la actividad que resulta más complicada, que les cuesta más trabajo, por lo que debe hacerse con tino y facilitando la labor. Para muchos, esta es la actividad reina de un librofórum. Se trata de hacerles ver que la

lectura del libro depara varios motivos para la reflexión:

- Crítica los tópicos ecologistas y propone hablar de cosas sencillas y asequibles: el problema de los todo-terreno, por ejemplo.
- El abandono de los pequeños pueblos y aldeas.
- Crítica suave a los antiguos programas televisivos de Félix R. de la Fuente.
- Distinción entre ecofilos y ecologistas.
- El paso de la infancia a la adolescencia
- La problemática de la llamada edad del pavo y de cómo las chicas maduran antes que los chicos.
- Contraposición entre el mundo de dos jóvenes muy diferentes (el de Ulises y Lorena, más preocupados por *Sensación de vivir* que por nada y el de Silvestre, que nunca había pisado una discoteca pero era un experto en naturaleza).

El final

Es una actividad creativa, intentando que los alumnos encuentren otro final para la historia, diferente al final propuesto por el autor.

El protagonista se encuentra ante un dilema: seguir con sus ideales y no hacer el programa televisivo que le proponen; o ceder y hacer el programa.

¿Qué harías tú? ¿Cuál sería tu final?

Cuestionario

Como los alumnos ya son mayores, para que después del encuentro trabajen un poco más la historia y se acostumbren a profundizar, les entrego un modelo de encuesta o ficha que deben realizar en clase con su profesor. La encuesta consiste en lo siguiente:

ENCUESTA FINAL

NOMBRE Y APELLIDOS

CURSO

1) El libro es:

- Realista - Fantástico - Mitad y Mitad

2) El título me parece :

- Adecuado - Inadecuado

3) ¿En que época se sitúa la acción?

- Anterior - Actual - Futuro

4) ¿Cuánto tiempo dura la acción?

- Mas de un año - Un año - Menos de un año

5) La extensión de la obra me parece :

-Justa - Demasiado larga - Demasiado corta

6) ¿En que lugar se desarrolla la acción?

- España - Extranjero - Indefinido

7) ¿Cómo me lo pasé leyendo la obra?

- Me divertí - Me aburrí - Me hizo pensar

- La lei varias veces - La lei de un tirón

8) ¿Qué nota pondrías al libro?

- Muy Bien - Bien - Regular - Mal - Muy mal

9) El final:

- Lo cambiaría - Me gusta como está