01 Propuestas para la biblioteca escolar

Cortázar

INSTRUCCIONES PARA SEGUIRLE LA CORRIENTE A **JULIO CORTÁZAR**

Fotografía ©Sara Facio

Ministerio de Capital Humano
República Argentina

Secretaría de Educación

BNM
Biblioteca Nacional de Maestros

PRESIDENTE
Javier Gerardo Milei

VICEPRESIDENTE
Victoria Eugenia Villarruel

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS
Guillermo Alberto Francos

MINISTRA DE CAPITAL HUMANO
Sandra Viviana Pettovello

SECRETARIO DE EDUCACIÓN
Carlos Horacio Torrendell

¿Quién fue Julio Cortázar y por qué proponemos esta actividad?

Julio Cortázar nació el 26 de agosto de 1914 en Ixelles, Bélgica. Cuando tenía cuatro años, migró a Argentina junto a su familia. Su infancia, transcurrida en Banfield, inspiró numerosos cuentos de *Bestiario*, *Final del juego* y otras obras. Ejerció como maestro normal, profesor en Letras y traductor. Publicó análisis literarios y críticas culturales. Falleció el 12 de febrero de 1984 en París, Francia.

La obra más popular de Cortázar, *Rayuela*, es un ejemplo de su maestría en el arte de la escritura y el juego, siendo la novela más emblemática del movimiento literario denominado “boom latinoamericano”. Sus narraciones breves siguen estremeciendo a quien las lea. Relatos como "Continuidad de los parques", "Axolotl", "La noche boca arriba" y libros como *Último round*, o *Historias de cronopios y de famas* nos siguen invitando a imaginar otros mundos y realidades posibles.

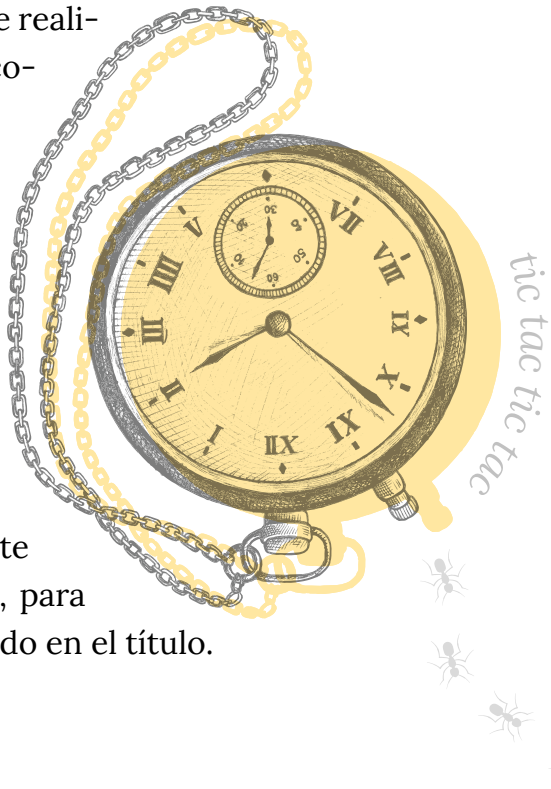
Debido al innegable lugar que ocupa entre los más destacados autores argentinos del siglo XX, y en reconocimiento a su característica habilidad y valentía para experimentar con el lenguaje, desde la BNM queremos homenajear a Cortázar en el 110.° aniversario de su nacimiento. En ese marco, presentamos la serie **Propuestas para la biblioteca escolar** con la finalidad de acompañar un encuentro con su obra, generar momentos de intercambio alrededor de ella y promover instancias de escritura creativa.

En esta oportunidad, el punto de partida será el “Manual de instrucciones” del libro *Historia de cronopios y de famas*, publicado por primera vez en 1962.

Fotografía ©Sara Facio

Sugerencias para el desarrollo de la propuesta

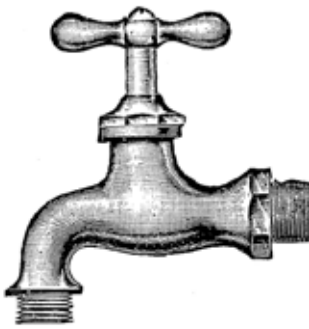
Para introducir esta propuesta de lectura y escritura creativa, les sugerimos compartir con el grupo una biografía de Cortázar y mencionar sus principales obras. Además, pueden leerse otros textos instructivos para generar una mayor apreciación del juego que realiza el autor en su "Manual de instrucciones". Recomendamos en este punto trabajar en forma interdisciplinaria con el área de Lengua y Literatura (o su equivalente de acuerdo con la jurisdicción y nivel educativo).



Las consignas que siguen pueden realizarse de modo individual, entre pares o grupal.

En una segunda instancia, se puede realizar un juego donde, en pequeños grupos, cada estudiante debe seguir los pasos escritos por otra persona, para luego comprobar si se logra el objetivo mencionado en el título.

Consigna



INSTRUCCIONES PARA SEGUIRLE LA CORRIENTE A JULIO CORTÁZAR

Abrir la canilla para lavarnos las manos, tocar el timbre para bajar del colectivo, dar vuelta una página de un libro. Hay una infinidad de acciones cotidianas que casi siempre hacemos sin detenernos a pensar. Incontables objetos que vemos y usamos todos los días nos parecen de lo más normales y predecibles. Pero... ¿Qué pasaría si miráramos todo lo que conocemos de una manera diferente? Si nos enfrentáramos a una escalera, por ejemplo, y ya no recordáramos qué debíamos hacer para subirla. En palabras de Julio Cortázar, si no aceptáramos "la fácil solicitud de la cuchara, emplearla para revolver el café". Algo así es lo que él busca en su "Manual de instrucciones"[1]: una invitación a encontrarnos con el mundo como si se tratara de la primera vez.

¿Probamos?

1. **Leé una de las instrucciones de Cortázar.**
2. **Elegí una acción que realices frecuentemente. Como por ejemplo decir "Hola", comer una milanesa, estornudar. También podés tomar una de las sugeridas en la "Lista de posibles instrucciones".**
3. **Detenete unos segundos a pensar cuáles podrían ser los pasos que conforman esa acción.**
4. **Tomá una hoja y escribí tus instrucciones. Una vez terminadas, compartilas con tu grupo.**

1 En *Historias de cronopios y de famas*, publicado por primera vez en 1962 por Editorial Minotauro.

Materiales

Introducción “Manual de instrucciones” de Cortázar

Compartir este fragmento (*) de la obra para entrar en el universo de la actividad. Invitar a leer la introducción completa en los ejemplares “Historias de cronopios y de famas” que haya disponibles en la biblioteca.

“Cuando abra la puerta y me asome a la escalera, sabré que abajo empieza la calle; no el molde ya aceptado, no las casas ya sabidas, no el hotel de enfrente: la calle, la viva floresta donde cada instante puede arrojarse sobre mí como una magnolia, donde las caras van a nacer cuando las mire, cuando avance un poco más, cuando con los codos y las pestañas y las uñas me rompa minuciosamente contra la pasta del ladrillo de cristal, y juegue mi vida mientras avanzo paso a paso para ir a comprar el diario a la esquina”.

(*) Cortázar, J. (2014)
***Historias de cronopios y de famas*. Alfaguara.**

Lista de posibles instrucciones

Se pueden recortar estas sugerencias de instrucciones y otras que se les ocurran y colocarlas en un frasco, copón, ensaladera, caja de la que cada estudiante podrá tomar una para buscar inspiración.

Instrucciones para dormir

Instrucciones para escuchar

Instrucciones para decir que sí

Instrucciones para decir que no

Instrucciones para no entender

Instrucciones para inflar un globo

Instrucciones para comer un chocolate

Instrucciones para cocinar un huevo frito

Instrucciones para pensar

Instrucciones para cerrar los ojos

Instrucciones para pisar el pasto

Instrucciones para dar vuelta una media

Instrucciones para responder una pregunta incómoda

Instrucciones para dormir a un bebé

Instrucciones para sacar a pasear al perro

Instrucciones para reconciliarse

Instrucciones para dejar de ser grande

Instrucciones para ser grande

Instrucciones para desobedecer

Instrucciones para jugar a la escondida

Instrucciones para jugar a la mancha

Instrucciones para dar un beso

Instrucciones para sacarse la vergüenza

Hoja de base para la escritura

Preparar y disponer de estas hojas para la escritura de la Instrucción.

Instrucciones para

-
-
-
-
-
-
-

¡Y listo!

Ideas para compartir lo escrito

Preparar y presentar un espacio para invitar a compartir allí las nuevas instrucciones, surgidas de la consigna de escritura. Puede ser una cartelera de corcho, telgopor o cartulina. También puede crearse un mural digital, con herramientas como Padlet, Linoit, Miro, entre otras.

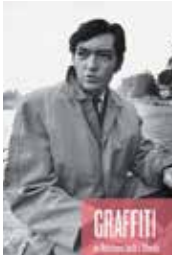
Selección del "Manual de instrucciones" para leer de forma grupal o individual

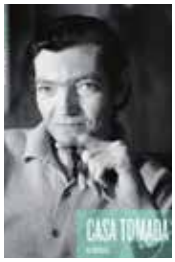
Disponer las Instrucciones en diferentes hojas para su lectura. Si en la colección hay ejemplares de *Historias de Cronopios y de Famas* ponerlos a disposición con el mismo fin.

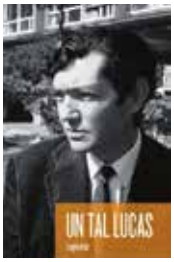
Pueden acceder a alguna de las instrucciones en este enlace de la Colección Cortázar: 100 años. **"Historias de cronopios y de famas (Fragmentos)"** - edición cedida por los herederos de Cortázar. (*)

(*) Cortázar, J. (2014) Historias de cronopios y de famas. Fragmentos. Alfaguara

Para leer más







Este material fue producido por la Biblioteca Nacional de Maestros

DIRECTORA DE LA BIBLIOTECA NACIONAL DE MAESTROS
Bib. Laura Palomino

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS, SERVICIOS DIGITALES Y COMUNICACIÓN (BNM)
Coordinación: Marta González del Valle
Diseño y diagramación: Juan Salvador de Tullio, Elizabeth Sánchez

PROGRAMA BIBLIOTECAS ESCOLARES Y ESPECIALIZADAS DE LA REPÚBLICA ARGENTINA (BERA)
Coordinación: Alejandro Micalucci
Elaboración de contenido: Daniela Goldín
Colaboradores: Paula Morello, Marina Elorza y Julia Nordenstrom

02 Propuestas para la biblioteca escolar

Cortázar

EL IDIOMA DE JULIO

› › › ›

Fotografía ©Sara Facio

Ministerio de Capital Humano
República Argentina

Secretaría de Educación

BNM
Biblioteca Nacional de Maestros

PRESIDENTE
Javier Gerardo Milei

VICEPRESIDENTE
Victoria Eugenia Villarruel

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS
Guillermo Alberto Francos

MINISTRA DE CAPITAL HUMANO
Sandra Viviana Pettovello

SECRETARIO DE EDUCACIÓN
Carlos Horacio Torrendell

¿Quién fue Julio Cortázar y por qué proponemos esta actividad?

Julio Cortázar nació el 26 de agosto de 1914 en Ixelles, Bélgica. Cuando tenía cuatro años, migró a Argentina junto a su familia. Su infancia, transcurrida en Banfield, inspiró numerosos cuentos de *Bestiario*, *Final del juego* y otras obras. Ejerció como maestro normal, profesor en Letras y traductor. Publicó análisis literarios y críticas culturales. Falleció el 12 de febrero de 1984 en París, Francia.

La obra más popular de Cortázar, *Rayuela*, es un ejemplo de su maestría en el arte de la escritura y el juego, siendo la novela más emblemática del movimiento literario denominado “boom latinoamericano”. Sus narraciones breves siguen estremeciendo a quien las lea. Relatos como "Continuidad de los parques", "Axolotl", "La noche boca arriba" y libros como *Último round* o *Historias de cronopios y de famas* nos siguen invitando a imaginar otros mundos y realidades posibles.

Debido al innegable lugar que ocupa entre los más destacados autores argentinos del siglo XX, y en reconocimiento a su característica habilidad y valentía para experimentar con el lenguaje, desde la BNM queremos homenajear a Cortázar en el 110.° aniversario de su nacimiento. En ese marco, presentamos la serie **Propuestas para la biblioteca escolar,** con la finalidad de acompañar un encuentro con su obra, generar momentos de intercambio alrededor de ella y promover instancias de escritura creativa.

En esta oportunidad, la invitación parte de la lectura del relato **“La inmiscusión terrupta”** y el particular lenguaje que aflora en él.

Fotografía ©Sara Facio

Sugerencias para el desarrollo de la propuesta

Para introducir esta actividad de lectura y escritura creativa, les sugerimos compartir con el grupo una biografía de Cortázar y mencionar sus principales obras. Además, pueden leerse textos de otros autores donde haya neologismos o palabras inventadas. Recomendamos en este punto trabajar en forma interdisciplinaria con el área de Lengua y Literatura (o su equivalente de acuerdo con la jurisdicción y nivel educativo), para complementar el intercambio y apreciar el procedimiento realizado por Cortázar y sus efectos de lectura.

Las consignas que siguen pueden realizarse de modo individual, entre pares o grupal.

Consigna

Julio Cortázar creó el **glíglico,** un lenguaje que, si bien mantiene la estructura gramatical del español, está conformado en su mayoría por neologismos o palabras inventadas que generan un efecto musical, lúdico y humorístico. El glíglico está presente en la novela *Rayuela*, que contiene un capítulo completo (el 68) escrito en este idioma. El relato "La inmiscusión terrupta", incluido en el libro *Último round*, también está escrito así.

En la literatura y el arte existen numerosos idiomas inventados para representar otros mundos o universos. Crear una lengua puede ser una tarea fascinante y a la vez un proceso complejo que requiere mucha reflexión. En esta oportunidad les proponemos incursionar en la invención de palabras de un idioma nuevo y desconocido. ¿Probamos?

1. Lean en grupo "La inmiscusión terrupta" de Julio Cortázar, incluido en su libro de cuentos *Último round*. Luego, escucharlo leído por él mismo en el siguiente video:
https://www.youtube.com/watch?v=_aGbiIDrJFc&t=104s

2. Para conversar y pensar:

- ¿Pudimos entender lo que se contó? ¿Qué sucede en la historia?
- ¿Por qué creen que entendimos por lo menos una parte?
- Si no lo pudimos entender, ¿cuál fue el motivo?

3. En el relato aparecen muchas palabras nuevas y desconocidas (neologismos), pero formadas por componentes (o morfemas) que tal vez sí conozcamos. Por ejemplo, en el término "gladiofantas" podemos notar que se conforma por "gladio" (que remite a gladiadoras) y "fantas" que podría remitir a elefantas, por lo que su significado podría asemejarse a "luchadoras enormes".

¿Podemos tomar otras de estas palabras y descubrir cómo están compuestas?

4. Cuenten en unos pocos renglones una anécdota que les haya sucedido en la biblioteca o en otra parte de la escuela. Puede ser algo lindo, algo gracioso, algo triste, incluso algo que no pasó pero que les gustaría que suceda, o algo imposible. Lo más importante es que sea un texto breve, claro y preciso.

5. A continuación, tomen los sustantivos y los verbos de sus textos (pueden incluir también los adjetivos y adverbios) y reemplácenlos por palabras que no existan en el español, pero que estén formadas por morfemas (partes de palabras con significado) que sí existan o que podrían existir. Por ejemplo:

- En lugar del sustantivo "ventana", podríamos decir **"mira-lluvia"** (mirar+lluvia)

- En lugar del verbo “dormir”, podríamos decir **“sabanafrazadear”** (sábana+frazada+sufijo -ar)
- En lugar del adjetivo “tierno”, podríamos decir **“nidopichoneable”** (nido+pichón+ sufijo -able)

6. Reescriban el texto del punto 4, reemplazando las palabras seleccionadas por las que acaban de fabricar. Pónganle un título que contenga al menos una palabra en el nuevo idioma.

7. Piensen también un nombre para esta nueva lengua que acaban de crear.

8. Compartan en grupo los textos creados con las palabras inventadas... ¿Qué entendieron?

Fabricantes de idiomas

Cortázar no fue el único escritor que se animó a inventar sus propias palabras y léxicos.

Otros autores han inventado idiomas para sus obras. Tolkien creó el *quenya* en *El señor de los anillos*; J. K Rowling, el *parsel* en *Harry Potter*; George R. R. Martin, el *dotharki* de *Juego de tronos* y George Orwell la *neolengua* de 1984.

El artista Xul Solar creó la *panlengua* y el *neocriollo* con el objetivo de construir un código universal para que todas las personas del mundo se puedan entender, más allá de su propia nacionalidad e idioma.

Jergas en juego

¿Conocen el *jeringoso* y el *vesre*? ¿Y el *rosarigasino*? Los invitamos a investigar acerca de estas jergas y probar usarlas para comunicarse.

También es muy interesante indagar en la historia del *lunfardo*.

Versiones

Aquí podrán ver y escuchar una representación dramática de **"La inmiscusión terrupta"**:

https://www.youtube.com/watch?v=FosGg8TYsuU&t=74s

¿Habían interpretado de este modo el relato?

Este material fue producido por la Biblioteca Nacional de Maestros

DIRECTORA DE LA BIBLIOTECA NACIONAL DE MAESTROS
Bib. Laura Palomino

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS, SERVICIOS DIGITALES Y COMUNICACIÓN (BNM)
Coordinación: Marta González del Valle
Diseño y diagramación: Juan Salvador de Tullio, Elizabeth Sánchez

PROGRAMA BIBLIOTECAS ESCOLARES Y ESPECIALIZADAS DE LA REPÚBLICA ARGENTINA (BERA)
Coordinación: Alejandro Micalucci
Elaboración de contenido: Marina Elorza, Daniela Goldín, Paula Morello, Julia Nordenstrom

03 Propuestas para la biblioteca escolar

Cortázar

ATENTAMENTE, JULIO

› › › ›

Fotografía ©Sara Facio

Ministerio de Capital Humano
República Argentina

Secretaría de Educación

BNM
Biblioteca Nacional de Maestros

PRESIDENTE
Javier Gerardo Milei

VICEPRESIDENTE
Victoria Eugenia Villarruel

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS
Guillermo Alberto Francos

MINISTRA DE CAPITAL HUMANO
Sandra Viviana Pettovello

SECRETARIO DE EDUCACIÓN
Carlos Horacio Torrendell

¿Quién fue Julio Cortázar y por qué proponemos esta actividad?

Julio Cortázar nació el 26 de agosto de 1914 en Ixelles, Bélgica. Cuando tenía cuatro años, migró a Argentina junto a su familia. Su infancia, transcurrida en Banfield, inspiró numerosos cuentos de *Bestiario*, *Final del juego* y otras obras. Ejerció como maestro normal, profesor en Letras y traductor. Publicó análisis literarios y críticas culturales. Falleció el 12 de febrero de 1984 en París, Francia. Su obra más popular, *Rayuela*, es un ejemplo de maestría en el arte de la escritura y el juego, siendo la novela más emblemática del movimiento literario denominado "boom latinoamericano". Sus relatos breves siguen estremeciendo a quien los lea. Cuentos como "Continuidad de los parques", "Axolotl", "La noche boca arriba", o algunos de sus libros como *Queremos tanto a Glenda*, *Bestiario* o *Historias de cronopios y de famas* nos siguen invitando a imaginar otros mundos y realidades posibles.

Debido al innegable lugar que ocupa entre los más destacados autores argentinos del siglo XX y en reconocimiento a su característica habilidad y valentía para experimentar con el lenguaje, desde la BNM queremos homenajear a Cortázar en el 110.° aniversario de su nacimiento. En ese marco, presentamos la serie **Propuestas para la biblioteca escolar** con la finalidad de acompañar un encuentro con su obra, generar momentos de intercambio alrededor de ella y promover instancias de escritura creativa. Otras propuestas de esta serie ya publicadas son *Instrucciones para seguirle la corriente a Julio Cortázar* y *El idioma de Julio*, que pueden conocer siguiendo los enlaces o mediante estos QR.

Instrucciones para seguirle la corriente a Julio Cortázar

El idioma de Julio

Esta vez los invitamos a recorrer una selección de cuentos de Cortázar en los que están involucradas las cartas como modo de comunicación entre los personajes y a explorar algunas de las posibilidades que ofrece el género epistolar como recurso literario.

Sugerencias para el desarrollo de la propuesta

Para introducir esta actividad de lectura y escritura creativa, les recomendamos compartir con el grupo una biografía de Cortázar y mencionar sus principales obras.

Sugerimos en este punto trabajar en forma interdisciplinaria con el área de Lengua y Literatura (o su equivalente de acuerdo con la jurisdicción y nivel educativo) para complementar el intercambio. Es interesante también planificar articulaciones con el área de Artística.

Las consignas que siguen se pueden realizar de modo individual, entre pares o grupal.

Actividad

El género epistolar es una forma antigua y tradicional de comunicación escrita que ha sido utilizada durante muchos siglos. Su característica principal es que permite establecer un contacto directo y personal. Este género puede adaptarse a diferentes fines, circunstancias y estilos.

Egipcios, cartas y escribas

¿Sabías que el género epistolar era muy común en el Antiguo Egipto como parte del trabajo de los escribas? Estas cartas están recogidas bajo el nombre de Sebayt (instrucciones). Las más antiguas datan del siglo XXV a. C.

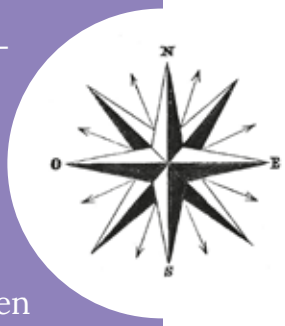
La correspondencia es un recurso frecuente en la literatura. El ida y vuelta de cartas, notas o mensajes en distintos formatos y medios le pueden aportar dinamismo o bien demorar una historia. Además, permite generar, entre otras cosas, una sensación de intimidad con el lector.

Julio Cortázar no escapó al encanto del género epistolar. "Carta a una señorita en París" (*Bestiario*, 1951) está redactada en ese tono coloquial de las cartas dirigidas a una persona conocida. En "Cartas de mamá" (*Las armas secretas*, 1959) las cartas son la excusa para contar la historia, aunque el relato no esté escrito en forma de correspondencia. Lo mismo sucede en "La salud de los enfermos" (*Todos los fuegos, el fuego*, 1966) donde todos los integrantes de una familia van creando a través de cartas una historia ficticia en la que el hijo menor se ha ido a Brasil y no volverá por un tiempo, para ocultarle la verdad a la madre enferma. En "Correos y telecomunicaciones" (*Historias de cronopios y de famas*, 1962), en cambio, la circulación de la correspondencia se vuelve un poco más desordenada, como todo lo que tocan los cronopios.

Los invitamos a leer esta selección de cuentos del autor y a prestar atención a la presencia de las cartas en cada uno, ¿por qué habrá elegido incluirlas en cada caso?

¿Querido o estimado?

En **La vuelta al día en ochenta mundos**, Cortázar escribió un divertido texto que pone el acento en el encabezado de las cartas y nos enfrenta a un grave problema argentino: Querido amigo, estimado, o el nombre a secas.



Los invitamos a leerlo en este enlace. (Se puede leer en línea. Hay que registrarse con un correo electrónico para acceder al préstamo del libro).

Consignas

PASOS PARA ESCRIBIR UNA CARTA

Es necesario que alguien tenga el deseo de escribirla (remitente) y un destinatario. También conocer las diferentes partes que la componen:

1. Lugar y fecha desde donde se escribe
2. Encabezado
3. Cuerpo
4. Despedida
5. Firma
6. Posdata

Si la carta va a ser enviada por correo, en el sobre deberán ir los datos de ambas personas. En el frente va el nombre, la dirección y código postal del destinatario, y en la solapa de atrás, donde se cierra el sobre, los datos del remitente. Luego se le agrega el sello postal o estampilla y se la despacha. También puede ser entregada personalmente, quedar encima de una mesa o debajo de la almohada[1].

1 Extraído de Correa, A. (2024) instrucciones de Posdata, juego creativo para escribir y enviar cartas.

Propuesta 1

1. Junto con el docente de Lengua, dar las pautas del género epistolar y explicar cada una de sus partes. También se pueden utilizar los "Pasos para escribir una carta" que aparecen mencionados anteriormente.
2. Disponer en dos pilas o contenedores los destinatarios y las posdatas. Se pueden utilizar los que les presentamos en Materiales o inventar otros.
3. En forma individual, de a pares o en grupo, los alumnos deberán elegir un destinatario y una posdata.
4. Invitamos a que escriban el cuerpo de la carta y que tengan presente que la posdata les puede dar una pista.
5. Opción A: cada participante o grupo compartirá su carta con el resto. Opción B: cada participante o grupo entregará su carta al coordinador de la propuesta, que oficiará de oficina postal y las repartirá aleatoriamente. Luego de la lectura de las cartas, se puede proponer la escritura de respuestas (en el mismo encuentro o en otro posterior, no necesariamente consecutivo).

Propuesta 2

1. Junto con el docente de Lengua, exponer las características y pautas del género epistolar.
2. Luego de leer y comentar grupalmente *Carta a una señorita en París* de Julio Cortázar, redactar la respuesta escrita por Andrée. Puede ser:
    a. Como si la hubiera escrito al momento de recibir la carta.
    b. Como si la hubiera escrito al regresar a su departamento.

Materiales

DESTINATARIOS

Debés enviar tu carta a:
Tu abuela o tu abuelo

Debés enviar tu carta a:
Alguien que te gusta

Debés enviar tu carta a:
Una persona que no conocés

Debés enviar tu carta a:
Un vecino o una vecina

Debés enviar tu carta a:
Alguien a quien admires

Debés enviar tu carta a:
Un prócer argentino

Debés enviar tu carta a:
Alguien a quien querés pedirle algo prestado o un favor

Debés enviar tu carta a:
Un fantasma / Monstruo

Debés enviar tu carta a:
Tu primera maestra

Debés enviar tu carta a:
Alguien con quien estas enojada/o

Debés enviar tu carta a:
Tu mascota

Debés enviar tu carta a:
Tu superhéroe o personaje favorito

Debés enviar tu carta a:
Un familiar que vive lejos

Debés enviar tu carta a:
Alguien del futuro

Debés enviar tu carta a:
Papá Noel

(Podés crear otras y agregarlas)

Posdatas

Tu carta debe terminar con:
PD: ¿Te acordaste de devolver el libro a la tía?

Tu carta debe terminar con:
PD: El otro día me encontré con Paco. Te manda muchos saludos.

Tu carta debe terminar con:
Por lo que te conté, sería importante que puedas mandarme las calzas azules.

Tu carta debe terminar con:
PD: Ojalá estuvieras acá. El lugar es precioso.

Tu carta debe terminar con:
Y ya sabés... ¡tus brownies siempre son una cura a mis problemas! (Sabés dónde mandar el táper).

Tu carta debe terminar con:
Si estás pensando en contestarme por Instagram o WhatsApp... ahorrate el esfuerzo.

Tu carta debe terminar con:
Siempre vas a ser mi persona favorita.

Tu carta debe terminar con:
Esta es la última carta.

Tu carta debe terminar con:
PD: Acordate de buscarme esa foto. La necesito urgente.

Tu carta debe terminar con:
Confío en vos, ¡espero que puedas guardar el secreto!

Tu carta debe terminar con:
PD: Nunca me terminaste de contar esa aventura en el submarino. ¡Espero que algún día lo hagas!

Tu carta debe terminar con:
PD: ¿La madrina podrá venir a verme actuar? ¿Le avisás?

Tu carta debe terminar con:
A pesar de todo, te sigo queriendo.

Tu carta debe terminar con:
Sé que en tu época las cosas eran distintas, pero vas a saber entenderme.

Tu carta debe terminar con:
Podés venir con compañía, cualquiera, menos ella.

(Podés crear otras y agregarlas)

Cartas que vienen y van

Existen novelas escritas completamente utilizando el género epistolar. Un ejemplo es *Querida Susi, querido Paul* de Christine Nöstingler. Invitamos a buscar e investigar acerca de la novela epistolar. Seguro que en la biblioteca de la escuela encontrarán algunas.

Algunas lecturas sugeridas

Drácula de Bram Stoker. Algo que distingue a esta novela es su narrativa epistolar a través de cartas, entradas de diarios personales y recortes periodísticos en los que podemos ver la perspectiva de cada personaje.

Corazones de menta de Mercedes Pérez Sabbi. El epílogo de la novela juvenil es una carta que recibe la protagonista.

Rosaura a las diez de Marco Denevi. El final de la novela es una extensa carta que Rosaura le escribió a su tía.

Lady Susan de Jane Austen. Toda la novela está escrita en 41 cartas.

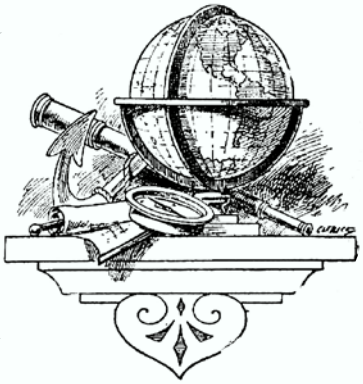
Frankenstein de Mary Shelley. Está escrita a partir de la comunicación epistolar del navegante Robert Walton con su hermana Margaret de Saville, luego desde el diario de Víctor Frankenstein y prosigue con el diario de Walton al final.

Cartas a Papá Noel de Luis María Pescetti. El cuento (que forma parte del libro *Nadie te creería*) es un divertido intercambio de cartas entre Clara y Papá Noel.

¿Se les ocurre alguna otra novela para sumar a esta serie...?

“Querido Julio”

Carta a Julio Cortázar es un texto conmovedor escrito por María Wernicke, que la cantante Susana Rinaldi ha interpretado en directo en algunas ocasiones. Pueden escucharla en este enlace y compartirla con estudiantes, padres y docentes.



Este material fue producido por la Biblioteca Nacional de Maestros

DIRECTORA DE LA BIBLIOTECA NACIONAL DE MAESTROS
Bib. Laura Palomino

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS, SERVICIOS DIGITALES Y COMUNICACIÓN (BNM)
Coordinación: Marta González del Valle
Corrección y edición: Tamara Alvarez Brasil
Diseño y diagramación: Juan Salvador de Tullio, Elizabeth Sánchez

PROGRAMA BIBLIOTECAS ESCOLARES Y ESPECIALIZADAS DE LA REPÚBLICA ARGENTINA (BERA)
Coordinación: Alejandro Micalucci
Elaboración de contenido: Marina Elorza, Daniela Goldín, Paula Morello, Julia Nordenstrom

04 Propuestas para la biblioteca escolar

Cortázar

EL DESAFÍO DE "CASA TOMADA"

› › › ›

Fotografía ©Sara Facio

Ministerio de Capital Humano
República Argentina

Secretaría de Educación
BNM

PRESIDENTE
Javier Gerardo Milei

VICEPRESIDENTE
Victoria Eugenia Villarruel

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS
Guillermo Alberto Francos

MINISTRA DE CAPITAL HUMANO
Sandra Viviana Pettovello

SECRETARIO DE EDUCACIÓN
Carlos Horacio Torrendell

¿Quién fue Julio Cortázar y por qué proponemos esta actividad?

Julio Cortázar nació el 26 de agosto de 1914 en Ixelles, Bélgica. Cuando tenía cuatro años, migró a Argentina junto a su familia. Su infancia, transcurrida en Banfield, inspiró numerosos cuentos de *Bestiario*, *Final del juego* y otras obras. Ejerció como maestro normal, profesor en Letras y traductor. Publicó análisis literarios y críticas culturales. Falleció el 12 de febrero de 1984 en París, Francia. Su obra más popular, *Rayuela*, es un ejemplo de maestría en el arte de la escritura y el juego, siendo la novela más emblemática del movimiento literario denominado "boom latinoamericano". Sus relatos breves siguen estremeciendo a quien los lea. Cuentos como "Continuidad de los parques", "Axolotl", "La noche boca arriba", o algunos de sus libros como *Queremos tanto a Glenda*, *Bestiario* o *Historias de cronopios y de famas* nos siguen invitando a imaginar otros mundos y realidades posibles.

Debido al innegable lugar que ocupa entre los más destacados autores argentinos del siglo XX y en reconocimiento a su característica habilidad y valentía para experimentar con el lenguaje, desde la BNM queremos homenajear a Cortázar en el 110.° aniversario de su nacimiento. En ese marco, presentamos la serie **Propuestas para la biblioteca escolar** con la finalidad de acompañar un encuentro con su obra, generar momentos de intercambio alrededor de ella y promover instancias de escritura creativa. Otras propuestas de esta serie ya publicadas son *Instrucciones para seguirle la corriente a Julio Cortázar*, *El idioma de Julio* y *Atentamente, Julio*, siguiendo los enlaces o mediante los QR.

Instrucciones para seguirle la corriente a Julio Cortázar

El idioma de Julio

Atentamente, Julio

En esta oportunidad nos sumergiremos en el mundo cotidiano y extraño de "Casa tomada" (*Bestiario*, 1951) a través de una actividad de lectura, escritura y juego.

Sugerencias para el desarrollo de la propuesta

Para introducir esta actividad de lectura lúdica, les sugerimos compartir con el grupo una biografía de Cortázar y mencionar sus principales obras.

Recomendamos en este punto trabajar en forma interdisciplinaria con el área de Lengua y Literatura (o su equivalente de acuerdo con la jurisdicción y nivel educativo), para complementar el intercambio. Otras articulaciones recomendadas pueden planificarse con las áreas de Artística, Sociales y/o Tecnología e Informática.

Las consignas que siguen pueden realizarse de modo individual, entre pares o grupal.

Actividad

Nos gustaba la casa porque aparte de espaciosa y antigua (hoy que las casas antiguas sucumben a la más ventajosa liquidación de sus materiales) guardaba los recuerdos de nuestros bisabuelos, el abuelo paterno, nuestros padres y toda la infancia.

(Cortázar, J. "Casa tomada")

Los objetos tienen vida: la vida que les dan sus dueños, la de los recuerdos que evocan y la de las emociones que despiertan. Y existen infinidad de relatos donde los objetos son los protagonistas o llevan gran parte del peso de la narración.

El género fantástico se presta especialmente para que los objetos cobren vida. La trama de los relatos fantásticos se basa en las leyes del mundo natural, es decir, plantea un entorno realista hasta que irrumpe algún elemento sobrenatural que trasgrede el orden racional de los acontecimientos y que no tiene explicación aparente.

Cortázar y el relato fantástico

Cortázar es considerado un gran maestro del relato fantástico. A continuación, podemos leer algunas de sus reflexiones acerca de este género literario, tomadas de su ensayo "El sentimiento de lo fantástico":

"Ese sentimiento de lo fantástico, como me gusta llamarle, porque creo que es sobre todo un sentimiento e incluso un poco visceral, ese sentimiento me acompaña a mí desde el comienzo de mi vida, desde muy pequeño, antes, mucho antes de comenzar a escribir, me negué a aceptar la realidad tal como pretendían imponérmela y explicármela mis padres y mis maestros. Yo vi siempre el mundo de una manera distinta, sentí siempre, que entre dos cosas que parecen perfectamente delimitadas y separadas, hay intersticios por los cuales, para mí al menos, pasaba, se colaba, un elemento, que no podía explicarse con leyes, que no podía explicarse con lógica, que no podía explicarse con la inteligencia razonante. (...) En la literatura, lo fantástico encuentra su vehículo y su casa natural en el cuento y entonces, a mí personalmente no me sorprende, que habiendo vivido siempre con la sensación de que entre lo fantástico y lo real no había límites precisos, cuando empecé a escribir cuentos ellos fueran de una manera casi natural, yo diría casi fatal, cuentos fantásticos". ("El sentimiento de lo fantástico", Julio Cortázar, 1966)

“Casa tomada”

Según relató el autor en una entrevista para la Televisión Española en 1977, “Casa tomada” fue escrito a partir de una pesadilla. Dijo Julio:

> «“Casa tomada” es el resultado de una pesadilla. Yo soñé ese cuento, solo que no estaban los hermanos, había una sola persona que era yo, y algo que no se podía identificar me desplazaba poco a poco a lo largo de las habitaciones de una casa hasta echarme a la calle. Había esa sensación que tienes en las pesadillas en que es el espanto total sin que nada se defina. Es, simplemente, el miedo en estado puro. Algo espantoso va a suceder un segundo después. Y, a veces, por suerte, te despiertas. Casi siempre te despiertas antes de que eso se produzca».
> (Cortázar, 1977, programa de TVE A *fondo* conducido por Joaquín Soler Serrano)

Y agregó, en la misma entrevista:

> “Me desperté e inmediatamente me fui a la máquina de escribir y escribí el cuento de una sentada”.

En su escrito “Lo siniestro” (1992), Sigmund Freud afirma, citando a Schelling:

> “Lo siniestro es aquello que debiendo permanecer oculto se ha manifestado”. (Freud, S. 1992: v. 17, p. 225)

Y agrega que la condición de lo siniestro es que antes haya sido familiar. Pensar que algo tan familiar, cotidiano como una casa, el lugar donde uno vive pueda transformarse en algo inquietante o misterioso forma parte del universo de la literatura fantástica. Y eso lo podemos reconocer en “Casa tomada”. ¿Qué piensan al respecto? ¿Han experimentado alguna vez la sensación de que algo trivial, cotidiano sucede de forma extraña o diferente? (Dar un momento para que los participantes intercambien experiencias o comentarios).

1 Extraído de Correa, A. (2024) instrucciones de Posdata, juego creativo para escribir y enviar cartas.

Consignas

- Invitar a los estudiantes a leer (individualmente o en grupos) "Casa tomada" (disponible en http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/libros/casa-tomada-en-bestiario.pdf). Si cuentan con la posibilidad, sugerimos realizar la actividad junto con un/a docente del área de Lengua y Literatura.
  Luego de la lectura, plantear a los estudiantes las siguientes preguntas disparadoras para conversar en torno al cuento y las posibles interpretaciones:

  - ¿Qué es lo misterioso en "Casa tomada"?
  - ¿Qué elementos llaman la atención del lector en el relato?
  - ¿Qué o quiénes creen que toman la casa?

"Casa tomada" en la voz de Cortázar

Invitamos a escuchar el relato de "Casa tomada" hecho por el propio autor en el enlace

Propuesta 1

Reescritura del cuento desde otro punto de vista:

1. Presentar las características del género fantástico y analizar en conjunto el modo en que este cuento se inscribe en dicho género.
2. Explicar el concepto de narrador, los diferentes tipos de narradores que podemos encontrar en un relato literario y la noción de punto de vista. Analizar cómo se presentan el narrador y su punto de vista en "Casa tomada".
3. Proponer a los estudiantes que elijan un tipo de narrador y uno de los siguientes personajes para reescribir el relato desde ese punto de vista:
   a. El relato de Irene.
   b. El relato de quien toma la casa.
   c. El relato de un vecino.
4. Individualmente, en grupos, o de modo colectivo, reescribir "Casa tomada" a partir de las elecciones del punto anterior.
5. Como cierre, invitar a los estudiantes a compartir colectivamente los textos creados en voz alta. Como dinámica extra podemos abrir el espacio para que los participantes puedan valorar y hacer sugerencias a las producciones de los otros participantes o equipos.

Propuesta 2

¿Y si "Casa tomada" se transforma en juego? Podemos inspirarnos en la dinámica de las salas de escape y crear un juego para salir de la "Casa tomada".

- En caso de contar con aula de Tecnología o computadoras, se pueden utilizar las plantillas que provee Genially o Canva.

Genially *Canva*

- También se puede crear un juego de mesa a partir del cuento. Dejamos una versión a modo de inspiración en el apartado de **Recursos**. Los invitamos a jugar una partida para entrar en calor.

Para el armado con la dinámica de una sala de escape se deberá tener presente:

- Plantear cuál será el **objetivo del juego**.
- Organizar bien la historia y cómo se accederá a cada etapa de la sala de escape.
- Crear acertijos, juegos y retos que se deberán resolver para pasar cada etapa.
- Proveer pistas en las imágenes.

Y, fundamental, ¡usar la imaginación!

¿Sabías que...

... en 1969 el diseñador Juan Fresán propuso a Cortázar desarrollar un plano basado en "Casa tomada"?

El resultado: un libro objeto en donde el texto va "tomando" la casa a medida que avanza el relato.

Algunas lecturas sugeridas

Compartimos algunos relatos donde los objetos son los protagonistas. Pueden resultar buenos insumos para seguir trabajando el género fantástico o bien para acompañar esta propuesta a partir del cuento de Cortázar:

Aquí vivieron: historias de una quinta de San Isidro 1583-1924 de Manuel Mujica Láinez. Veintitrés relatos breves independientes entre sí pero que juntos nos relatan la historia de una casa.

La casa de Manuel Mújica Láinez. Novela en la que en la que una casa cuenta su propia historia, su apogeo y decadencia.

El espejo africano de Liliana Bodoc. La historia de un espejo de ébano tallado en África, obsequio de bodas de Imaoma para su esposa, Atima. La hija de ambos, la pequeña Atima Imaoma, es llevada a América por los cazadores de hombres. Junto con ella viaja el espejo de su madre. Es así como este objeto comienza a recorrer el mundo y va enlazando el destino de distintas personas en distintos lugares.

"*El solitario*" de Horacio Quiroga. Uno de los relatos de *Cuentos de amor, de locura y de muerte* que narra la historia del joyero Kassim, su esposa y una joya, el solitario del título.

"*La fruta en el fondo del tazón*" de Ray Bradbury. Un crimen y la imperiosa necesidad de no dejar huellas. ¿Cuántos objetos puede haber en una casa?

"*Los objetos*" de Silvina Ocampo. A lo largo de su vida, Camila Ersky pierde diversos objetos valiosos. Al principio muestra indiferencia ante la desaparición de sus posesiones. Sin embargo, su actitud cambia cuando, inesperadamente, empieza a recuperarlas.

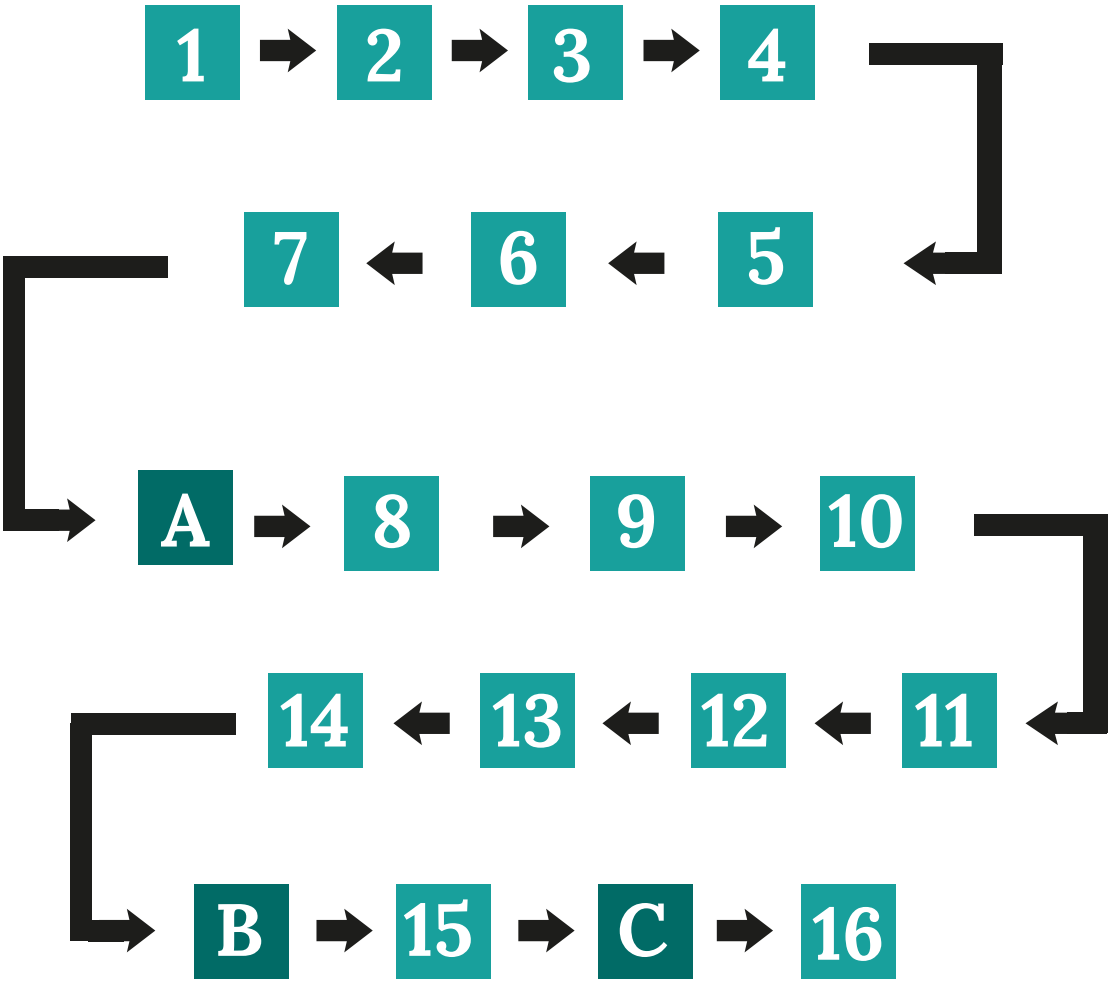
"*El conejito de felpa*" de Margery Williams. Un conejo de felpa tiene el deseo de ser real.

Recursos
Casa tomada: el juego

OBJETIVO DEL JUEGO:

Salir de la casa antes de que sea tomada por completo.

RECORRIDO DEL JUEGO:



DINÁMICA DEL JUEGO:

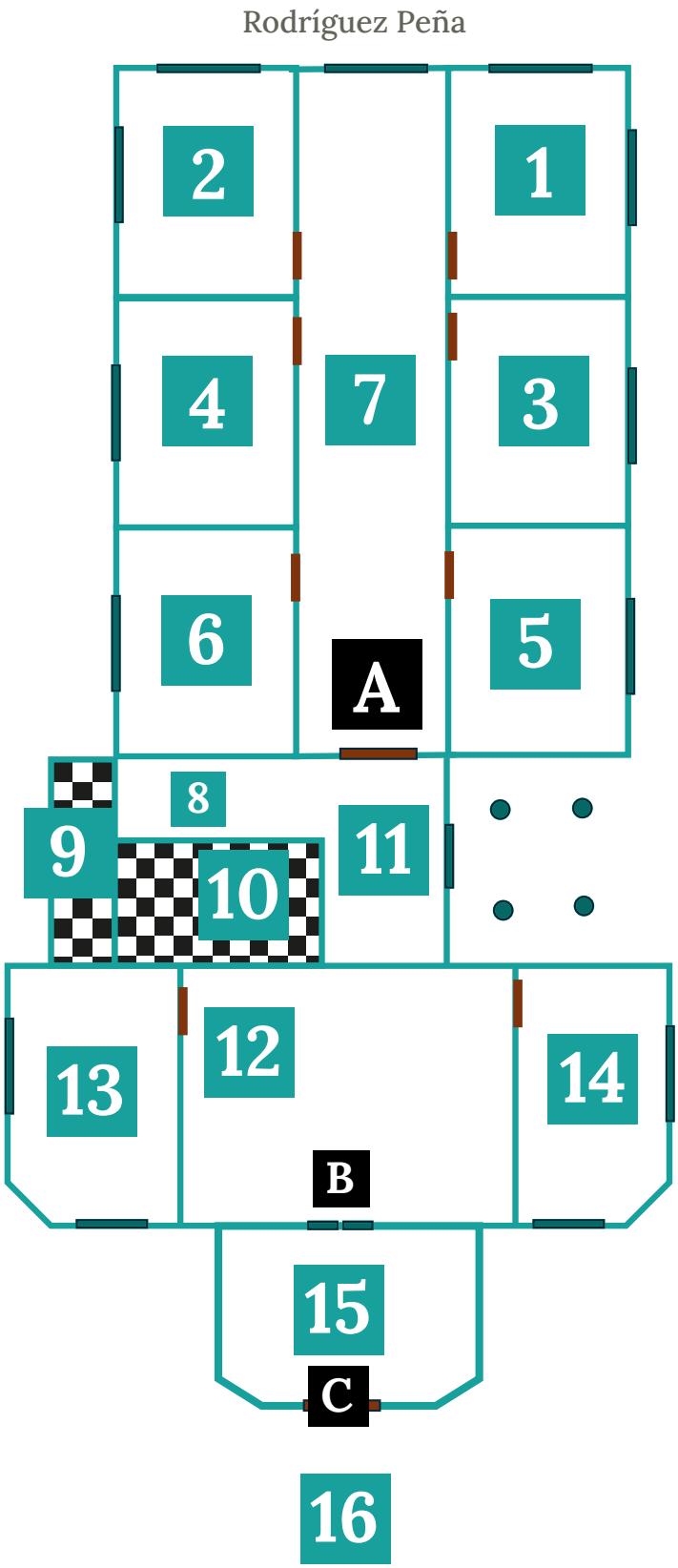
1. Se juega en equipos. Cada equipo elige un peón de color para identificarse. Pueden participar entre dos y cuatro equipos en total.
2. El punto de partida para todos es el dormitorio 1 del tablero.
3. Por turnos, cada grupo tira el dado y sigue la instrucción que corresponda:

    a. Mueve un casillero: cambia el peón al número o letra siguiente de acuerdo con el recorrido.
    b. Mueve dos casilleros: cambia el peón al número o letra que se encuentra dos casilleros más adelante, de acuerdo con el recorrido.
    c. Mueve tres casilleros: cambia el peón al número o letra que se encuentra tres casilleros más adelante, de acuerdo con el recorrido.
    d. No mueve: se queda en el casillero en el que está ubicado. No debe tomar carta de consigna.
    e. Tira de nuevo: vuelve a tirar el dado y sigue las indicaciones que le indique este nuevo tiro.
    f. Vuelve un paso: mueve el peón al número o letra anterior al lugar donde está ubicado, de acuerdo con el recorrido.

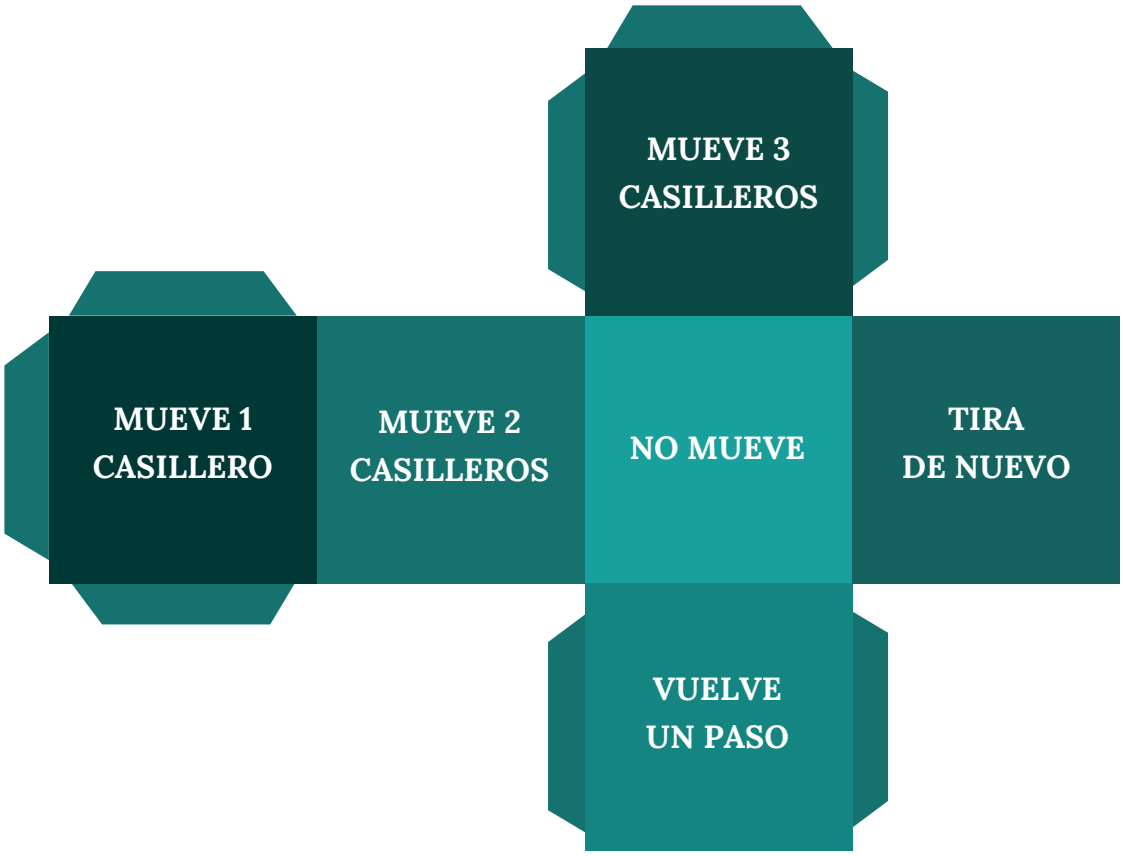
4. Al caer en un casillero se debe tomar la carta marcada con el número o letra correspondiente. Cada carta tiene una consigna que marca recorridos dentro del tablero (ver Cartas / Consignas). Se debe leer el texto (extraído de “Casa tomada”) y seguir las indicaciones que marca la carta.
5. El equipo que llega primero a la calle es el que gana la partida, cerrando la puerta y dejando a los demás dentro de la “Casa tomada”.

Materiales

TABLERO

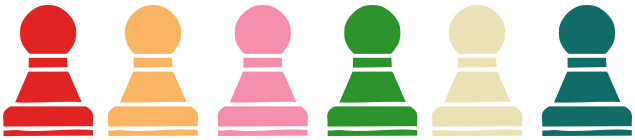


CONSTRUIR DADO

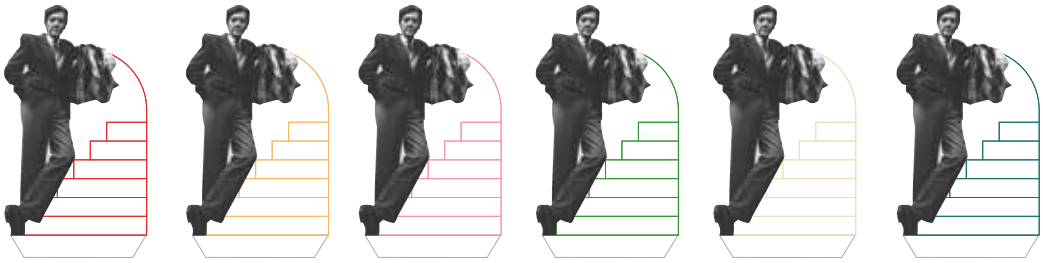


PEONES

(ejemplo)



Usar otros botones de colores, monedas o fichas de juego



CARTAS / CONSIGNAS

(Pegar en cartulina, recortar y colocarles detrás el número correspondiente).

2

AVANZÁS HASTA LA COCINA

"Hacíamos la limpieza por
la mañana, levantándonos
a las siete, y a eso de las once
yo le dejaba a Irene las últimas
habitaciones por repasar
y me iba a la cocina".

DORMITORIO

2

DORMITORIO

3

HAY QUE LIMPIAR MUCHO: PERDÉS DOS TURNOS

"...casi nunca íbamos más allá de la puerta de roble, salvo para hacer la limpieza, pues es increíble cómo se junta tierra en los muebles. Buenos Aires será una ciudad limpia, pero eso lo debe a sus habitantes y no a otra cosa. Hay demasiada tierra en el aire, apenas sopla una ráfaga se palpa el polvo en los mármoles de las consolas y entre los rombos de las carpetas de macramé; da trabajo sacarlo bien con plumero, vuela y se suspende en el aire, un momento después se deposita de nuevo en los muebles y los pianos".

• SALA CON GOBELINOS •

3

• SALA CON GOBELINOS •

4

GUARDÁS LAS PAÑOLETAS Y AVANZÁS AL COMEDOR

"Un día encontré el cajón de abajo de la cómoda de alcanfor lleno de pañoletas blancas, verdes, lila. Estaban con naftalina, apiladas como en una mercería; no tuve valor para preguntarle a Irene qué pensaba hacer con ellas".

• DORMITORIO •

4

• DORMITORIO •

5

TE QUEDÁS RELEYENDO UN LIBRO DE LITERATURA FRANCESA: PERDÉS UN TURNO.

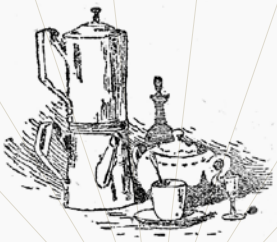
"Los sábados iba yo al centro a comprarle lana; Irene tenía fe en mi gusto, se complacía con los colores y nunca tuve que devolver madejas. Yo aprovechaba esas salidas para dar una vuelta por las librerías y preguntar vanamente si había novedades en literatura francesa. Desde 1939 no llegaba nada valioso a la Argentina".

BIBLIOTECA

5

BIBLIOTECA

6



LIMPIÁS EL COMEDOR. ESPERÁS TU TURNO EN LA PRÓXIMA VUELTA.

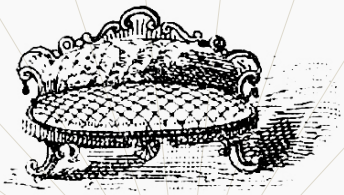
"Cómo no acordarme de la distribución de la casa. El comedor, una sala con gobelinos, la biblioteca y tres dormitorios grandes quedaban en la parte más retirada, la que mira hacia Rodríguez Peña".

COMEDOR

6

COMEDOR

7



TERMINÓ LA LIMPIEZA DE ESTA PARTE. AVANZÁS HASTA 11, EL PASILLO CORTO.

"Solamente un pasillo con su maciza puerta de roble aislaba esa parte del ala delantera donde había un baño, la cocina, nuestros dormitorios y el living central, al cual comunicaban los dormitorios y el pasillo".

PASILLO

7

PASILLO

A

ESPERÁS TU TURNO EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"... avanzando por el pasillo se franqueaba la puerta de roble y más allá empezaba el otro lado de la casa, o bien se podía girar a la izquierda justamente antes de la puerta y seguir por un pasillo más estrecho que llevaba a la cocina y el baño. Cuando la puerta estaba abierta advertía uno que la casa era muy grande; si no, daba la impresión de un departamento de los que se edifican ahora, apenas para moverse".

PUERTA DE ROBLE

A

PUERTA DE ROBLE

8

**ESCUCHÁS EL RUIDO.
RETROCEDÉS A LA PUERTA
DE ROBLE PARA CERRARLA.**

"Lo recordaré siempre con claridad porque fue simple y sin circunstancias inútiles. Irene estaba tejiendo en su dormitorio, eran las ocho de la noche y de repente se me ocurrió poner al fuego la pavita del mate. Fui por el pasillo hasta enfrentar la entornada puerta de roble, y daba la vuelta al codo que llevaba a la cocina cuando escuché algo en el comedor o en la biblioteca".

RECODO DEL PASILLO

8

RECODO DEL PASILLO

9

**TE LAVÁS LAS MANOS.
ESPERÁS TU TURNO
EN LA PRÓXIMA VUELTA.**

"...avanzando por el pasillo se franqueaba la puerta de roble y más allá empezaba el otro lado de la casa, o bien se podía girar a la izquierda justamente antes de la puerta y seguir por un pasillo más estrecho que llevaba a la cocina y el baño".

BAÑO

9

BAÑO

10

PERDÉS UN TURNO MIENTRAS COCINÁS.

"Irene se acostumbró a ir conmigo a la cocina y ayudarme a preparar el almuerzo. Lo pensamos bien, y se decidió esto: mientras yo preparaba el almuerzo, Irene cocinaría platos para comer fríos de noche. Nos alegramos porque siempre resultaba molesto tener que abandonar los dormitorios al atardecer y ponerse a cocinar. Ahora nos bastaba con la mesa en el dormitorio de Irene y las fuentes de comida fiambre".

COCINA

10

COCINA

11

ESPERÁS TU TURNO EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"Cuando la puerta [de roble] estaba abierta advertía uno que la casa era muy grande; si no, daba la impresión de un departamento de los que se edifican ahora, apenas para moverse".

PASILLO CORTO

11

PASILLO CORTO

12

ESPERÁS TU TURNO
EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"Los primeros días nos pareció penoso porque ambos habíamos dejado en la parte tomada muchas cosas que queríamos. Mis libros de literatura francesa, por ejemplo, estaban todos en la biblioteca. Irene pensó en una botella de Hesperidina de muchos años. Con frecuencia (pero esto solamente sucedió los primeros días) cerrábamos algún cajón de las cómodas y nos mirábamos con tristeza.
-No está aquí.
Y era una cosa más de todo lo que habíamos perdido al otro lado de la casa".

SALA / LIVING

12

SALA / LIVING

C

ESPERÁS TU TURNO
EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"-¿Tuviste tiempo de traer alguna cosa? -le pregunté inútilmente.
-No, nada.
Estábamos con lo puesto. Me acordé de los quince mil pesos en el armario de mi dormitorio. Ya era tarde ahora".

PUERTA DE CALLE

C

PUERTA DE CALLE

13

RETROCEDÉS AL CASILLERO 10 (COCINA). ESPERÁS TU TURNO EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"Es casi repetir lo mismo salvo las consecuencias. De noche siento sed, y antes de acostarnos le dije a Irene que iba hasta la cocina a servirme un vaso de agua. Desde la puerta del dormitorio (ella tejía) oí ruido en la cocina; tal vez en la cocina o tal vez en el baño porque el codo del pasillo apagaba el sonido".

• DORMITORIO NARRADOR (JULIO) •

13

• DORMITORIO NARRADOR (JULIO) •

B

ESPERÁS TU TURNO EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"No nos miramos siquiera. Apreté el brazo de Irene y la hice correr conmigo hasta la puerta cancel, sin volvernos hacia atrás. Los ruidos se oían más fuerte pero siempre sordos, a espaldas nuestras. Cerré de un golpe la cancel y nos queda-mos en el zaguán. Ahora no se oía nada. -Han tomado esta parte -dijo Irene. El tejido le colgaba de las manos y las hebras iban hasta la cancel y se perdían debajo. Cuando vio que los ovillos habían quedado del otro lado, soltó el tejido sin mirarlo".

• PUERTA CANCEL •

B

• PUERTA CANCEL •

14

TE ENTRETENÉS VIENDO TEJER A IRENE: PERDÉS UN TURNO.

"Pero a Irene solamente la entretenía el tejido, mostraba una destreza maravillosa y a mí se me iban las horas viéndole las manos como erizos plateados, agujas yendo y viniendo y una o dos canastillas en el suelo donde se agitaban constantemente los ovillos. Era hermoso".

DORMITORIO IRENE

14

DORMITORIO IRENE

15

ESPERÁS TU TURNO EN LA PRÓXIMA VUELTA.

"Se entraba a la casa por un zaguán con mayólica, y la puerta cancel daba al living. De manera que uno entraba por el zaguán, abría la cancel y pasaba al living; tenía a los lados las puertas de nuestros dormitorios, y al frente el pasillo que conducía a la parte más retirada".

ZAGUÁN

15

ZAGUÁN

16

FINAL DEL JUEGO.
GANASTE.

"Como me quedaba el reloj pulsera, vi que eran las once de la noche. Rodeé con mi brazo la cintura de Irene (yo creo que ella estaba llorando) y salimos así a la calle. Antes de alejarnos tuve lástima, cerré bien la puerta de entrada y tiré la llave a la alcantarilla. No fuese que a algún pobre diablo se le ocurriera robar y se metiera en la casa, a esa hora y con la casa tomada".

FIN

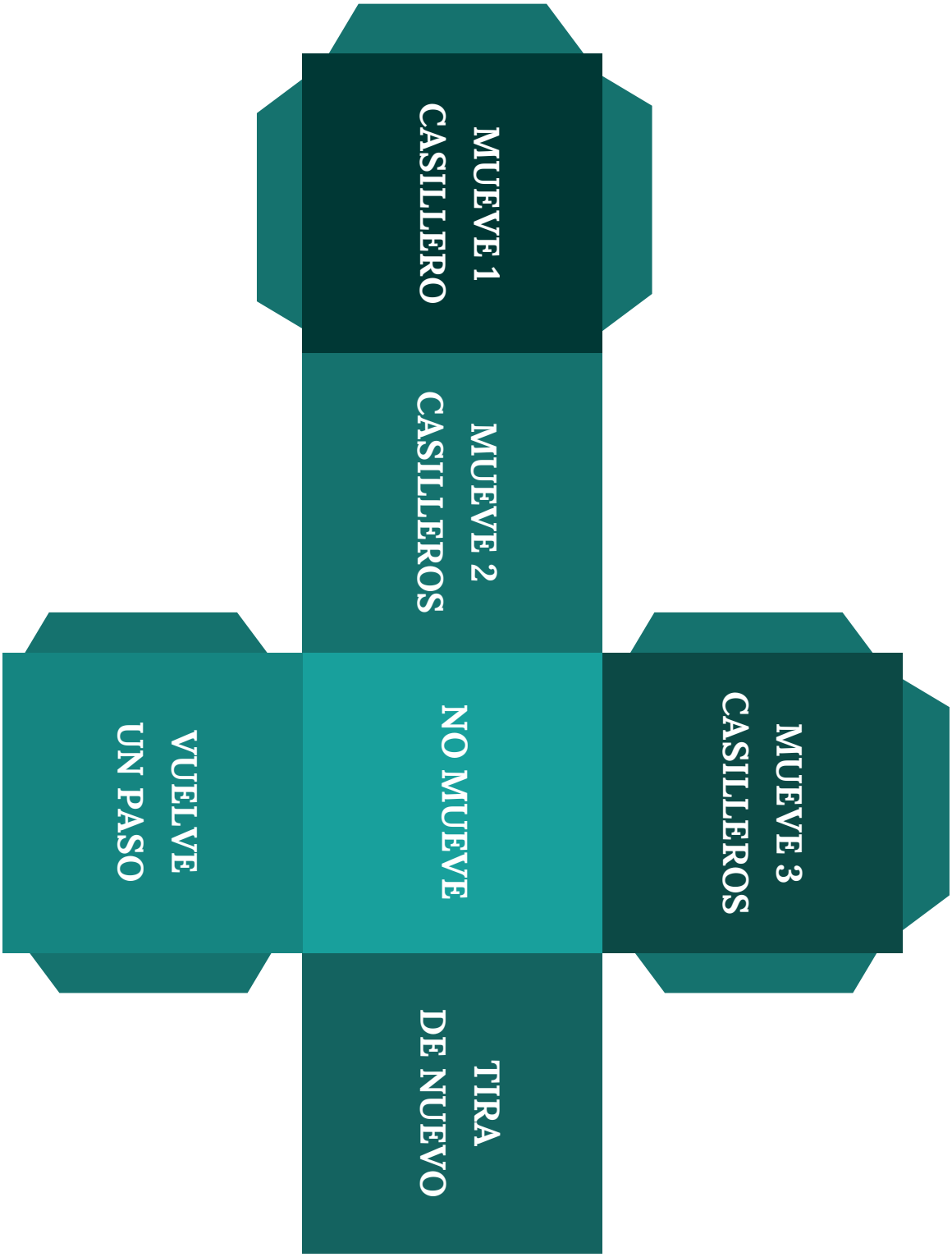
CALLE

16

CALLE

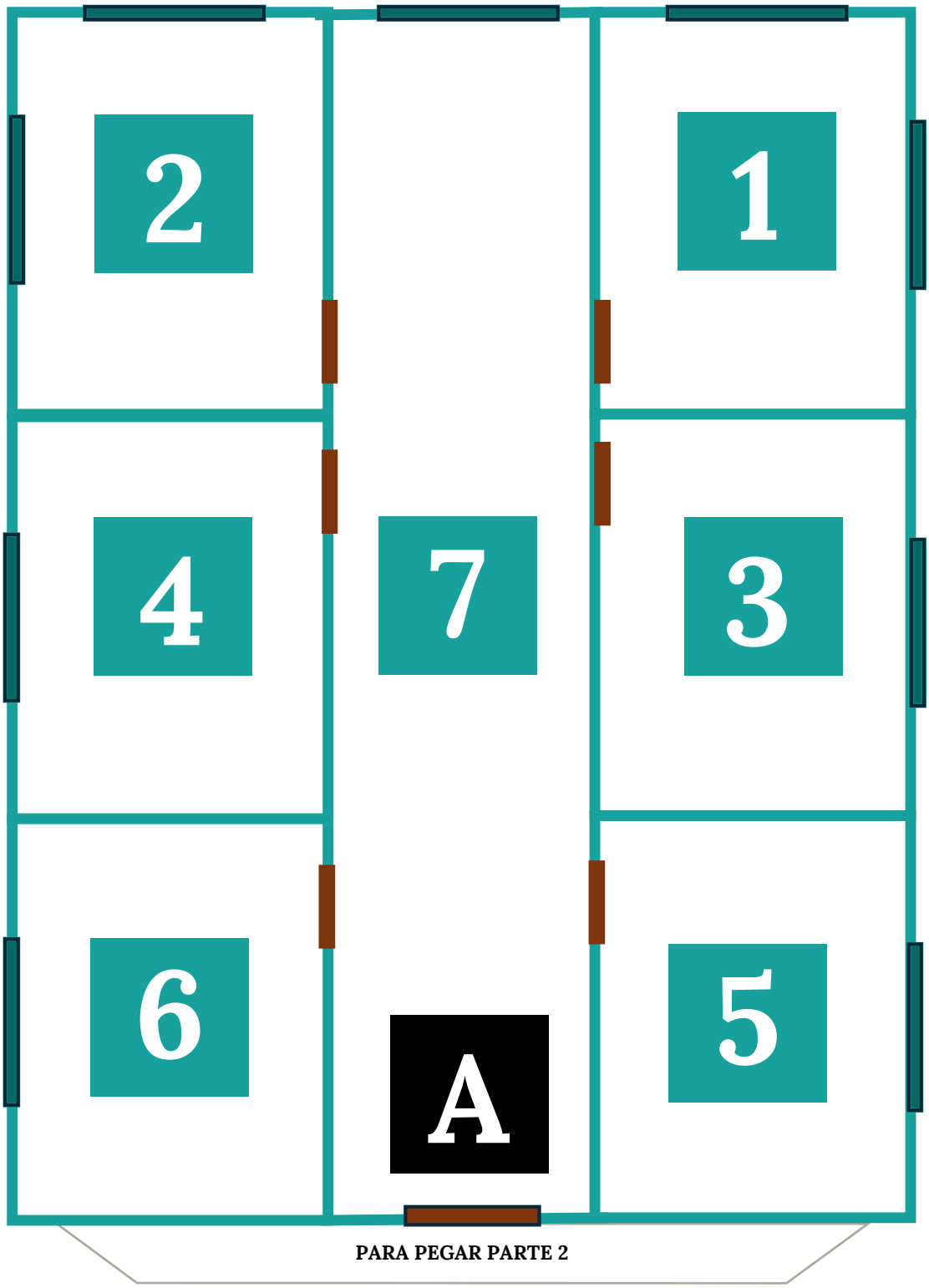
ANEXO

DADO PARA CORTAR Y ARMAR



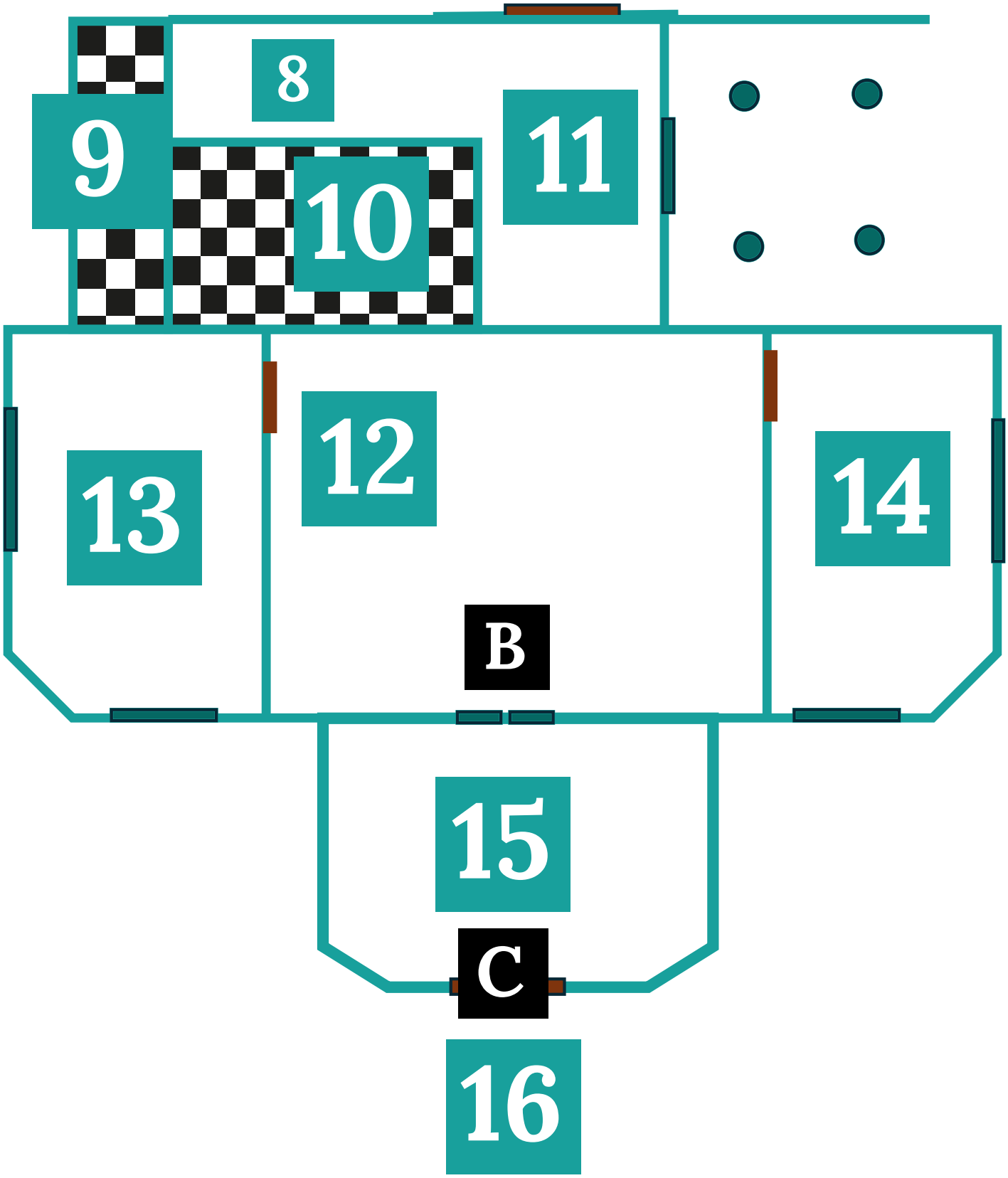
TABLERO PARTE A

Rodríguez Peña



PEONES

TABLERO PARTE B



Este material fue creado por la Biblioteca Nacional de Maestros

DIRECTORA DE LA BIBLIOTECA NACIONAL DE MAESTROS
Bib. Laura Palomino

PROGRAMA BIBLIOTECAS ESCOLARES Y ESPECIALIZADAS DE LA REPÚBLICA ARGENTINA (BERA)
Coordinación: Alejandro Micalucci
Elaboración de contenido: Marina Elorza, Daniela Goldín, Paula Morello, Julia Nordenstrom

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS, SERVICIOS DIGITALES Y COMUNICACIÓN (BNM)
Coordinación: Marta González del Valle
Corrección y edición: Tamara Alvarez Brasil
Diseño y diagramación: Juan Salvador de Tullio, Elizabeth Sánchez