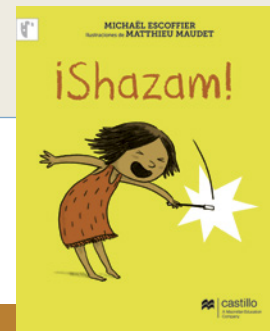


¡Shazam!

Autor: Michaël Escoffier
Ilustrador: Matthieu Maudet

Páginas: 40
Edad: 6+
Grados: 1.º y 2.º de primaria
Lector: inaugural



Temas

- Autoconocimiento
- Autorregulación
- Crecimiento y maduración

Valores

- Respeto / Tolerancia
- Responsabilidad
- Humildad

Un estuche de magia. Es todo lo que Carlota pidió como regalo de cumpleaños. Aunque sus papás no entienden muy bien por qué y le dan otras opciones, que ella rechaza, se lo obsequian con mucho cariño. Lo que ellos no saben es que Carlota utilizará la magia para regresar a su planeta, ése donde los niños hacen lo que quieren, absolutamente *todo* lo que quieren. Esta hechizante historia invita al desarrollo de la educación socioemocional.

PROPUESTAS DE LECTURA

1. ¡SHAZAM!: una historia sobre autoridad

Algunas ideas para el maestro

Aunque Carlota ama a sus papás, no comprende por qué todo el tiempo le dicen qué tiene que hacer. Seguramente, lo que pasa es que Carlota vino a la Tierra desde otro planeta y, mientras espera a que alguien venga por ella, ha preparado un plan para deshacerse de sus molestos papás.

A veces puede pensarse que los padres actúan con exceso de autoridad en la educación de sus hijos. Tanto en las ilustraciones como en los textos, los autores retratan una actitud autoritaria y no dialógica por parte de los padres de Carlota mediante la cual señalan que sus peticiones le ayudarán durante toda su vida. Sin embargo, el orden, el aseo personal y el aprendizaje se aprehenden por convencimiento, no por imposición.

Algunas preguntas útiles

- ¿Por qué crees que Carlota está molesta con sus papás? ¿A ti te ha pasado algo semejante? ¿Cuándo?
- ¿Crees que las demandas de los papás de Carlota son justificadas? ¿Por qué?
- ¿Por qué tus papás te piden que hagas ciertas cosas, como lavarte los dientes o irte a dormir?
- ¿Te disgusta hacer lo que te piden tus papás? ¿Por qué?

2. ¡SHAZAM!: una historia sobre libertad

Algunas ideas para el maestro

Carlota imagina un planeta donde los niños hacen todo lo que quieren, sin importar las consecuencias de sus acciones. Si nos fijamos en la ilustración de ese planeta lejano, se ve sumamente divertido. ¿A quién no le gustaría hacer todo lo que quiere? Sin embargo, parece que Carlota no ha pensado que esa total libertad también puede tener resultados desagradables.

Para resolver algunas situaciones que producen malestar, los niños de cierta edad suelen echar mano de su capacidad imaginativa; el juego es un ejemplo de ello. Y a los adultos también puede pasarnos: cuando enfrentamos situaciones límite, quisiéramos estar en otro lugar, como lo imagina Carlota. Al parecer el autor considera que en algún momento, los niños anhelan ese estado de total libertad frente a las presiones de los entornos escolar y familiar, pues cuando no es posible canalizarlas, éstas pueden traducirse en una gran intolerancia a la frustración.

Algunas preguntas útiles

- Si vivieras en un lugar lejano y pudieras hacer todo lo que quisieras, ¿qué harías durante un día entero?

- ¿Crees que te aburrirías en algún momento? ¿Por qué?
- ¿En ese sitio tendrías que limpiar, ordenar o estudiar? ¿Por qué?
- ¿Conoces algún cuento en el que el personaje principal pueda hacer todo lo que quiera? ¿Cuál?

3. ¡SHAZAM!: una historia sobre reconciliación

Algunas ideas para el maestro

Después de que Carlota desaparece a sus papás, se dedica a hacer todo lo que quiere: comienza por comer lo que se le antoja, sin restricciones; después utiliza toda la casa como parque de diversiones; luego toma un baño con todo y ropa y mucha espuma; finalmente mira la televisión hasta quedarse dormida.

¿Será que en las acciones de Carlota están implícitas las prohibiciones de sus papás? Quizá lo que quiere es romper las reglas impuestas por sus padres cuando le

ordenan: “¡No comas eso!”, “¡No te subas al sillón de la sala!”, “¡Báñate rápido!” o “¡Apaga la televisión!”. Lo que Carlota hace es “romper las reglas de su casa”, pero no utiliza su libertad de forma creativa.

Algunas preguntas útiles

- ¿Crees que lo que hizo Carlota en su casa fue divertido? ¿Por qué?
- Si se tratara de ti y pudieras hacer algo en tu casa que normalmente no tienes permitido, ¿qué sería?
- ¿Crees que lograrías evitar que tus papás, al ver el desorden, se enojaran contigo? ¿Cómo?
- ¿Consideras que sería recomendable decirle a tus papás lo que te molesta? ¿Y saber lo que les molesta a ellos?
- ¿Qué acuerdos harías con tus papás para que todos estuvieran contentos? ¿Cómo se te ocurre que podrían establecerlos?

ACTIVIDADES

1. **¡Libertad! ¿Y después?** Abra el libro en la página donde aparece el supuesto planeta de donde viene Carlota. Solicite a sus alumnos que describan las actividades que observan en la ilustración. Pida que, por turnos, imaginen otras actividades divertidas que podrían realizar en ese lugar donde todo es posible, y anótelas en el pizarrón. Después argumenten sobre las consecuencias de esas acciones, si es que las hay.
2. **¿Quién anda ahí?** Pida a sus alumnos que recuerden el momento en que Carlota está en la puerta de la habitación de sus padres y escucha ruidos. Cada alumno deberá hacer un dibujo que diste de lo que Carlota piensa ahí. Después pueden intercambiar los dibujos con sus compañeros y platicar por qué los idearon así.
3. **Magia para todos.** Indique a sus alumnos que formen equipos para hacer una representación del momento en que los papás de Carlota le piden que desaparezca y ella se va a su cuarto. Cada equipo deberá usar una palabra mágica inventada por ellos mismos. Es importante que todos participen.

COMENTARIO SOBRE EL AUTOR

Michaël Escoffier afirma que fue educado por una familia de triceratops. Desde pequeño le apasionaba escuchar y escribir historias. Actualmente vive en Lyon, Francia, donde reparte su tiempo escribiendo, enseñando y siendo papá.