

Zapland

Autora: Marie-Aude Murail
Ilustrador: Frédéric Joos

Temas

- Autoconocimiento
- Escuela
- Crecimiento y maduración

Valores

- Colaboración
- Perseverancia
- Empatía

Páginas: 84
Edad: 8+
Grados: 3.º y 4.º de primaria
Lector: intermedio



Tanee tiene ocho años y no sabe leer. Aunque su hermana mayor le da consejos y la señora Puntocom programa lecciones precisas en su *port-hope*, no logra descifrar qué dicen los empaques de sopa. Un día, cuando decide conocer las ruinas de Elbarrio —un espacio deshabitado y peligroso en el que emerge un edificio singular—, encuentra un objeto extraño. Será su @bue quien lo identifique y le enseñe a comprenderlo con una técnica “antigua” que, además, le permitirá explorar un nuevo territorio: su imaginación.

PROPUESTAS DE LECTURA

1. ZAPLAND: una historia sobre ficción futurista

Algunas ideas para el maestro

Esta historia ocurre en el año 2054, cuando Tanee, su protagonista, cumple ocho años de edad. Su vida no es muy diferente a la de una niña de principios del siglo XXI, excepto por la tecnología que “facilita” su actividad cotidiana. En la escuela, en la casa, en la calle, todo funciona a partir de dispositivos electrónicos. Las labores académicas se parecen a un juego en el que debe cumplirse una misión, cuyo objetivo es distinguir las letras del abecedario e ir “subiendo de nivel”.

Algunas preguntas útiles

- ¿Para qué utilizarían un dictáfono como el de Caro?
- ¿Qué problema experimentarían si, al ir a la tienda, se descompusieran sus *fon-hops*?
- ¿Creen que en 2054 será posible existir en una “realidad virtual”? ¿Por qué?
- ¿Les atraería vivir así? ¿Cómo se relacionarían con sus amigos?
- ¿Les gustaría viajar en el tiempo?
- ¿Confiarían en un profesor de Historia llamado Güikipedia? ¿Por qué?

2. ZAPLAND: una historia sobre motivación

Algunas ideas para el maestro

Tanee tiene ocho años, pero no sabe leer ni escribir. La maestra Puntocom aplica un método de enseñanza que no suena tan divertido ni motivante para sus alumnos. Y lo más importante es que aprender a leer y escribir pareciera un sinsentido, ya que existen dispositivos que en alguna medida “sustituyen este aprendizaje”. A Caro tampoco le interesa ejercitarse en Matemáticas, pues cada vez que necesita comprar algo en la tienda su *fon-hop* le da el total que debe pagar. Por medio de su @bue, Tanee aprende a descifrar el código de la lectura y, una vez motivada para aprender a leer y, sobre todo, a escribir, descubre una forma de crear sus propias historias.

Algunas preguntas útiles

- ¿Por qué a Tanee se le había dificultado aprender a leer y a escribir? ¿Y a sus otros compañeros?
- ¿Están de acuerdo con la posibilidad de que en 2054 desaparezcan los libros?
- ¿Por qué le gustó tanto a Tanee que su @bue le leyera *Las asombrosas aventuras de Totor el dragón*?

3. ZAPLAND: una historia sobre conjeturas

Algunas ideas para el maestro

Cuando Caro y Tanee, distraídas, llegan a Elbarrio, el sitio y la curiosidad las cautiva. Unos días más tarde, en lugar de ir a ver la película *¡Zombiataque!*, como avisan en sus casas, deciden regresar al misterioso y abandonado lugar para investigar. Los edificios son muy altos y oscuros; sin embargo, consiguen entrar en uno de ellos. El espacio está desordenado y lleno de polvo. Tirada en el piso, observan una especie de caja muy parecida a un *game-hope*, aunque sin cables ni pantalla ni baterías, con la ilustración de un dragón de colores en una de sus caras.

Algunas preguntas útiles

- ¿Qué habrá ocurrido para que la gente abandonara Elbarrio?
- ¿Será posible que en 2054 los niños ignoren cómo es un libro?
- ¿Qué motiva a Tanee para aprender a leer?
- ¿Piensan que la tecnología es un obstáculo para que los niños como Tanee imaginen historias? ¿Por qué?
- ¿Cómo suponen que será el mundo en 2054?

ACTIVIDADES

1. Organice un debate grupal en el que los alumnos argumenten sobre los beneficios y perjuicios del estilo de vida de Tanee en 2054. Apóyese en las siguientes preguntas: ¿Qué les gustaría de esa forma de vivir? ¿Qué sería imposible? ¿Resultaría tedioso o divertido disponer de todos esos dispositivos? ¿Qué harían si pudieran teletransportarse? ¿Qué opinan de la “misión” para reconocer las letras y enseñarle a leer a los estudiantes?
2. Divida a la clase en equipos de tres integrantes y solicite que cada uno escriba la historia representada en la ilustración de las páginas 68 y 69, a fin de que interpreten las imágenes. Invítelos a intercambiar las narraciones para descubrir las coincidencias y diferencias.
3. El lenguaje “futurista” se encuentra presente en esta historia, y sirve para nombrar a las personas y a los aditamentos tecnológicos que al parecer son imprescindibles para llevar a cabo cualquier actividad en aquel año. Algunos términos como “infosalón”, “Arroba”, “pixelada”, “Puntocom” y *fon-hop* requieren una definición. Solicite a los alumnos que repasen el texto y hagan una lista de aquellos que les resulten extraños o desconocidos, con el objetivo de decodificarlos como si se tratara de un breve glosario. Guíelos para que establezcan un significado para cada vocablo con el que todos estén de acuerdo.

COMENTARIO DE LA AUTORA

Marie-Aude Murail ha declarado en múltiples ocasiones que la ficción dirigida a niños y jóvenes no por necesidad debe tener un final triste. Por lo tanto, todo escritor de este género literario debería mantener este principio ético, impulsado por la vida de sus personajes y la dinámica que le imprime a sus textos.