

GUÍA DE LECTURA

El amuleto yoruba

Juan Miguel Sánchez Vigil

loqueleo



El amuleto yoruba

Juan Miguel Sánchez Vigil

PRESENTACIÓN DE LA OBRA

El autor

Juan Miguel Sánchez Vigil nació en 1956 en Vallecas y creció en San Blas, dos barrios madrileños. Estudió por las noches en colegios de mayores. Ahora es fotógrafo y profesor de universidad y trabaja como documentalista gráfico.

Trabajó durante muchos años entre libros. Un día escribió una historia y emprendió una travesía por un mar de letras a bordo de una barca imaginaria. Por las mañanas, es un hombre común y corriente; por las noches, navega entre papeles guiado por la luna. De vez en cuando, envía mensajes en botellas de cristal con poemas que inventa. Los domingos va al Rastro y compra fotografías viejas de gente que no conoce. Le gustan las zanahorias y las almendras, y en el cajón de su mesa guarda el reloj que le regaló su padre.

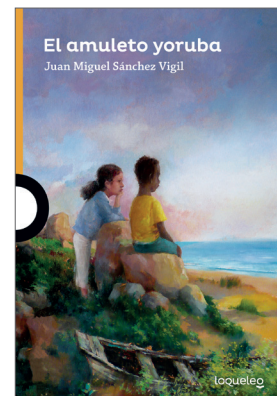
La obra

Ogbi lleva al correo un sobre que contiene el relato de los momentos más importantes de su vida. Lo ha escrito para participar en un concurso literario, pero también para librarse de un gran peso. La editorial recibe el sobre en el último momento del plazo de entrega de los originales.

En su libro, el joven cuenta la historia de un niño negro, procedente de la aldea de Iwo, en Nigeria, que huye con sus padres de su tierra natal, dejando atrás a sus hermanos y a sus abuelos. Con gran penuria, la familia atraviesa la mitad norte del continente africano y más tarde parte en una patera junto a un gran número de subsaharianos hacia las costas españolas. En la dura travesía, la madre muere.

Al llegar a España, una nueva vida comienza. El padre trabaja primero en los campos de Almería y más tarde en la construcción en Madrid, lugar en el que Ogbi será escolarizado, aprenderá a hablar español, a relacionarse con sus compañeros, a ser aceptado y querido y donde conocerá a su primer amor.

Al terminar de leer el relato, aunque el material está firmado con un nombre ficticio, el director editorial se da cuenta de quién es el protagonista de la historia: Ogbi Ugbu, un niño nigeriano que conoció diez años atrás, cuando era director de escuela.



¿Por qué leerla?

Esta es una historia de sentimientos contenidos, de evolución y crecimiento personal. Un libro cargado de esperanza que dejará una huella imborrable en los lectores y que les ayudará a comprender el problema de la inmigración.

En el argumento se entrecruzan, como en un entramado de palabras, la vida en una aldea africana, la tradición oral de los antepasados de Ogbi, las leyendas de cada cultura que explican ciertos fenómenos naturales o fantásticos, el diario de un viaje al límite buscando una vida mejor, la peligrosa travesía de una patera cargada de seres humanos, la adaptación de un inmigrante a las costumbres de su nuevo país, los lazos que se crean entre los que conocen al protagonista de esta historia...

Aportación del libro al desarrollo de las competencias

Comunicación lingüística

Identificar los datos principales en una noticia periodística y ser capaz de transmitirla.

Reconocer las características de las biografías y las autobiografías.

Identificar las distintas partes que debe tener una carta.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Buscar y procesar información sobre África.

Competencia digital

Trabajar procesos cognitivos de la lectura por medio de las actividades interactivas para PDI.

Competencia social y cívica

Ser sensible frente a la realidad de la inmigración.

Educación en valores

La solidaridad, la generosidad, la amistad, la confianza, el esfuerzo, la colaboración, el compañerismo, la integración, el respeto a los mayores, el valor de nuestra cultura y la tolerancia a las distintas creencias son algunos de los valores que se desprenden de la lectura de este libro.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Leer y comprender

El amuleto · Actividad 1

Llamamos la atención de los alumnos respecto del título de la novela y les preguntamos qué conocimientos tienen sobre amuletos o talismanes. Es posible que alguno los conozca por los videojuegos.

Les pedimos que investiguen la historia de los talismanes y que descubran en qué consisten y cuáles son los más conocidos en algunas culturas y religiones; por ejemplo, el ojo de Horus para los egipcios, el trébol de cuatro hojas, etc. Podemos preguntarles si tienen algún amuleto y en qué situación lo llevan consigo.

Significados marineros · Actividad 2

En el capítulo «La travesía» aparecen muchas palabras relacionadas con el mundo del mar y los marineros. Esto puede ser útil para trabajar conceptos lingüísticos como la polisemia o los tecnicismos.

Pedimos a los alumnos que elijan la acepción correcta de ciertas palabras, según su contexto en el libro.

El desierto

A partir de la lectura del capítulo «Trece días y trece noches» (pág. 56 y ss.), pedimos a los alumnos que confeccionen un listado de palabras relacionadas con el desierto y que consulten su significado en el diccionario.

Profesiones · Actividad 3

A lo largo de la lectura van apareciendo distintas profesiones y oficios. En el primer capítulo, encontramos algunas relacionadas con el mundo editorial; cuando Ogbi va al colegio, vemos otras profesiones relacionadas con la enseñanza; el padre de Ogbi pasa por distintos oficios y, además, encontramos personajes secundarios como el fotógrafo francés, el cartero, el barrendero...

Pedimos a nuestros alumnos que entre todos recuerden el mayor número de profesiones. Una vez hecha la lista, les indicamos que sitúen cada profesión dentro de un cuadro, clasificándolas según los distintos sectores de producción.

En voz alta: Leyendas africanas

Ogbi resulta ser un auténtico narrador de leyendas, «historias que decía haber oído de los labios del abuelo en los días de invierno, sentado con sus hermanos al calor del fuego en las noches heladas» (págs. 130-131). Por eso es capaz de transmitir la magia de las palabras a sus compañeros en los recreos.

Aprovechamos para recordar la importancia que ha tenido la narración de cuentos a lo largo de la historia. Hablamos sobre la figura de los abuelos o de los cuentacuentos que se encargaban de relatar las historias y leyendas propias de su tradición oral.

Animamos a nuestros alumnos a imitar a Ogbi y a contar cuentos y leyendas procedentes de África, más concretamente las del pueblo yoruba. Pueden buscarlas en libros de mitología, de relatos o en Internet.

Reconstruimos el escenario de manera que los alumnos encargados de leer o contar las historias asuman el papel de cuentacuentos.

Recordamos que los narradores tendrán que conocer bien la historia, buscar la entonación adecuada, pronunciar correctamente, encontrar en cada momento la velocidad lectora más conveniente, intentar que las palabras fluyan con naturalidad, crear un clima de tensión y expectación; en definitiva, deberán sentir el cuento. Esta lectura estimulará la vivencia de sentimientos. El texto que escojan exigirá varias lecturas previas.

El viaje a Iwo

Invitamos a los alumnos a hacer un viaje virtual a Iwo, Nigeria. Para ello, seguimos el mismo itinerario que Omaira en la novela: escribimos en el buscador de Google: «Iwo, Nigeria». Allí encontraremos la descripción de esta ciudad, su actividad económica, etcétera. Consultamos también Google Maps para conocer el punto exacto donde se encuentra Iwo. Marcamos la opción satélite y observamos el relieve de su paisaje, sus ríos... Podemos utilizar el zoom para acercarnos a la aldea de Ogbi y, al alejarnos, veremos cómo se dibuja la silueta del continente africano y su distancia respecto de España.

El código yoruba · Actividad 4

En «La partida» (pág. 34 y ss.) se narra el día que Ogbi partió de su aldea. Ese día, su abuelo le dio un importante mensaje.

Proponemos a nuestros alumnos que recuerden parte del mensaje con este juego. Solo hay que reemplazar los símbolos por la vocal correspondiente. Les advertimos que en algunos casos será necesario agregar las tildes.

El juego de la taba

En el capítulo «El castigo» (páginas 106 a 116), Ogbi explica a Edwin cómo jugar a la taba. Es un juego antiguo y muy conocido en nuestro país. Se utiliza un hueso de la rodilla de un cerdo o vaca llamado taba o astrágalo. Este hueso tiene distintas caras. Se lanza y, si cae con una cara saliente del hueso hacia arriba, se gana y, si sale una de las hundidas hacia arriba, se pierde.

Animamos a los alumnos a jugar a pares en clase. No es necesario conseguir los huesos; podemos jugar con piedras que tengan un aspecto parecido.

Valorar

Noticias · Actividad 5

La historia de Ogbi nos acerca a la dramática realidad que viven en la actualidad cientos de magrebíes y subsaharianos en su búsqueda de una vida mejor. No es raro escuchar las noticias y encontrarnos, una vez más, con que otra patera ha arribado a las costas españolas y, en muchos casos, durante la travesía han muerto algunas de las personas que iban a bordo.

Pedimos a nuestros alumnos que investiguen en Internet o en los periódicos noticias relacionadas con el tema, y luego las leemos en voz alta en la clase.

Aprovechamos para recordarles que las noticias han de responder a las siguientes preguntas: ¿a quién le sucedió?, ¿qué ocurrió?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué? y ¿cómo?

Debatimos: Acoger a los que llegan

Cuando Ogbi llega a Madrid y empieza el colegio, no es capaz de relacionarse con los demás, ya que apenas sabe hablar español; además, está pasando por un momento postraumático debido al viaje, la pérdida de su madre, la actitud de su padre y el cambio de vida; y, por si fuera poco, choca con Edwin, el líder del grupo.

Probablemente, tenemos en nuestras aulas alumnos que proceden de otros países y que tienen cierta dificultad con el idioma y se ven identificados en ese aspecto con Ogbi.

Pedimos a los alumnos que se pongan en el lugar de los compañeros de Ogbi y que indiquen qué clase de ayuda le ofrecerían y qué acciones realizarían para que se integrara mejor en el aula.

Con mucho cuidado y respeto, animamos a los estudiantes que proceden de otros países a expresar lo que sintieron al llegar a nuestro país.

¿Quién es Daguerre?

En la historia aparece mencionado un personaje muy curioso: el fotógrafo francés Louis Daguerre. Aprovechamos para hablar sobre la biografía de personajes destacados.

Recordamos a los alumnos que la biografía es el relato de la vida de una persona en el que se rememoran sus acontecimientos más importantes.

Les pedimos que busquen información sobre Louis Daguerre y que averigüen si existió realmente o si es un personaje de ficción. En la búsqueda, los alumnos descubrirán que la vida de Daguerre fue muy interesante, que fue el inventor del diorama y el primer divulgador de la fotografía.

Proponemos a los estudiantes que busquen información sobre el daguerrotipo. Luego, compartimos en clase los resultados de su investigación.

Crear

La carta

El protagonista decide escribir una carta a sus abuelos. Para él, es muy difícil hacerlo porque va a contarles las duras experiencias del viaje a España.

Pedimos a los alumnos que escriban una carta a su mejor amigo o amiga explicando en ella los sentimientos que le ha despertado la lectura del libro. Este será un ejercicio de expresión escrita en el que el lector tendrá que dejar aflorar sus emociones.

Aprovechamos esta actividad para recordar a los alumnos cómo se escribe y estructura una carta: lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida, firma.

Collage sugerente

Para Ogbi, el desierto es un lugar cargado de recuerdos poco gratos. Fueron días duros los de aquella travesía. Sin embargo, el desierto puede ser también un lugar muy sugerente, con realidades escondidas.

Pedimos a los alumnos que ilustren mediante la técnica del *collage* lo que este paisaje les sugiere. Podemos releer en clase las páginas en las que se describe la travesía por el desierto o buscar otros fragmentos literarios o no literarios. Los alentamos para que trabajen con materiales de distintas texturas y colores.

Oficio de escritor: *Dramaturgos*

Vamos a transformar un fragmento de la narración en un fragmento teatral. Para ello, primero trabajamos sobre las partes de que está compuesto un texto teatral: texto principal y texto secundario, haciendo hincapié en la importancia de los elementos paratextuales.

En grupos de dos o tres integrantes, les pedimos que elijan un fragmento, lo adapten y luego ensayen su lectura dramatizada.

Presentamos, a modo de ejemplo, un fragmento en el que aparece Oghi junto a su amiga Omaira en la biblioteca del colegio (págs. 155-158).

(Oghi está solo en la biblioteca del colegio buscando en los estantes y coge un libro. Se sienta y comienza a hojearlo. Hace un gesto negativo y cambia de libro. Esta vez hace un gesto de asentimiento. Es una Enciclopedia del universo. Está ensimismado en sus páginas cuando se abre la puerta y entra OMAIRA).

OMAIRA: *(Entrando con sigilo)*. ¡Por fin te encuentro!

OGBI: *(Poniendo cara de sorpresa)*. Edwin no ha venido a clase. Me lo ha dicho el conserje esta mañana. Está acatarrado y tiene fiebre. *(Hace un gesto de preocupación)*. La fiebre es peligrosa.

OMAIRA: Solo es un catarro, pasará el día en la cama y mañana, otra vez aquí.

OGBI: Mi madre también tuvo fiebre...

OMAIRA: ¿Ayer?

OGBI: No, durante el viaje.

OMAIRA: *(Con extrañeza)*. ¿Qué viaje?

OGBI: El viaje desde Nigeria.

OMAIRA: *(Dudando y cambiando de conversación)*. ¿Cómo es Nigeria?

OGBI: *(Tono un poco melancólico)*. Distinto, muy distinto.

OMAIRA: ¿Cuánto tiempo tardasteis en llegar? ¿También viajasteis de noche?

OGBI: De noche hacía menos calor y la policía no vigilaba.

OMAIRA: ¿Por qué os vigilaban? ¿Por dónde vinisteis?

OGBI: *(Oghi mira a Omaira con gesto sorprendido)*. Por el norte, de Níger a Marruecos, y desde allí a España.

OMAIRA: ¿Lo vemos en el mapa?

OGBI: *(Con entusiasmo)*. ¡Sííííí!

Actividades para PDI

La Pizarra Digital Interactiva (PDI) es una aplicación muy atractiva y sencilla con un amplio abanico de actividades. Podrás acceder a ellas en nuestra web: <http://www.loqueleo.com/es/zonaprofesores/ciberviaje>.

Las actividades para PDI están diseñadas para que, además de la competencia lectora, se trabaje la competencia digital y de igual forma permitan el desarrollo de los siguientes objetivos:

- Proveer de materiales para trabajar de forma colaborativa con el alumnado.
- Facilitar el proceso de enseñanza a través de recursos gráficos visualmente atractivos y altamente manipulables.
- Potenciar la metodología de aprendizaje por descubrimiento.
- Favorecer el debate y el aprendizaje en grupo.
- Incrementar la curiosidad del alumnado por los contenidos tratados.



Se proponen actividades de **anticipación lectora**, de **expresión y comprensión oral**, en las que se debe cuidar la pronunciación, la entonación, la velocidad en la lectura en voz alta, así como propuestas para trabajar con el **vocabulario**.

Otras propuestas contemplan la búsqueda de noticias reales relacionadas con la historia del libro, la elaboración de descripciones, la investigación en Internet sobre personajes reales o la creación de amuletos contra diferentes peligros.

Los alumnos se divertirán con **actividades lúdicas**, como descifrar mensajes en código, aprender a escribir braille, rondas de preguntas por equipos...

Además, se incluyen **notas biográficas** del autor, actividades relacionadas con el **área de Lengua** y de **otras áreas transversales**, **test de comprensión lectora**, etcétera.

NOMBRE: CURSO:

EL AMULETO YORUBA

Juan Miguel Sánchez Vigil

Actividad 1 · El amuleto

¿Sabes qué es un amuleto? ¿Y un talismán? Investiga y completa el cuadro con algunos de los más conocidos.

NOMBRE	UTILIDAD

Actividad 2 · Significados marineros

Marca con una X la acepción adecuada según el contexto en el libro.

Encallar	<input type="checkbox"/> Endurecerse por quedar interrumpida su cocción. <input type="checkbox"/> Dar en arena o piedra, quedando en ellas sin movimiento. <input type="checkbox"/> No poder salir adelante en un negocio o empresa.
Bote	<input type="checkbox"/> Salto que da una pelota al chocar contra una superficie dura. <input type="checkbox"/> Recipiente pequeño que sirve para guardar aceites, conservas, etc. <input type="checkbox"/> Barco pequeño y sin cubierta, generalmente propulsado con remos.
Amarrar	<input type="checkbox"/> En varios juegos de naipes, barajar de tal suerte que ciertas cartas queden juntas y salgan o no, según convenga. <input type="checkbox"/> Realizar una unión amorosa. <input type="checkbox"/> Sujetar el buque en el puerto o en cualquier fondeadero, por medio de anclas y cadenas o cables.
Lancha	<input type="checkbox"/> Piedra más bien grande, naturalmente lisa, plana y de poco grueso. <input type="checkbox"/> Embarcación pequeña para pescar y para otros servicios. <input type="checkbox"/> Hongo perjudicial para algunas plantas.
Patera	<input type="checkbox"/> Embarcación pequeña, plana, sin quilla. <input type="checkbox"/> Enfermedad en la pezuña de las vacas. <input type="checkbox"/> Cazadora de patos.
Nauegar	<input type="checkbox"/> Desplazarse a través de una red informática. <input type="checkbox"/> Pilotar una nave. <input type="checkbox"/> Viajar en un buque o en otra embarcación.

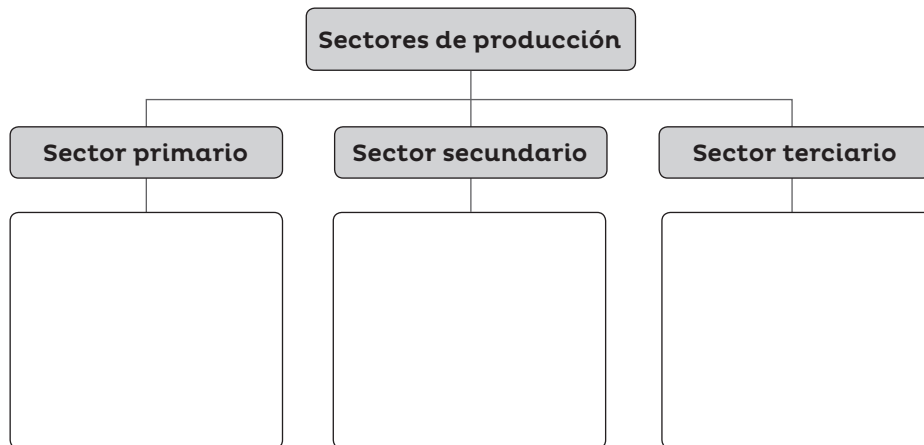
NOMBRE: CURSO:

EL AMULETO YORUBA

Juan Miguel Sánchez Vigil

Actividad 3 · Profesiones

A lo largo del libro van apareciendo distintas profesiones y oficios. Recuerda los que puedas y clasifícalos dentro del siguiente cuadro, según el sector de producción al que pertenezcan.



Actividad 4 · El código yoruba

El día que Ogbi partió de su aldea, su abuelo le dio un importante mensaje. Reemplaza los códigos por su letra correspondiente (si es necesario, pon la tilde) y descúbrelo.

*A	✕E	⊙I	❖O	⊛U
----	----	----	----	----

C⊛⊙D* D✕ T⊛S P*DR✕S, R✕SP✕T* * L❖S
H❖MBR✕S Y N❖ B*J✕S N⊛NC* L* C*B✕Z*.
M⊙D✕ T⊛S P*L*BR*S, P⊙✕NS* S⊙✕MPR✕ L*S
C❖S*S *NT✕S D✕ D✕C⊙RL*S P❖RQ⊛✕, D✕SP⊛✕S
D✕ H*BL*R, ✕L D*Ñ❖ Y* ✕ST* H✕CH❖.

.....

.....

.....

.....

.....

NOMBRE: CURSO:

EL AMULETO YORUBA

Juan Miguel Sánchez Vigil

Actividad 5 · Noticias

- Busca en periódicos o en Internet una noticia relacionada con la historia de Ogbi y pégala aquí.

- Léela con atención y contesta de forma resumida las siguientes preguntas.

¿Qué sucedió?

.....

¿A quién le sucedió?

.....

¿Cuándo sucedió?

.....

¿Dónde sucedió?

.....

¿Por qué sucedió?

.....

¿Cómo sucedió?

.....

NOMBRE: CURSO:

EL AMULETO YORUBA

Juan Miguel Sánchez Vigil

Test de comprensión lectora

Piensa bien las preguntas y marca las respuestas correctas.

1. ¿Con quién sale de su pueblo Oghi?

- a Con sus padres y hermanos.
- b Con sus abuelos.
- c Con su padre y su madre.

2. ¿De qué continente es originario Oghi?

- a De Asia.
- b De África.
- c De América.

3. ¿En qué tiempos sucede la historia?

- a En el pasado y el presente.
- b En el presente y el futuro.
- c En el futuro y el pasado.

4. ¿Quién es el narrador del libro?

- a El director del colegio.
- b El director de la editorial.
- c El protagonista.

5. ¿Dónde se presentó *El amuleto yoruba*?

- a En un concurso literario.
- b En un concurso de cuentacuentos.
- c En un concurso de leyendas.

6. ¿Qué trabajo desempeña el exdirector del colegio al que iba Oghi?

- a Es conserje del colegio.
- b Es director de una editorial.
- c Es autor de *best sellers*.

NOMBRE: CURSO:

EL AMULETO YORUBA

Juan Miguel Sánchez Vigil

7. ¿Qué juego le enseñó Ogbi a Edwin?

- a La oca.
- b Las damas.
- c La taba.

8. ¿Qué profesión tenía Daguerre?

- a Conductor.
- b Escritor.
- c Fotógrafo.

9. ¿Quién le contaba las leyendas yoruba a Ogbi?

- a Su padre.
- b Su profesor.
- c Su abuelo.

10. ¿Qué era el amuleto que le dio a Ogbi su abuelo?

- a Un hueso de aceituna.
- b Una taba de cordero.
- c Una piedra con poderes.

Solucionario

EL AMULETO YORUBA

Juan Miguel Sánchez Vigil

Significados marineros · Actividad 2

Encallar	<input type="checkbox"/> Endurecerse por quedar interrumpida su cocción. <input checked="" type="checkbox"/> Dar en arena o piedra, quedando una embarcación atrapada. <input type="checkbox"/> No poder salir adelante en un negocio o empresa.
Bote	<input type="checkbox"/> Salto que da una pelota al chocar contra una superficie dura. <input type="checkbox"/> Recipiente pequeño que sirve para guardar aceites, conservas, etc. <input checked="" type="checkbox"/> Barco pequeño y sin cubierta, generalmente propulsado con remos.
Amarrar	<input type="checkbox"/> En varios juegos de naipes, barajar de tal suerte que ciertas cartas queden juntas y salgan o no, según convenga. <input type="checkbox"/> Realizar una unión amorosa. <input checked="" type="checkbox"/> Sujetar el buque en el puerto o en cualquier fondeadero, por medio de anclas y cadenas o cables.
Lancha	<input type="checkbox"/> Piedra más bien grande, naturalmente lisa, plana y de poco grueso. <input checked="" type="checkbox"/> Embarcación pequeña para pescar y para otros servicios. <input type="checkbox"/> Hongo perjudicial para algunas plantas.
Patera	<input checked="" type="checkbox"/> Embarcación pequeña, plana, sin quilla. <input type="checkbox"/> Enfermedad en la pezuña de las vacas. <input type="checkbox"/> Cazadora de patos.
Navegar	<input type="checkbox"/> Desplazarse a través de una red informática. <input type="checkbox"/> Pilotar una nave. <input checked="" type="checkbox"/> Viajar en un buque o en otra embarcación.

El código yoruba · Actividad 4

Cuida de tus padres, respeta a los hombres y no bajes nunca la cabeza. Mide tus palabras, piensa siempre las cosas antes de decirlas porque, después de hablar, el daño ya está hecho.

Test de comprensión lectora

1 c; 2 b; 3 a; 4 c; 5 a; 6 b; 7 c; 8 c; 9 c; 10 b.