

guía

DE LECTURA



EDELVIVES

EDELVIVES

ALA DELTA 

¡Que vienen los fantasmas!

David Fernández Sifres

La obra

Título **¡Que vienen los fantasmas!** / Autor **David Fernández Sifres** / Ilustradora **Ximena Maier** / ADV, 94/ 120 páginas

El autor

David Fernández Sifres nació en León en 1976. Es licenciado en Derecho y funcionario de la Escala Superior de Técnicos de Tráfico. Compagina este trabajo con su vocación literaria. Desde que recibió el Premio Ala Delta de Literatura Infantil 2012 por su primera novela para niños, *Un intruso en mi cuaderno*, ha obtenido numerosos galardones por su obra. Entre otros, cabe destacar el Premio Alandar de Literatura Juvenil 2011 por *El faro de la mujer ausente*. *¡Qué vienen los fantasmas!*, protagonizado por Pancho, Teban y Joseque, es el tercer libro de este autor, y el segundo de una serie con los mismos personajes.

Argumento

Teban, Joseque y Pancho son tres amigos que viven en un pueblo de León. Una noche ven unas luces en la casona abandonada del pueblo. Cuando se acercan a investigar, descubren que hay fantasmas y huyen aterrados. Poco después se enteran de que hay unos compradores interesados en la casa. Como el alcalde ha prometido construir un polideportivo en el pueblo si se vende la casona, trazan un plan para echar a los fantasmas.

Comentario

Esta es una historia sencilla, pero escrita con frescura y espontaneidad. Sus protagonistas resultarán próximos al lector. Los tres amigos son buenos chicos que piensan en la comunidad. Respetan a los mayores, se tratan bien entre ellos y no se meten con nadie. Por supuesto, cada uno tiene sus peculiaridades, y estas salen a la luz a la hora de trazar el plan.

Para llevar a cabo su objetivo de echar a los fantasmas de la casona, primero piden consejo a un mayor y luego esbozan un plan. Al final los fantasmas resultan ser los posibles compradores y el polideportivo vuelve a quedar en el aire. Sin embargo, en el pueblo nadie se queda frustra por ello, ni se recrimina a los chicos su comportamiento. Es una comunidad muy positiva.

Temas

- La importancia de la amistad.
- El trabajo en equipo.
- Pensar en la comunidad.

Reflexiones

Aunque la historia planteada en *¡Qué vienen los fantasmas!* es aparentemente sencilla, permite trabajar varios temas. El de la amistad, el de la resolución de problemas, el de la autonomía de los niños y el de sentido de comunidad.

Respecto al primero, los chicos se demuestran un gran cariño. El segundo resulta especialmente interesante, porque los chicos tienen que resolver solos un problema. En algún momento sienten que el problema los desborda, pero no se echan atrás y siguen adelante con su plan.

En cuanto a la autonomía y la toma de decisiones, los tres chicos se mueven con libertad por el pueblo. Resulta positivo ver moverse por su cuenta a estos tres chicos de 8 y 9 años sin un excesivo control de los adultos. Y respecto al sentido de comunidad, los tres actúan impulsados por el bien común. Saben que todo el mundo quiere un polideportivo (hasta doña Aurora y sus ancianas amigas), así que cuando deciden actuar, lo hacen pensando en el pueblo.



Vamos a despegar

1. La misteriosa casona.

Según explica Pancho, se encuentra a las afueras del pueblo y tiene más de doscientos años. Responde las siguientes preguntas.

¿A quién pertenecía la casona?

¿Qué sucedió cuando falleció su propietaria?

¿Qué tipo de casa es exactamente una casona?

2. Presencias fantasmales.

Todos conocemos historias de fantasmas y les damos más o menos crédito. ¿Qué piensas tú sobre los fantasmas? ¿Crees que existen o son producto de la imaginación? Explica tu respuesta y, a continuación, escribe la mejor anécdota sobre fantasmas que hayas escuchado o leído.



En pleno vuelo

1. Palabras e idiomas raros.

Responde estas preguntas.

¿Qué palabras raras dice Pancho que Teban lanza para aparentar ser mayor? Escribe tres que podrían confundir a tus hermanos o amigos pequeños.

¿Cómo explica Joseque que se dice sí y no en fantasmés? Inventa cómo dirías hola y adiós en esa lengua.

2. Sinónimos de miedo.

Todas las palabras de la izquierda aparecen en el texto. Elige con una flecha el sinónimo correspondiente a la palabra de la columna derecha.

Casona

Espectro

Fantasma

Traslúcido

Hibernación

Confidente

Arrugada

Desatino

Transparente

Caserío

Espía

Apergaminada

Absurdo

Letargo



1. ¡Que viene el cine!

¿Qué tipo de películas dice al final Pancho que encabezan ahora su lista de favoritas? Escribe tus tres películas favoritas y explica por qué te gustan tanto.

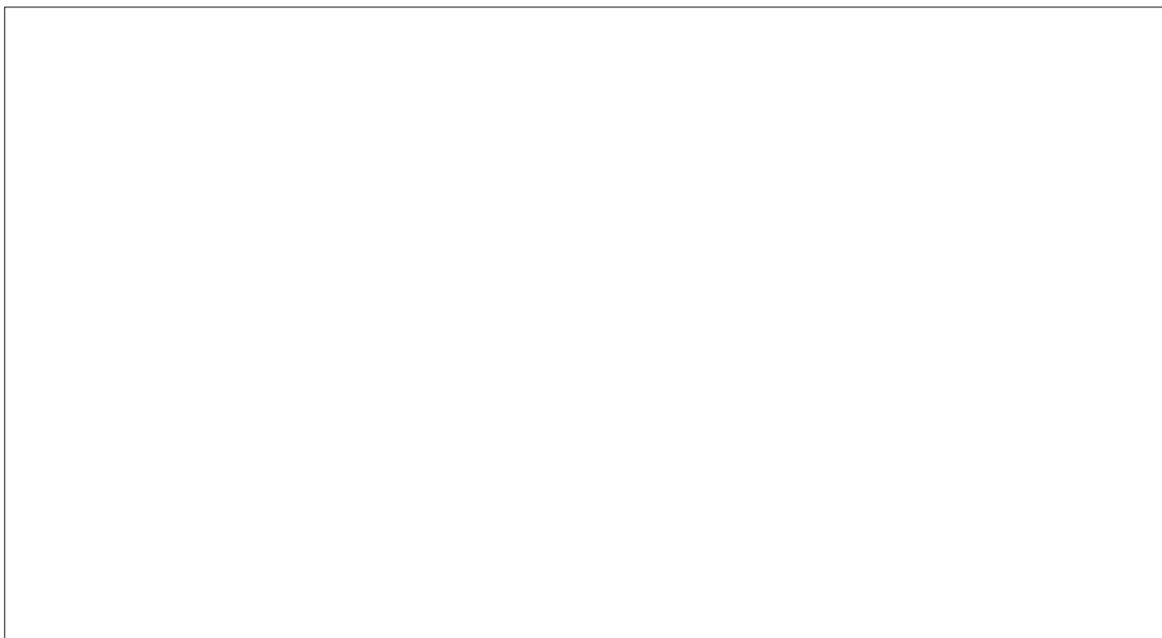
2. La vieja casona.

Pancho, Teban y Joseque se dan cuenta de que la casona no tiene por qué dar miedo y empiezan a quedar allí para jugar. ¿Tienes algún sitio predilecto para quedar con tus amigos? Dibújalo. Si no tienes, dibuja el de tus sueños.

Taller de creatividad

1. Tu propio cuartel.

Imagina que tienes un cuartel general como el de Joseque, Teban y Pancho en el nogal. Describe el escondite que elegirías, el nombre que le pondrías, qué contraseña usarías con tus amigos, qué guardarías allí... Dibújalo debajo de la descripción.





Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **Resolución de problemas.** Para trabajar en el tema de la resolución de problemas, plantear una lluvia de ideas como si la clase fuera una empresa. Lo ideal para este tipo de actividades es contar con un grupo de unos doce alumnos.

Se plantea un problema y se establece un límite de tiempo para que todos digan en voz alta o escriban una serie de ideas para resolverlo. Es importante recordar a los alumnos que todas las ideas son válidas y no está permitido criticar ninguna. Todos deben proponer de dos a cinco ideas (depende del número de alumnos).

Luego se recopilan todas las ideas y se escriben en la pizarra. Incluso se podría hacer un mapa mental, de los que se encontrarán diversos ejemplos en internet. Las ideas se analizarán entre todos, según dos variables: sencillez y coste. La clase decidirá la mejor en función de esas dos variables.

Ejemplo: ¿Qué podemos hacer para mejorar los problemas de atasco por las mañanas en las calles cercanas al colegio?

Respuestas: Llegar antes al colegio, compartir coches, organizar grupos de estudiantes que vayan andando, una campaña para promover el uso del transporte público...

En pleno vuelo

- **Ayudar en casa.** Pancho le dice a su padre que quiere aprender a planchar y Teban le pide a

doña Aurora que le enseñe a hacer ganchillo. Está demostrado que encargar actividades domésticas sencillas a partir de los cinco años refuerza la autonomía. Pedir a los alumnos que digan qué tareas hacen en casa y lanzar ideas de qué tareas podrían hacer: clasificar calcetines, dar de comer a las mascotas, poner y quitar la mesa, hacer la cama, ayudar en la cocina, barrer, etc. Los que no tengan ninguna tarea pueden elegir una y que propongan a sus padres hacerla durante todo el año.

- **Refranes para Periscopio.** Periscopio es muy aficionado a los refranes. Pedir a los alumnos que recopilen al menos cinco nuevos refranes. Pueden preguntar a adultos o consultar en libros o en internet. A partir de los refranes que recopilen se pueden plantear diversas actividades, desde la explicación de cada uno hasta ejercicios de dramatización.

Aterrizando

- **Entre pueblos.** La historia transcurre en un pueblo ficticio. Pedir a los alumnos que preparen con ayuda de sus padres una ficha sobre algún pueblo de España. Se pueden repartir los destinos, por ejemplo: Candelario, Astorga, Doña Mencía, Algaida, Marmolejo, Vilardevós, Guijuelo, Fermoselle, Noja, Piedralaves, etc. Pueden investigar cuánto se tarda en llegar desde su municipio, cuándo fue construida la localidad, qué hay que ver, cuál es la gastronomía típica, el número de habitantes, las fiestas populares, etc. La actividad, por supuesto, se puede realizar con poblaciones de cualquier provincia.



Solucionario

Vamos a despegar

1. La señora Estilberta. / Como era viuda y no tenía hijos, la dejó en herencia al pueblo. / Es una casa señorial antigua.

En pleno vuelo

1. Onomatopeya, alféizar y bullicio. / Sí es «¡uhhhhh!» y no es «¡uh!».

2.

Casona	Caserío
Fantasma	Espectro
Hibernación	Letargo
Arrugada	Apergaminada
Transparente	Traslúcido
Espía	Confidente
Absurdo	Desatino

Aterrizando

1. Las de amistad.

Los fantasmas se quedaron parados en el mismo momento en que nos vieron, como si también ellos hubieran visto una aparición. Estaban pálidos y quietos, como muertos. No sé por qué, pero me puse a pensar cuánto llevarían en el otro mundo, y entonces sí que me vino un subidón de miedo tan grande que me di la vuelta e intenté echar a correr. (pág. 99)

Fragmentos especiales

Joseque y yo nos miramos con los ojos muy abiertos, como si hubiéramos visto un fantasma de verdad. ¿Yo tenía que planchar y Teban se lo iba a pasar pipa cogiendo arañas?

—¿Y para qué?

—¿Cómo que para qué? Los fantasmas viven en casas llenas de telarañas, ¿no? Y en la casona, que yo sepa, no vimos ninguna. Si de verdad queremos parecer fantasmas auténticos tenemos que llenar el salón de telarañas, para cuando nos los encontremos. Hay que llevar un montón de arañas.

—No les va a dar tiempo a hacerlas —replicó Joseque.

—Eso es verdad —dije yo.

—¿Y por qué no les va a dar tiempo? —Teban se había quedado un poco descolocado.

—Pues porque las telarañas no se hacen así como así. Seguro que primero tienen que hacer planos y todo eso —dijo Joseque.

—Y repartirse los rincones —apoyé yo. (págs. 52-53)

Los dos días siguientes nos vimos poco. Yo nunca me habría imaginado que iba a tener clase de plancha de cuatro a cinco con mi padre. Mi padre plancha mejor que mi madre y nunca le quedan arrugas, pero cocina mucho peor, así que prefiero que no se cambien las tareas.

Se quedó alucinado cuando le dije que quería que me enseñara a planchar. Estaba concentrado en una camisa blanca, levantó la cabeza y dejó de mover el brazo con la plancha. Se fue corriendo a buscar a mi madre y vinieron juntos, hablando muy bajito. Mi madre me puso la mano en la frente para ver si tenía fiebre. (pág. 57-58)