

Gregorio vuelve a México

Emma Romeu

Editorial Alfaguara

Cantidad de páginas: 148

1. El autor

Emma Romeu nació en La Habana. Estudió Oceanología y Geografía y durante años recorrió los mares de Cuba en busca de datos para investigaciones científicas. Desde hace años se dedica al periodismo de medio ambiente, y ha publicado sus artículos en prestigiosas revistas internacionales como National Geographic Magazine (en español). Es autora de la serie de libros de aventuras “Gregorio y el mar”, “Gregorio vuelve a México”, “Gregorio y el pirata”, “A Mississippi por el mar” y “Naufragio en las Filipinas”.

2. Síntesis del libro

Gregorio quiere conocer México y viaja a Yucatán como grumete de un barco. Sólo tres días les da el capitán a sus marineros para que conozcan la tierra de los mayas mientras los estibadores descargan la mercancía de la nave. Pero tres días es suficiente tiempo para que Gregorio se vea envuelto en la búsqueda de un antiguo libro: un códice maya. El valioso libro de los jeroglíficos, que se cree que encierra parte de la historia de la vieja civilización maya nunca llegó a la hacienda del hacendado Escudero, donde la arqueóloga Murray lo esperaba para interpretarlo. Los muchachos del puerto de Progreso están alarmados, saben que Joaquín Sonoro no es el culpable de la desaparición y lo ayudan a ocultarse en la ciénaga, pero hasta allí puede llegar la cólera del hacendado Escudero. Gregorio y sus nuevos amigos tienen que entrar en acción.

Personajes:

Gregorio, un listo muchacho marino, que tanto en mar como en tierra siempre está dispuesto a ayudar a quien lo necesite.

Joaquín Sonoro, el humilde director del coro de los muchachos del puerto de Progreso.

Sac Mucuy, una niña descendiente de los mayas.

La arqueóloga Murray, buena profesional de la difícil ciencia de la arqueología.

Felipe, el sobrino pintor de la arqueóloga.

Los detectives Peje y Maldonado.

Chintololo Fettuccine, un tramposo que dice ser cirquero.

Matías Escudero, el hacendado de mal carácter y algo más.

3. Análisis.

Esta novela de aventuras es el segundo título de la serie “Aventuras de Gregorio”. Al igual que los otros cinco libros de la serie, la novela se caracteriza por su claro lenguaje y una gran agilidad, además de su estudiada ambientación histórica, geográfica y cultural. La novela está estructurada en veinte capítulos, más un vocabulario anexo al final que incluye palabras o frases de uso poco común, o que son típicas de México. El texto es relatado por un narrador omnisciente, que utiliza diferentes recursos como descripciones, décimas y abundantes diálogos. La historia avanza de manera lineal, donde la actividad de Gregorio y sus nuevos amigos para encontrar el códice maya es el eje central de la trama. La novela se desarrolla a principios del siglo XX y en la misma se pone de manifiesto la presencia de los mayas en tiempos modernos, cómo viven, el uso del maya como una lengua viva, la preservación de algunas costumbres.

4. Temas transversales

- La amistad

Disposición de Gregorio para hacer nuevos amigos.

- El valor

Los amigos se enfrentan a situaciones difíciles o peligrosas dando muestras de valor y solidaridad entre ellos.

- Respeto a la diversidad cultural y étnica

En el libro se halla presente la comunicación entre los personajes de diferentes razas, costumbres, a través del encuentro de Gregorio con niños de otro país y de otro origen étnico.

- Costumbrismo

El libro refiere tradiciones yucatecas, leyendas, gastronomía, vestuario y otros detalles sobre esta región tan costumbrista de México.

- Emigración

La novela destaca la existencia de emigrantes de las Islas Canarias en Yucatán. Un grupo de ellos se estableció en el Puerto de Progreso, donde se dieron a conocer por su alegría y por ser buenos trabajadores.

5. Conexiones curriculares

- Con Historia

La trama de la novela se desarrolla cien años atrás. Habla de arqueología y de los mayas antiguos. Menciona la existencia en la actualidad de personas mayas que usan la lengua maya para comunicarse. Explica que los pueblos indígenas de América mantienen muchas de sus costumbres, lenguas, cultura, etc. También describe el mundo costumbrista de las famosas haciendas henequeneras, donde hace años se cultivaba el henequén para hacer cuerdas antes de que las fibras sintéticas substituyeran a esta industria.

- Con Geografía

La novela se desarrolla en México, justamente dentro de la península de Yucatán, en el puerto de Progreso, y en la ciudad de Mérida y sus alrededores. Relaciona a los mayas con la astronomía y describe paisajes y accidentes geográficos como los famosos cenotes de México, esas oquedades cubiertas de agua donde los mayas ocultaban sus riquezas.

- Con Música

Algunos protagonistas son: un humilde maestro de coro y sus pequeños cantantes, los muchachos de la playa.

- Con Ciencias naturales

En la ambientación de la novela se hace mención al entorno biogeográfico de Yucatán, conocido mundialmente por sus flamencos y otras especies de la flora y la fauna.

- Con idiomas

Menciona la existencia de la lengua maya, y el uso de palabras mayas dentro del español.

6)Actividades

- Antes de la lectura

.Preguntar a los alumnos si saben lo que es un códice, así como explicarles que se trata de un libro antiguo, donde el contenido se escribía con figuras y símbolos llamados jeroglíficos.

.Averiguar si han escuchado hablar de la península de Yucatán en México, de la ciudad de Mérida, del puerto de Progreso, del Golfo de México, y entusiasmarlos a buscar estos lugares en el mapa.

.Preguntar a los alumnos si han leído novelas de aventuras y dónde se desarrollaban éstas.

.Contarle a los alumnos sobre los viejos tiempos de principios de mil novecientos cuando en casi en todos los barcos viajaba un muchacho para ayudar al capitán y a los marineros en las labores menores. Contarles, además, que ese era el caso del protagonista del libro, Gregorio, quien siempre se veía envuelto en un sin fin de aventuras, tanto durante sus travesías por el mar como en tierra. Narrarles como el libro trata de sus peripecias cuando decidió tocar tierra en México.

.Leer la breve sinopsis de la contraportada y el índice para imaginar cuáles son las situaciones que podrían darse en el libro.

. Leer el glosario al final del libro para familiarizarse con los términos que aparecen.

. Invitar al niño a leer el libro en su casa y establecer una fecha para compartir sus opiniones en la clase.

• Después de la lectura

. Hacer un análisis y comprensión del texto mediante preguntas como:

..¿Quiénes son los amigos de Gregorio en esta aventura?

..¿Qué llevaba Gregorio en su morral que perdió apenas desembarcó?

..¿Quién era Chintololo Fettuccine?

..¿Qué diferencia hay entre un códice antiguo y un diccionario moderno?

..¿Era Joaquín Sonoro culpable de la desaparición del códice?

..¿Por qué se dice que Gregorio era un muchacho solidario?

..¿Podía la arqueóloga olvidar su profesión para dedicarse solamente a las labores de la casona en la hacienda?

.Otras actividades que se pueden proponer

.. Buscar en una enciclopedia datos sobre Yucatán y redactar una historia que ocurra en este lugar.

.. Redactar la letra de una canción sobre lo que ocurre en el libro para que Joaquín Sonoro haga que la cante el coro.

.. Construir algunas décimas para decirles la verdad a los detectives.a los detectives.

.. Dibujar un paisaje según lo imagine después de la lectura: el barco de Gregorio, el puerto de Progreso, el cenote sagrado de los mayas, la casona de la hacienda, el enigmático hacendado Escudero.

.. Ubica en un mapa los lugares recorridos por Gregorio, ciudades, barrios, puertos, mares.

..Después de leer el libro confecciona preguntas con la información que obtuviste en el libro y úsalas con tus compañeros en el juego “¿Sabías que...?”. Ejemplos, “¿Sabías que Mérida es la capital del estado de Yucatán?”, “¿sabías que los mayas eran una de las civilizaciones antiguas de América?”, ¿sabías que las pirámides de Chichén Itzá pueden visitarse en la actualidad?, ¿sabías que el puerto de Progreso está en una hermosa playa?, ¿sabías que el henequén es una planta de la que se extrae fibra para hacer cuerdas?, etc.