

Guía de lectura: consignas de comprensión crítica, producción y conexión con otras disciplinas

El Mago de Oz

Lyman Frank Baum

Editorial Salim

Circunstancias de tiempo y de lugar

1. Marcar en una línea de tiempo los hechos políticos, sociales y culturales mundiales más importantes de la época en la que vivió Lyman Frank Baum.
2. Preparar una clase especial en grupo que lleve por título “1900” en la que se presenten de manera didáctica y divertida algunas de las obras literarias universales publicadas en ese año tan significativo.
3. Investigar sobre las principales transformaciones que tuvo la literatura infantil entre el siglo XIX y el siglo XX. Elegir una obra representativa de cada época y realizar con ellas un fichaje bibliográfico.

Genio y figura

1. Componer la portada de una revista literaria en homenaje a Lyman Frank Baum.
2. Inventar una carta en la que Baum cuenta que está escribiendo *El Mago de Oz*: sobre su trama, sus expectativas, sus miedos, etc.

3. Buscar información sobre otros escritores que llevaron sus obras literarias a versiones teatrales y/o comedias musicales. Inventar los programas de mano de algunas de sus representaciones y la reseña crítica publicada en los diarios.

El viaje en busca del Gran Oz

1. Incorporar a la historia de *El Mago de Oz* un nuevo personaje que acompañe a Dorita en el camino hacia el encuentro con el Gran Oz. Intentar que la característica sobresaliente sea:

- Que le falte algo.
- Que no tenga ganas.
- Que no pueda dormir.

2. Hacer una representación teatral en la que se cuente que el León Cobarde visita a un psicoanalista en Argentina.

3. A partir de los datos que da la novela, escribir la biografía del Hombre de Hojalata. Para los casos de la información que no se encuentre, proponer datos imaginarios.

4. Reescribir el capítulo “En busca de la Bruja Malvada”. Una posibilidad para este nuevo capítulo es que la bruja no sea derrotada.

5. Reescribir fragmentos de la obra en los cuales el foco esté puesto en el personaje del Mago Farsante: sus emociones, sus recuerdos, sus motivaciones, sus arrepentimientos.

6. Redactar la historia de amor entre el Hombre de Hojalata y la Dama de Munchkin antes, durante y después del viaje en busca del Mago de Oz.

7. Inventar varias páginas del diario personal de la tía Em antes, durante y después del ciclón.

8. Insertar un epílogo en el que se cuente cuando Dorita se transforma en Dora, es decir, cuando ya es grande.

9. Escribir un poema que lleve por nombre:

- El camino de Dorita
- La mentira de Oz
- El cerebro del espantapájaros

10. Escribir un relato autobiográfico que tenga inserta la siguiente frase: “¡Me alegro tanto de estar de nuevo en casa!”

La trama y el género

1. Investigar en Internet y armar una exposición con textos literarios, películas u obras de teatro que tomaron a *El Mago de Oz* y lo reelaboraron de alguna manera.

2. Escribir una columna para un diario que trate sobre el valor de la cooperación y la amistad e ilustre el tema a partir de esta obra.

3. Escribir el guión de un cortometraje en el que interactúen personajes de *El Mago de Oz*, de *Alicia en el país de las maravillas* y de otra obra que elijan y que transcurra durante un sueño.

4. Luego de ver la película *El Mago de Oz*, dirigida por Victor Fleming en el año 1939, encontrar 10 diferencias entre esta versión y la novela de Baum.

Conexiones

1. Armar una antología musical con canciones que retomen las melodías o temas de *El Mago de Oz* como “Marilyn, la Cenicienta y las mujeres”, de Charly García, o “Té para tres”, de Soda Stereo.

2. Componer señaladores para regalar en alguna fiesta de la escuela con frases e ilustraciones de los personajes de la novela.
3. Reelaborar como historieta alguno de los capítulos de *El mago de Oz*. Si se ponen de acuerdo y lo hacen por grupos, pueden completar la novela y exponerla.
4. Dibujar el mapa de la Ciudad Esmeralda con sus respectivas referencias.

Propuesta integradora

Diseñar y construir por grupos el “Juego del camino de Dorita”. Para eso, deberán cada cual responsabilizarse de la redacción de las reglas, del diseño del tablero, de las piezas, etc. Es importante que propongan para el desarrollo peripecias que remitan a la trama de la novela. Para la presentación del juego, se puede invitar a toda la comunidad escolar.

Textos sugeridos editados por Salim para seguir leyendo

- *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll
- *Canción de navidad*, de Charles Dickens
- *La vida es sueño*, de Pedro Calderón de la Barca
- *El fantasma de Canterville*, de Oscar Wilde
- *Sueño de una noche de verano*, de William Shakespeare

Sugerir otros textos o películas que puedan ligarse con *El Mago de Oz* de Lyman Frank Baum. Justificar la elección.