

# guía

DE LECTURA > 33



## La obra

Título **La biblioteca de Guillermo** / Autor **Carlo Frabetti** / Ilustrador **Jesús Gabán** / ADV, 33 / 120 páginas

### El autor

---

Carlo Frabetti nació en Italia. Es escritor, matemático y miembro de la Academia de Ciencias de Nueva York. Reside en España y escribe para niños y adultos, habitualmente en castellano. Ha participado también en la creación de numerosos programas infantiles de televisión, como *La Bola de Cristal* y *El Duende del Globo*.

Este libro es la continuación de las aventuras de Guillermo, que empezaron con *El libro de Guillermo*, ADV 2.

### Argumento

---

Guillermo se ha presentado al concurso literario «Mi pequeña biblioteca», donde cuenta sus aventuras con los libros. No ha ganado, pero en su librería de confianza puede recoger un premio de consolación. Un «malentendido» le lleva a recibir un libro «diferente», capaz de crecer y menguar en páginas para leer clásicos de la literatura infantil y juvenil. La posesión de este extraño libro le llevará a vivir una aventura peligrosa donde se mezclarán los complots y la intriga policiaca. Guillermo, gracias a la ayuda de su enigmático amigo «el hombre del chándal verde», conseguirá salir triunfante.

### Comentario

---

Carlo Frabetti, como ya hiciera en *El libro de Guillermo*, muestra la lectura como un juego. El protagonista, Guillermo (como el personaje de Richmal Crompton), se ve envuelto en una nueva aventura donde la clave está en los libros, en este caso, en un libro electrónico. Aparecen numerosas citas de libros clásicos de literatura juvenil y Frabetti los combina para proporcionar un juego intertextual.

La novela es un ejercicio narrativo de personajes estereotipados de la novela policiaca. La intriga juega un papel primordial y el lector debe estar atento para descubrir la verdadera naturaleza de los actores. Es un libro de lectura ágil propiciada por el abundante uso de diálogos, así como por la intriga narrativa.

### Temas

---

- Los libros procuran información sobre el entorno y sobre uno mismo.
- La lectura, además de ser una fuente de conocimientos, sirve para fomentar la creatividad y la imaginación.
- Compartir libros entre amigos es la mejor forma de animación a la lectura.

### Reflexiones

---

*La biblioteca de Guillermo* es un alegato de la lectura. Camuflado tras una novela de intriga y acción encontramos un mensaje sincero de amor por los libros. Por un lado, podemos reflexionar sobre nuestra propia relación con la lectura, con nuestras obras favoritas y nuestra forma de compartirlas hablando de ellas. Por otro, nos invita a crear una biblioteca propia, doméstica, que refleje nuestro itinerario lector.

Frabetti plantea, además, la existencia de los libros electrónicos, todavía muy básicos. Libros que pueden contener varios títulos en su disco duro. ¿Acaso podemos aventurar el fin de los libros hechos en papel? En estos momentos es el tema de debate de algunos foros. Las tecnologías de la información y la comunicación avanzan día a día y no tienen que estar enfrentados con el libro, son soportes diferentes y como tal hay que tratarlos, dotándolos de utilidad en la educación y en la cultura.



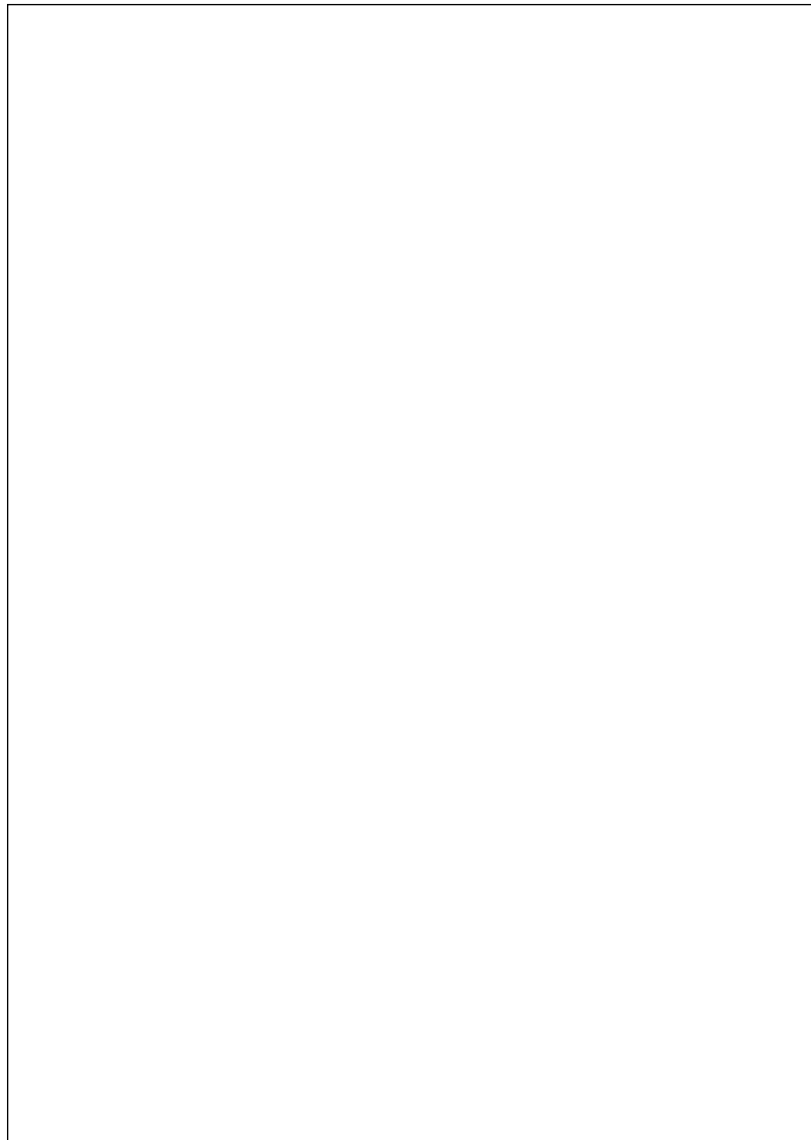


## Actividades de profundización

### 1. Nuevas cubiertas.

El ilustrador, Jesús Gabán, ha dibujado nuevas cubiertas para cuatro libros muy conocidos: *Pinocho*, pág. 27; *El mago de Oz*, pág. 37; *La isla del tesoro*, pág. 71; *Oliver Twist*, pág. 91.

Te pedimos que dibujes una nueva cubierta para uno de ellos, o para el libro que tienes en las manos: *La biblioteca de Guillermo*.



No te olvides de escribir el título.



## 1. Otros títulos para los capítulos.

Te sugerimos que tras la lectura de cada capítulo inventes un nuevo título:

Título original	Nuevo título
1. Guillermo furioso	
2. Guillermo perplejo	
3. Guillermo nervioso	
4. Guillermo insomne	
5. Guillermo desconcertado	
6. Guillermo alterado	
7. Guillermo estupefacto	
8. Guillermo acongojado	
9. Guillermo aterrado	
10. Guillermo reservado	
11. Guillermo fascinado	
12. Guillermo encantado	
13. Guillermo sorprendido	
14. Guillermo intranquilo	
15. Guillermo reflexivo	
16. Guillermo combativo	
17. Guillermo apaciguado	





## Sugerencia de actividades

### ACTIVIDADES DE APROXIMACIÓN

Con las propuestas que presentamos bajo este epígrafe se pretende presentar el libro de una manera lúdica que estimule la lectura.

- **La Torre de Babel.** *Babel* es el título que da el autor de *La biblioteca de Guillermo* al libro mágico. Sugeriremos a los alumnos que investiguen sobre la Torre de Babel, y después de leer el libro pediremos que respondan al porqué del nombre.
- **Mis clásicos favoritos.** En el prólogo del libro el protagonista habla de su aventura anterior y también nos enumera sus clásicos favoritos. Preguntaremos a los chicos y chicas sobre los suyos. El listado se puede colocar en el tablón de clase. Puede servir para provocar otras lecturas.

### ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

En este bloque de sugerencias encontraremos actividades que podemos ir presentando en el aula a medida que nuestros alumnos y alumnas lean el libro.

- **Jaula de Faraday.** En la novela se nombra la jaula de Faraday. Sugeriremos investigar sobre el científico y su famoso invento.
- **Visita la librería.** El protagonista visita frecuentemente una librería. Se puede plantear una salida del colegio para visitar una. Los libreros estarán encantados de mostrar a los alumnos su organización y sus servicios. Puede hacerse otra visita a la biblioteca pública más cercana.
- **Clásicos.** A lo largo de la novela aparecen nombrados muchos libros, muchos de ellos clásicos de la literatura infantil y juvenil. Pediremos a los chicos y chicas que anoten sus títulos y que lo completen con otros libros para formar la biblioteca ideal de clásicos (ver Solucionario).

### ACTIVIDADES DE CIERRE

Una vez que los chicos y chicas hayan terminado de leer el libro también podemos sugerir actividades.

- **Los e-books.** En la novela se habla de los libros electrónicos. Éstos todavía no son muy conocidos. Sugeriremos investigar sobre ellos. ¿Qué son?, ¿para qué sirven?... Esta información se puede encontrar en revistas especializadas en electrónica, folletos comerciales, etc.
- **Los e-books a debate.** Se puede plantear un debate con opiniones a favor y en contra sobre este tipo de libros. ¿Desaparecerán los libros en papel? Ventajas y desventajas de los e-books.
- **¿Quién es?** Sugerimos una actividad a modo de juego. Dividamos la clase en dos grupos. Uno de ellos elegirá un personaje del libro y se lo comunicará en secreto a un miembro del otro equipo. En un plazo de tiempo, éste deberá conseguir mediante la mímica que el resto de miembros de su grupo averigüe de quién se trata. Los aciertos de cada equipo se irán apuntando en la pizarra.





## Solucionario

### Actividades de profundización

Clásicos:

- *La isla del tesoro.*
- *Alicia en el País de las Maravillas.*
- *Pinocho.*
- *El mago de Oz.*
- *Frankenstein.*
- *El fantasma de Canterville.*
- *Las aventuras de Tom Sawyer.*
- *Las travesuras de Guillermo.*

### Fragmentos especiales

—¿Lo estás oyendo, mamá? —exclamó Elena.  
—Sí, hija, claro que lo estoy oyendo. ¿Qué pasa?  
—¿No te das cuenta de cómo está hablando? ¡Dice cosas como valga la redundancia y he sido objeto de una grave injusticia!  
—¿Y qué tiene eso de malo? —preguntó la madre.  
—Mamá, estamos hablando de Guillermo, mi hermano, tu hijo... Hasta hace unos días su vocabulario se limitaba a unas cien palabras, la mitad de ellas irrepetibles, y ahora habla como mi profe de literatura... ¡A este niño le pasa algo! (págs. 11-12)



—El libro no sabe si lo leemos o no —explicó el hombre—. Eso sí que sería magia. Lo que percibe es si lo mantenemos abierto por una página solo unos segundos o el tiempo suficiente para leer la página entera. En el primer caso, da por supuesto que lo estamos hojeando y mantiene la configuración original. En el segundo caso, es decir, si lo mantenemos abierto por el mismo sitio más de un minuto, da por supuesto que estamos leyendo esa página, y entonces carga la continuación del texto en las dos páginas siguientes.

—¿Y eso te parece menos magia que lo otro? —exclamo Guillermo con los ojos muy abiertos.  
—Pues claro, hombre —rio su amigo—. Para saber si estás leyendo o no, el libro tendría que tener acceso a tu cerebro. Incluso para saber, simplemente, si lo estás mirando o no, tendría que estar provisto de unos visores muy precisos. Pero para saber si está abierto por una determinada página y cuánto tiempo permanece así, es suficiente que las páginas sean fotosensibles. (págs. 70-72)

