



Título: Con los ojos del alma

Colección: Sub 20

Autor: Estela Smania

Ilustraciones: Viviana Brass.

Datos biográficos

Estela Smania: nació en Paraná y reside en Córdoba. Es abogada, notaria y profesora de Arte Escénico. Estudió periodismo y ejerció la profesión en medios gráficos y radiales. Integró el Taller de Literatura Infantil (UNC) y fue miembro fundadora del CEDILIJ.

Escribe narrativa y poesía. Algunas de sus obras son: Pido gancho; La noche de los ruidos; Cola de león, cola de ratón; Ay, Renata; Bajo siete llaves; La Sacramento; Cuentos para temblar; Girasol al sol; Triste Eros. Algunos de sus libros han sido parcialmente traducidos al italiano y al alemán.

Síntesis del libro

En *Con los ojos del alma*, la historia de una nena que llega a un pueblo nuevo y al principio, recibe las bromas de los chicos comandados por el "Oso" Martínez. En *Historia de barrio*, una vecina que le enojan los juegos de chicos, pero una noche con una copita de anís el cuerpo se le puso livianito... Un día los puntos y las comas se fueron de *Picnic*, y en el pueblo se armó flor de lío. En la tienda de Juan, *Cambalache*, se puede encontrar de todo. Pedro lo sabe, por eso todos los días le pide algo que cree que no va a tener. *Sucedió en la selva y sus alrededores* que de un momento a otro, al león se le vino en gana hacerse el mandón. Pero a los animales no les cayó para nada en gracia. Y en el último cuento, *Día de visitas*, Gisela va a tomar la merienda a la casa de tía Porota y las servilletas que pliega se convierten en pajaritas de papel que vuelan por toda la casa.

Propuestas de trabajo

- 1) *Con los ojos del alma*. De Cándida se decía que era una pavota y el "Oso" Martínez le gastó unas cuantas bromas a la recién llegada. ¿Crees que Cándida sabía de estas bromas? ¿Qué escondía la tapia? ¿Cómo venció Cándida al "Oso" Martínez? ¿Cuál creés que fue su astucia?
- 2) *Historia de barrio*. Contá una anécdota en la que hayas perdido una pelota, o algún juego que sea importante para vos.

- 3) *Picnic*. Si en tu escuela un día salieran a jugar las comas, los puntos seguidos y los suspensivos, los dos puntos: ¿qué travesuras harían? Pensá frases que cambien de sentido al mover las comas, los puntos, etc.
- 4) *Cambalache*. a) Inventá un significado para “millamiña”. b) ¿Sabés de dónde proviene la palabra Cambalache? ¿La escuchaste nombrar alguna vez? ¿En dónde?
- 5) *Sucedió en la selva y sus alrededores*. Hacé un retrato de cómo quedó el león después de que los animales se tomaran revancha.
- 6) *Día de visitas*. Gisela hace pajaritas de papel con las servilletas... Con tus compañeros del grado, construí pajaritas de papel (de servilletas, y de otros papeles que tengas a mano. Pueden ser recortes en desuso). A las pajaritas escribiles mensajes, pensares y sentires, deseos que quieras regalar.