



Serie Naranja
Desde 10 años



Asier y la batalla de los espejos

Texto de Norma Sturniolo

Ilustraciones de Daniel Montero



GUÍA DIDÁCTICA

Colección La Brújula

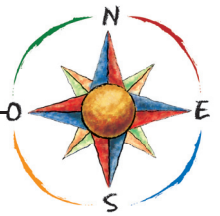
Directora de la colección: Paloma Orozco Amorós

Materiales elaborados por Álvaro Santos Iglesias

© SAN PABLO - 2009



SAN PABLO



Ilustrador: Daniel Montero

Asier y la batalla de los espejos

Norma Sturniolo

SINOPSIS

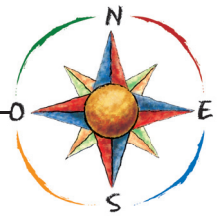
Esta es la segunda aventura de *El caballero de las tierras de Urania* (San Pablo, Madrid 2007³). En ella, Asier, su protagonista, recibe la visita de un grupo de ventolines, que le piden ayuda para liberar a una ciudad llamada Siraida, que ha quedado sometida bajo el maléfico influjo de una mujer llamada Erfidia, y le hablan de una profecía sobre un caballero valiente nacido en otro mundo que salvaría a la ciudad. Una vez que se convence de lo que le dicen, decide acompañarlos e internarse con ellos en el bosque hasta que el sueño le vence.

Al despertar, se encontrará solo en un paraje desconocido, pero ya está imbuido del espíritu aventurero propio del *caballero de las tierras de Urania*, con lo que comienza a explorar el territorio. Pronto llega a una ciudad que enseguida le resulta extraña: todos los habitantes parecen ir preocupados, con prisa y con miedo. Uno de ellos le cuenta que esa noche serán atacados por unos malvados seres, los Otruggs, y que sólo quien tenga pintado

en la puerta de su casa un lirio morado podrá verse libre del peligro. Asier logra escapar por los pelos de las garras de los Otruggs, pero en la huida cae por un largo terraplén y, del golpe, queda inconsciente.

Cuando despierta conoce a Aleia, una joven que le presenta a dos grupos de chicos jóvenes que viven en el bosque, protegiéndose de la malvada Erfidia. Uno de los grupos, al que pertenece Aleia, practica el tiro con arco como diversión, pues no creen que se pueda hacer nada contra la tirana. En el otro grupo, aficionados a la música, consideran que sí se puede luchar contra ella. Asier parece convencer a ambos grupos de que se unan en la lucha, pero todos vuelven a caer víctimas del sueño en el camino hacia la gruta en la que vive Carlos, un alquimista que puede ayudarles. Carlos tiene en su poder la única arma que puede vencer a Erfidia: una tela elaborada a partir de las fibras de un espejo mágico que tiene el poder de reflejar el alma de quien se mira en él.

Cuando todos duermen, Erfidia aprovecha para, bajo una apariencia engañosa, hipnotizar a Asier y llevarlo a



su castillo; allí, poco a poco envenenará su alma con un brebaje mágico. Pero Asier consigue huir y reunirse de nuevo con sus amigos, que ya habían organizado una expedición para salvarle. Mientras Asier se repone de los negativos efectos de las pócimas de Erfidia, los demás aprovechan para entrenarse en el tiro con arco y logran vencer a los Otruggs en una primera batalla.

Pero los chicos del bosque no quieren entrar en liza contra el ejército de Erfidia, pues son sus compatriotas y permanecen en las filas de la tirana porque están hipnotizados. Para romper el hechizo y vencer a Erfidia, Carlos propone una solución: Asier deberá combatir con ella en un duelo cuerpo a cuerpo, con lanza, daga y espada. Su protección contra las lanzas será un escudo mágico, y su arma, el traje de espejo, oculto bajo una larga capa negra, que sólo se quitará cuando ambos estén juntos, para que así Erfidia no pueda zafarse de la visión de su alma y se convierta en piedra.

Y así ocurre: ambos luchan en un combate desigual, pues Erfidia es una gran tiradora de esgrima y Asier sólo sabe aplicar algunos movimientos defensivos de karate. Pero, aprovechando un descuido de ella, Asier se descubre y

Erfidia perece, convirtiéndose en piedra debido a la visión de su espantosa alma. En ese momento, todos los siraidos son liberados de su hechizo y, tanto en el bosque como en la ciudad de Siraida, todo son fiestas y celebraciones, hasta que Asier, una vez terminadas sus aventuras, se despide de sus amigos y regresa al mundo real, a la casa de sus abuelos, con un nuevo título: *caballero de los espejos*.

LA AUTORA

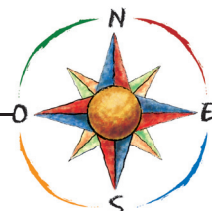
Norma Sturniolo nació en Buenos Aires y lleva mucho tiempo viviendo en Madrid, aunque ella se considera ciudadana del mundo. Autora de varios libros infantiles en las editoriales Anaya, Destino y Pearson-Alhambra, ha sido durante más de diez años directora de proyectos de la editorial Anaya. Asidua conferenciante y colaboradora de medios de comunicación, imparte también talleres de lectura y escritura. Es licenciada en Filosofía y Letras por la Universidad de Buenos Aires y posgrado en Filología Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid.

Ama las palabras y cree que la literatura se transmite por contagio. Un día soñó con Asier y le hizo *El caballero de las tierras de Urania*. Ahora la historia continúa en *Asier y la batalla de los espejos*.

EL ILUSTRADOR

Daniel Montero (Madrid 1981) ha estudiado dibujo en la Escuela Superior de Dibujo Profesional. Dice que se expresa mejor con un lapicero que con palabras. Ha ganado algunos premios por su particular forma de plasmar el mundo en imágenes. Ha ilustrado murales, cómics, e incluso sabe hacer fotomontajes muy originales. Lo que más le gusta ilustrar es todo aquello que tenga que ver con la magia y la naturaleza. En esta misma colección, en la serie naranja, ha ilustrado también *Chan y la luna*.





VALORES Y TEMAS TRANSVERSALES

Ya en *El caballero de las tierras de Urania*, destacaban en Asier los valores de la generosidad y la valentía, de la autoestima y el afán de superación. En esta ocasión, Asier ha madurado, su confianza en sí mismo, en sus posibilidades, es alta, y existe en su corazón una generosidad que se basa en el sentimiento de justicia. Como puede leerse en las págs. 140-141, Asier «se había criado en un ambiente donde las palabras justicia, igualdad y fraternidad no eran un simple adorno de discursos grandilocuentes. Había crecido en el seno de una familia que amaba la libertad y la justicia».

Este compromiso por la justicia por la libertad, por la solidaridad con aquellos que padecen la intolerancia, la soberbia y la dominación de los otros, es el valor más destacado en *Asier y la batalla de los espejos*. Un valor que no es unívoco, sino que está íntimamente relacionado con otros valores adyacentes: la paz, la libertad, la tolerancia, la solidaridad, la generosidad, el altruismo, la honradez, la responsabilidad, la bondad. Dicho de otro modo, conocer el valor de la justicia es fundamental, pues es la base de otros valores; sin justicia, las actitudes de paz, cooperación y tolerancia son falsas, hipócritas y, por tanto, injustas.

Educación en la práctica de la justicia, contribuye a mejorar las relaciones con los demás y con el entorno, facilita la comprensión y el respeto de las normas legítimas, promueve el sentido de la equidad y permite asentar las nociones de derechos y deberes propios y de los demás.

La justicia como valor comienza con una conducta recta, ecuánime, generosa y solidaria, que no se conforma sólo con dar a cada cual lo que le corresponde, como dice la clásica definición de esta virtud, sino que va más allá: la justicia incita al ser humano a trabajar para evitar las desigualdades, a respetar los derechos ajenos, a valorar y respetar las normas legítimamente constituidas, a buscar siempre la verdad, basándose en hechos reales, oyendo testimonios y opiniones, verificando datos y pruebas.

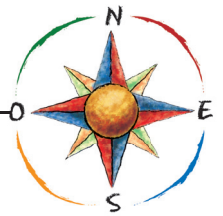
Como dice David Isaacs en *La educación de las virtudes humanas*, «debemos recordar que ser justo no supone actuar de un modo justo en actos aislados, sino el hábito de actuar constantemente según las normas de la justicia. Conviene recordar también que esta virtud reside en la voluntad y no en el entendimiento. No dirige actos cognoscitivos como la virtud de la prudencia, sino que busca el correcto comportamiento en las acciones».

El sentido de la justicia, por último, alimenta en el ser humano el vínculo de la solidaridad, pues exige necesariamente el reconocimiento de la alteridad, de la vinculación con el otro.

ÁREAS EDUCATIVAS

Las actividades que proponemos a continuación tienen por objeto contribuir al desarrollo de las competencias definidas en el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre, y al currículo de la Educación Primaria desarrollado en la Orden ECI/2211/2007 de 12 de julio. Obviamente, la mayor parte de las actividades que propondremos tendrán relación con el área de Lengua Castellana y Literatura, pero también con otras áreas, como Conocimiento del Medio, Educación Física y Educación Artística, tanto Plástica como Música.





¿QUIERES SABER MÁS? Soluciones a las actividades de la ficha didáctica del libro

- *¿Sabes lo que es una xana? ¿A qué mitología pertenece este ser mágico?*

La xana es uno de los personajes más conocidos de la mitología asturiana. Es una pequeña diosa de gran belleza que habita en zonas de aguas puras y cristalinas. Según se dice, son mujeres de extraordinaria belleza, con una larga cabellera rubia que se entretienen en peinar junto al agua, que muchas veces usan como espejo. Ya en *El caballero de las tierras de Urania* se habla de las xanas, «unas mujeres muy hermosas que no miden más de medio metro. Usan peines de oro para sus largos y rubios cabellos. Viven muy cerca de las fuentes. Casi todas habitan en cuevas donde guardan tesoros. Durante las noches de luna, lavan madejas de oro en los ríos y son muy enamoradizas» (pág. 13).

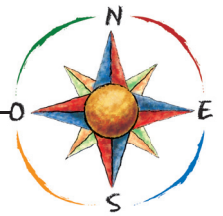
Puedes encontrar más información sobre las xanas y otros seres de la mitología asturiana en las siguientes páginas de Internet:

www.guiastur.com/CULTURA/MITOLOGIA/MITOLOGIA.htm
www.sidreria.com/portal/asturias/mitologia/

- *En el libro se citan varias palabras que no son de uso común. ¿Sabrías su significado? Son estas: aljaba, tílburí, carcaj, búcaro, heliotropo, meliflua, landó, calígine y tósigo.*
 - Aljaba/Carcaj: «Caja cilíndrica portátil, ancha y abierta por arriba, estrecha por abajo y pendiente de una cuerda o correa con que se colgaba, fabricada de piel, madera o tela, que usaban por los arqueros para llevar las flechas, permitiéndoles alcanzarlas con facilidad y rapidez».



- Tílburí: «Carruaje de dos ruedas grandes, ligero y sin cubierta, a propósito para dos personas y tirado por una sola caballería».
- Búcaro: Jarrón, recipiente para poner flores. En algunas zonas, también es un botijo. Antiguamente se llamaba búcaro a la tierra roja arcillosa de Portugal con la que se hacían vasijas, especialmente jarras para servir agua, y también a las jarras hechas con ese material.
- Heliotropo: Planta originaria de Perú, de tallo leñoso, que tiene muchas hojas perennes de color verde oscuro y espigas de flores pequeñas blancas o azuladas de olor a vainilla. Se cultiva en jardinería como planta de interior por su perfume avainillado, que se intensifica en la aurora y el crepúsculo. Su cultivo requiere temperatura cálida, luz solar y abundante riego.
- Meliflua: Que tiene miel o es parecido a ella en sus propiedades. Figuradamente, y comúnmente como uso despectivo, dulce, suave, delicada y tierna en el trato o en la manera de hablar.
- Landó: Coche de cuatro ruedas, tirado por caballos, con capotas delantera y trasera, para poder usarlo descubierta o cerrado.
- Calígine: Niebla, oscuridad, tenebrosidad.
- Tósigo: Veneno, pozoña. Figuradamente, angustia y pena grande.
- *En el libro aparecen algunos personajes de la mitología romana, como Mercurio y Vulcano, y de la mitología griega como Aquiles. ¿Sabes quiénes son?*
 - Mercurio: Dios romano del comercio (su nombre se forma con la misma raíz que la palabra *merx*, «mercancía»), hijo de Júpiter y de Maya, la hija del Titán Atlante. Después de haber sido asimilado al dios griego Hermes, pasó a ser también divinidad protectora de los viajeros e intérprete y mensajero de los dioses. Se le representa con alas en los pies y un casco también alado. Es el dios de la elocuencia, el protector de los viajeros, los mercaderes y los ladrones.
 - Vulcano: Dios romano del fuego. Asimilado al Hefesto o Hefaiostos de la mitología griega, es representado como un herrero artesano, cojo, de poco agraciado rostro y fuerte musculatura. Esposo de Venus, forja a petición suya las armas para Eneas, hijo de la diosa; en ellas representa los principales episodios de la historia romana. Como dios del fuego que era, sus fraguas eran los volcanes y sus ayudantes los



cíclopes. A pesar de su cojera y su fealdad, Vulcano fue amado por las más bellas doncellas.

- Aquiles: Fue el más importante de los héroes griegos de la guerra de Troya. Aquiles personifica el ímpetu fogoso de los sentimientos, la audacia espontánea y el valor en el combate. Era hijo del rey Peleo, que descendía de Zeus, y de la diosa Tetis, hija del dios Océano. Tetis quiso hacer a su hijo inmortal, para lo cual sumergió a Aquiles en las aguas del río Estigia, que tenían la propiedad de volver invulnerable a quien se bañara en ellas; consiguió su propósito salvo en el único lugar de su cuerpo que no tocó el agua: el talón por el cual lo sujetaba.
- *El autor cita una novela: El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. ¿Sabes quién la escribió? ¿La has leído?*

El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde es una novela escrita por Robert Louis Stevenson, publicada por primera vez en inglés en 1886. Se trata de una alegoría moral dentro de una historia de misterio: Henry Jekyll es un médico que inventa una poción química capaz de transformarlo, al comienzo por su propia decisión y después incontroladamente, en otra persona: Mister Hyde. Ambos personajes, Jekyll y Hyde, encarnan el bien y el mal, la bondad y la maldad extrema. El libro, éxito inmediato y uno de los más vendidos de Stevenson, es conocido por ser una representación del desdoblamiento de personalidad.

Si deseas conocer más datos acerca de esta obra y de su autor, Robert Louis Stevenson, puedes leer el siguiente artículo en internet:

<http://www.librosgratis.org/el-extrano-caso-del-dr-jekyll-y-mr-hyde.html>

Y si quieres leer el libro, puedes acudir a una librería y adquirir un ejemplar (hay más de veinte ediciones disponibles, desde ediciones de bolsillo hasta estudios literarios o, incluso, una edición bilingüe), solicitarlo en una biblioteca o también leerlo en internet:

<http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/OtrosAutoresdeLaLiteraturaUniversal/Stevenson/doctorhekillymisterhyde/index.asp>

- *¿Sabes qué es una metáfora? La autora utiliza varias en el libro, por ejemplo llama a las estrellas «luminarias de la noche». ¿Serías capaz de encontrar otra metáfora para la palabra estrella?*

Es un recurso literario que consiste en identificar dos términos entre los cuales existe alguna semejanza. Uno de los términos es el literal y el otro se usa en sentido figurado. La gran fuerza poética de la metáfora reside en su capacidad de multiplicar de forma ilimitada el significado «normal» de las palabras. Mediante la metáfora se identifica verbalmente algo real

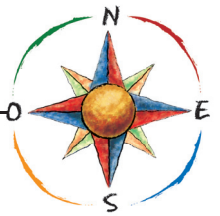


con algo imaginario o evocado; se identifica, pero no se compara, pues en ese caso sería un símil, recurso diferente y mucho más sencillo. La metáfora se basa, pues, en la comparación, pero en ella no aparecen los dos elementos, sino que la imagen reemplaza ya al término real al que identifica.

- *En el libro, la autora nos habla de algo llamado finta. ¿Sabrías decir en qué deportes se utiliza la finta?*

La finta consiste en un ademán o amago para engañar al adversario, iniciando un movimiento para, cuando el contrario haya reaccionado, cortarlo rápidamente e iniciar otro movimiento diferente aprovechando el desequilibrio creado en el otro. La finta se basa, pues, en el engaño para desestabilizar o desequilibrar al rival y obtener con ello una ventaja.

Es un movimiento habitual en muchos deportes, principalmente la esgrima (el tirador que finta amaga un golpe y aprovecha el movimiento de su rival, que acude a parar el primer golpe, para asestarle un nuevo toque), los deportes de balón, como el balonmano, el baloncesto (el jugador amaga un tiro, un desplazamiento o una acción de pase para transformarlo luego en una penetración en el campo contrario o en un tiro), el voleibol (uno o varios jugadores ejecutan una acción de engaño con el fin de distraer al máximo número de jugadores del equipo adversario para que no estén en situación de responder al ataque) o el fútbol (el jugador amaga un movimiento hacia un lado y aprovecha la reacción de su rival para lanzarse en la dirección opuesta) y los deportes de lucha, como el boxeo.



- Al final del libro, la autora compara a Asier con san Jorge y a Erfidia con un dragón. ¿Conoces la historia de san Jorge y el dragón?

La leyenda de san Jorge se forjó en Oriente y se difundió ampliamente en Occidente por influjo de las Cruzadas. Aúna la descripción del martirio del santo y el mito pagano de la victoria sobre el dragón, mito que fue posteriormente cristianizado por las fuentes medievales. Aunque hay diversas fuentes historiográficas, la popularización de la figura de san Jorge se produjo con la difusión de *La Leyenda dorada* de Santiago de la Vorágine en el siglo XIII.

La mayor parte de las fuentes coinciden en que Jorge fue un soldado romano, nacido en el siglo III en Capadocia (Turquía) y que falleció a principios del IV, en tiempos de los emperadores Diocleciano y Maximiliano, probablemente en la ciudad de Lydda, la actual Lod, en Israel.

Cuenta la leyenda que san Jorge venció a un dragón muy fiero y de descomunal tamaño que tenía atemorizadas a las gentes de la ciudad libia de Silca. Los habitantes de la ciudad arrojaban al lago donde se escondía el dragón dos ovejas cada día para que el dragón comiese y los dejase tranquilos.

Al cabo de cierto tiempo, los moradores de la región se quedaron sin ovejas y acordaron arrojar al agua cada día a una persona. La designación de esa persona se hacía mediante sorteo, sin excluir a nadie. Un día, al hacer el sorteo de la víctima, la suerte recayó en la

hija única del rey. El rey intentó disuadir a sus súbditos de que su hija fuera ofrecida para el sacrificio, pero no tuvo éxito.

Cuando la joven marchaba por el bosque al encuentro con el dragón, san Jorge la oyó llorar y, tras preguntarle el motivo de su aflicción, decidió ayudarla. Así lo hizo: cuando el dragón salió del lago en busca de su presa, san Jorge, que se había encomendado previamente a Dios, hundió su lanza en el lomo del dragón y lo hirió. Luego le dijo a la doncella que atara al cuello del dragón su cinturón y que lo llevara de esa forma a la ciudad.

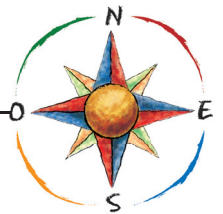
Cuando las gentes vieron venir a la princesa llevando al dragón atado por el cuello, se asustaron mucho. Entonces san Jorge les dijo que él mataría finalmente al dragón si ellos accedían a convertirse a la fe cristiana. De este modo murió el dragón y los moradores de aquella comarca se convirtieron. En el lugar en el que había muerto el dragón, el rey hizo construir una iglesia de cuyo altar comenzó a manar una fuente muy abundante de agua tan milagrosa que cuantos enfermos bebían de ella quedaban curados de cualquier dolencia que les aquejase.

Si quieres leer la leyenda de san Jorge tal como se recoge en la *Leyenda dorada*, puedes hacerlo en la siguiente página de internet:

<http://www.telefonica.net/web2/elangeldelaweb/jorge2.htm>

El resto de las preguntas son de libre respuesta.





ACTIVIDADES ANTES DE LEER EL LIBRO

Observación del libro

La observación previa del libro tiene como finalidad que los alumnos aprendan a valorar y cuidar los libros, y a reconocer, según sean sus características, el tipo de obra que tienen entre las manos. Se puede pedir a los alumnos que observen con detalle el libro (el título, las ilustraciones) y que expresen libremente lo que les sugiere. La lectura de la contracubierta puede dar lugar a un pequeño coloquio sobre el tema central de la obra.

También se puede sugerir una pequeña redacción en la que los alumnos reflejen cómo imaginan la historia que van a leer. Esta redacción se puede guardar para, una vez leído el relato, volver sobre ella y comentar en un coloquio si el libro ha cumplido las expectativas de los alumnos.

«Ficha de biblioteca y de lectura»

Hacer una ficha de biblioteca y de lectura contribuye a que el alumnado se familiarice con los libros y con el funcionamiento de una biblioteca (métodos de clasificación e indexación, datos relevantes del libro, etc). Se puede fomentar que los alumnos creen su propio archivo con todas las fichas de los libros que hayan leído. Para ello, proponemos un modelo de ficha, en material fotocopiable (ver anexo), que los alumnos pueden rellenar.

Ficha de Biblioteca y de Lectura

1

Nº de ficha: _____

Fecha de alta ___/___/20__

Título del libro: _____

Autor/a: _____

Ilustrador/a: _____

Editorial: _____

Colección: _____

Año de edición: _____ N° de páginas: _____ ISBN: _____

Género literario: _____

Argumento: _____

Idea central: _____

© SAN PABLO - 2009

2

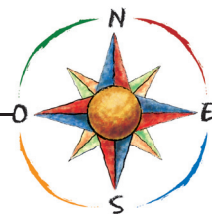
Ideas secundarias: _____

Personaje principal: _____

Otros personajes: _____

Valoración personal de la obra: _____

© SAN PABLO - 2009



ACTIVIDADES DESPUÉS DE LEER EL LIBRO

Proponemos en este apartado una serie de actividades complementarias que puedes desarrollar en clase con tus alumnos. Algunas están relacionadas con el área de Lengua, ciertas requieren la colaboración de los profesores de otras áreas, y otras están dirigidas más directamente a la asimilación del valor o los valores que destaca este libro.

Será conveniente que elijas las propuestas que más se ajusten a las características y necesidades de tus alumnos, de tu aula y de tu centro educativo.

Destacamos en cursiva las preguntas para los alumnos, y en redonda, las respuestas a dichas preguntas o los comentarios para el profesor.

Área de Lengua

Escuchar, hablar y conversar

- «Erfidia confiaba en que el miedo y la baja autoestima que estaba sintiendo Asier acabarían transformándolo. Sabía que alguien atezado por el miedo y el complejo de inferioridad, además de hacerse daño a sí mismo, también acaba haciendo daño a los otros» (pág. 81).

Con preguntas del tipo: «¿Estás de acuerdo con esta afirmación?», «¿Piensas que una persona que actúa con miedo puede hacer daño a los demás, o por el contrario, crees que el miedo no puede ser causa de un comportamiento hiriente?», «¿Te ha ocurrido a ti algo parecido?», se puede entablar un pequeño debate. La intención es que los alumnos se familiaricen con este tipo de actividad.

Dividida la clase en dos grupos, cada uno defenderá una postura en tiempo establecido. Después de escuchar los argumentos de ambos grupos, se podrán establecer turnos de réplicas y preguntas, siempre dentro de unos límites de tiempo establecidos. Una vez concluido el debate, el profesor comentará el desarrollo de la actividad, incidiendo en el comportamiento de los alumnos: si han hecho razonamientos lógicos, adecuados y proporcionados, si se han ceñido al tema o han entrado en divagaciones, si han respetado los turnos de palabra, si han escuchado el discurso de sus compañeros, si han sabido controlar el tono y el volumen de la voz, etcétera.

- «Dijo que él también había sufrido a causa de la oscuridad. Contó que una tarde se había entretenido

más de la cuenta persiguiendo a unas ardillas y cuando decidió regresar a la casa comunitaria se había hecho de noche; sentía tanto miedo que veía monstruos por todas partes, hasta en unas pequeñas matas que crecían en el camino» (pág. 100).



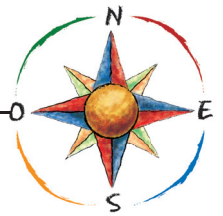
¿Has tenido alguna vez miedo de la oscuridad? ¿Cómo reaccionaste? Cuéntaselo a tus compañeros en una breve historia, como si fueras un cuentacuentos. Trata de hacer varias versiones de la misma historia: primero relátalo como una historia de terror, y luego, por ejemplo, como una historia humorística.

Después de haber escuchado varios relatos, los alumnos podrán elegir el que más les haya gustado, el más terrorífico, el más divertido..., aportando siempre los motivos de su elección.

Leer y escribir

- «Su pelo es rubio. Medirá un metro sesenta. Es delgada pero musculosa. El permanente ejercicio de la esgrima le ha dado a sus brazos músculos de hierro. El cabello le llega a los hombros; sus ojos son de un azul claro y su mirada es gélida. Tiene el rostro aguileño y la nariz y los labios finos» (pag. 48).

En primer lugar, entregamos a cada alumno la fotografía de un personaje, conocido o anónimo, recordada de alguna revista, y les pedimos que, sin que sus compañeros vean la fotografía, escriban una breve descripción de su personaje, de unas cien palabras aproximadamente. Luego, por parejas, cada alumno deberá decir a su compañero tres datos acerca de su personaje oculto, para que el otro, a partir de esos



datos, imagine al personaje y escriba una descripción, aproximadamente de la misma extensión. Los datos que facilitarán los alumnos se referirán al género del personaje, a la profesión o actividad que se deduce que desempeña viendo la fotografía, y a su actitud («Mi personaje es mujer, monta a caballo y sonríe mucho», «Mi personaje es hombre, escribe libros y le gustan los perros», «Mi personaje es mujer, tiene mucho poder y saluda con la mano extendida»; «Mi personaje es hombre, es médico y le gustan los niños»).

Una vez escritas las dos descripciones del personaje, cada alumno comparará su redacción con la de su compañero, para comprobar en qué medida su descripción responde a la realidad. Se puede hacer también una lectura en voz alta de algunas redacciones, o un álbum que recoja las redacciones junto con las fotografías, para que todos puedan compararlas, o incluso un mural con algunos de los textos (los más acertados, los mejor escritos, los más divertidos...) junto con las fotografías.

- «Asier mojó la pluma en la tinta verde y cuando esta tomó contacto con el papel, fue como si las letras cobraran vida y se independizaran de la mano que las trazaba. Adoptaban una forma hermosa y antigua, semejante a la letra gótica» (pág. 126).

	Textur	Rotunda	Schwa- bacher	Fraktur
a	ɑ	ɑ	ɑ	ɑ
d	ɖ	ɖ	ɖ	ɖ
g	ɡ	ɡ	ɡ	ɡ
n	ɲ	ɲ	ɲ	ɲ
o	o	o	o	o
A	Ɑ	Ɑ	Ɑ	Ɑ
B	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ
H	Ⱳ	Ⱳ	Ⱳ	Ⱳ
S	ⱳ	ⱳ	ⱳ	ⱳ

Toma un papel de color beige o crema y escribe, con una pluma y tinta del color que quieras, un breve texto en letra gótica (una invitación, un mensaje, una cita que te guste...). Enrolla el papel en forma de cilindro, para curvarlo. Luego, con una vela encendida ¡y mucho cuidado! quema ligera-

mente los bordes del papel, de forma desigual, y oscurece el papel ahumándolo, con cuidado de no quemarlo. Pero antes de hacer todo esto, deberías saber algunas cosas sobre la letra gótica, ¿no te parece?

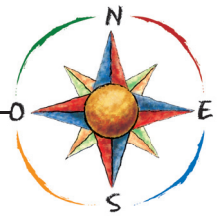
La letra gótica es una tipografía muy utilizada en la Edad media, principalmente en Europa Central. Se caracteriza por ser una letra angulosa de trazos gruesos con los trazos interlineales cortos, lo que produce la impresión de una letra estrecha. Existen cuatro tipos específicos dentro de la familia tipográfica gótica: Textualis, Rotunda, Schwabacher y Fraktur. Esta última fue la que utilizó Gutenberg, el inventor de la imprenta. Si quieres ampliar conocimientos sobre esta tipografía, puedes leer un artículo de Juan José Marcós García, filólogo especialista en tipografías, en la siguiente página de internet:

<http://visualmente.blogspot.com/2005/06/la-historia-secreta-de-la-tipografa.html>

Y, para aprender a trazar la letra gótica con una pluma o con un pincel, en esta otra página de internet puedes encontrar plantillas e incluso un vídeo demostración: http://www.galaxio.com/spanish/arte/fuentes/tutorial_letras_goticas.htm

- En grupos de 6-8 alumnos, constituid equipos de redacción del periódico de Siraida. Podéis ponerle uno de los nombres que os proponemos, o inventaros uno que os guste: El Eco de Siraida, Siraida Hoy, La Gaceta Siraida, La Voz de Siraida, Siraida News, Diario Siraido, El Correo Siraido. La actividad consiste en preparar la primera página completa del periódico. Primero, deberéis escoger la noticia que vayáis a desarrollar en vuestra actividad: el anuncio de la profecía de un salvador venido de otro mundo, la amenaza y el ataque de los Otruggs a la ciudad, la llegada al poder de Erfidia, la batalla de los chicos del bosque contra los Otruggs, el combate entre Erfidia y Asier... Una vez elegida la noticia, con su cabecera, una noticia a toda página, con su titular, una entradilla, el desarrollo de la noticia y una ilustración (puede ser una fotografía, un dibujo, un collage...); un artículo de opinión, que puede ser un editorial que recoja la ideología de vuestro periódico o bien un artículo firmado por Telramud, «el historiador más prestigioso de Siraida» (pág. 153); un sumario, con llamadas a otras noticias y secciones del periódico, y un anuncio publicitario de algún producto o servicio relacionado con Siraida (alquiler de tiburis o landós, productos elaborados a partir de la iliria, el ombú o mameilis, el hotel de Siraida, el lanzamiento del juego Intelligentium...).

Una vez realizada la actividad, para que todos puedan disfrutar y conservar sus trabajos, se puede hacer un álbum con todas las primeras páginas, ordenadas se-



gún la secuencia temporal de los acontecimientos, o una exposición de los trabajos en carteles o murales preparados por los alumnos.

Educación literaria

- Ya hemos visto en el apartado «¿Quieres saber más?» la mención que se hace en el libro a El extraño caso de El doctor Jekyll y Mr. Hyde. Pero no es esta la única referencia a un personaje o a una obra literaria que aparece en Asier y la batalla de los espejos. Busca las referencias y anota en tu cuaderno un pequeño informe sobre cada obra o personaje, indicando por qué crees que lo menciona la autora.

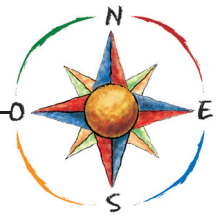
Los otros personajes y obras a los que el libro hace referencia son: Batman, el Zorro, Spiderman, Corto Maltés, Drácula, Robin Hood y *Alí Babá y los cuarenta ladrones*. Los cuatro primeros son mencionados como personajes «valientes, justicieros o aventureros» (pág. 14), Drácula porque comparte varias características con los Otruggs (pág. 24), Robin Hood por el parecido de éste con Aleia (pág. 30), y Alí Babá por la cueva en la que «la pandilla guardaba sus tesoros» (pág. 68).

- **Batman:** Personaje de cómic norteamericano creado en 1939 por Bob Kane. Disfrazado como un murciélago, con un capirote de largas orejas, antifaz, malla gris, larga capa negra y la silueta de un murciélago con las alas abiertas en el pecho, Batman es un superhéroe atípico: a diferencia de la mayoría de ellos, no posee superpoderes, sino que se sirve del intelecto, la ciencia, la tecnología y la ayuda de sus amistades y sus empleados. Batman se convirtió rápidamente en uno de los personajes de cómic más

reconocidos. Ha sido llevado al cine y a la televisión en varias ocasiones.

- **El Zorro:** Personaje de ficción creado por Johnston McCulley en el cuento *La maldición de Capistrano*, publicado en 1919. La historia se tradujo a 26 idiomas y fue leída en el mundo entero. Con su indumentaria negra y su antifaz, el Zorro se convirtió en el arquetipo de vengador enmascarado. Combatidor incansable del crimen y las injusticias, su firma, una zeta trazada con la espada sobre las vestiduras de sus contrincantes, es otra de sus señas de identidad. Ha sido llevado al cine y a la televisión en varias ocasiones.
- **Spiderman:** Personaje de ficción, creado por Stan Lee y Steve Ditko en 1962. Spiderman es un joven neoyorkino que se convierte en superhéroe y adquiere asombrosos poderes (una extraordinaria fuerza, habilidad para escalar paredes y una habilidad sobrehumana para saltar) tras ser picado por una araña radiactiva. Su indumentaria, una malla ajustada que le cubre todo el cuerpo, azul, roja y negra, con tramas de telaraña superpuestas, es una de sus más claras señas de identidad. Spiderman se ha convertido en el símbolo de la compañía Marvel Comics, y en uno de los personajes de ficción del cómic más conocidos en el mundo entero. Sus aventuras han sido adaptadas a tiras de prensa, series de animación y al cine.
- **Corto Maltés:** Corto Maltés: Personaje de cómic creado por Hugo Pratt en 1967. Es un aventurero y marino nacido en Malta en 1887, hijo de una gitana y un galés. Desde muy joven se embarcó para descubrir el mundo (Egipto, Venecia, Samarcanda, la Unión Soviética, Argentina, las Antillas, China, Panamá...). En sus viajes no es sólo un observador de los lugares que recorre, sino que siempre acaba viéndose envuelto en los acontecimientos (la guerra ruso-japonesa, la rebelión de los bóxers...). No es un héroe, pero inevitablemente brinda su ayuda y protección a los más débiles. Su última aventura, en la que desapareció (ningún cómic de Hugo Pratt ha registrado su muerte) fue durante la Guerra civil española. Las aventuras de Corto Maltés han sido traducidas a muchos idiomas y también llevadas al cine.
- **Drácula:** personaje protagonista de la novela de terror homónima de Bram Stoker, escrita en 1897. Se trata de un vampiro procedente de Transilvania que necesita alimentarse de sangre y siembra el terror





por donde pasa. Los métodos para deshacerse de él pasan por la exposición a la luz, a la cruz y a los ajos, que le debilitan, y la estaca clavada en el corazón y la decapitación, únicas formas de darle muerte. Drácula se ha convertido en un clásico de la literatura y del cine de terror.

- Robin Hood: personaje de la literatura popular medieval inglesa. Según la leyenda se trata de un caballero fuera de la ley que vivía en los bosques de Sherwood y de Barnsdale, cerca de Nottingham. Hombre ágil y fuerte, diestro en el tiro con arco, Robin y su cuadrilla actuaban en defensa de los pobres y oprimidos, robando a quienes se enriquecían de manera ilegal para distribuir el botín entre las víctimas de estos y los pobres de la comarca. La historia de Robin Hood ha alimentado multitud de historias narrativas y ha sido adaptada al cine en diferentes versiones.
- *Alí Babá*: Personaje protagonista del cuento *Alí Babá y los cuarenta ladrones*, recogido en *Las mil y una noches*. Alí Babá es un pobre artesano persa que descubre por casualidad la frase mágica que permite entrar en la cueva en la que una banda de ladrones guarda sus tesoros. La frase, «¡Ábrete, Sésamo!», se ha convertido en expresión proverbial para indicar un medio infalible de superar los obstáculos que se oponen a un propósito. El cuento de Alí Babá es uno de los cuentos de *Las mil y una noches* que más adaptaciones y versiones ha conocido.

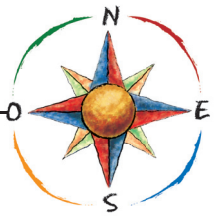
Conocimiento de la Lengua

- ¿Sabes qué es la tilde diacrítica? ¿En qué casos se usa? Pon tilde a todas las palabras que lo requieran en las siguientes frases, tomadas del libro, y anota en tu cuaderno cuáles de estas palabras llevan tilde diacrítica y por qué.
 - «El ganador tenía el arco para él solo durante veinticuatro horas».
 - «Les dijo a quienes lo acompañaban que entraría solo en la sala donde estaba el legendario espejo».
 - «No se percibía un solo movimiento».
 - «Les rogo a sus amigos que lo dejaran solo un momento».
 - «El solo había pensado en la defensa».
 - «Sabas se aturullaba con las despedidas y por eso le dijo solo “hasta pronto”».
 - «Como tu aun no te has presentado, Pablo esta convencido de que ya no lo haras».

- «No sabían quienes eran esos personajes».
- «Aun suponiendo que Asier gane, Erfidia es desleal».
- «Echaron a suertes a quienes les tocaba salir al exterior».
- «Antes, la pandilla llevaba el nombre de Sabas, que fue quien la creó».

La tilde diacrítica es aquella que permite distinguir, por lo general, palabras pertenecientes a diferentes categorías gramaticales, que tienen, sin embargo, idéntica forma. Por la tilde diacrítica se distinguen monosílabos (*el* artículo masculino de *él* pronombre personal; *tu* y *mi* posesivos de *tú* y *mi* pronombres personales; *te* pronombre personal de *té* sustantivo; *mas* conjunción adversativa de *más* adverbio de cantidad; *si* conjunción de *sí* sustantivo, *sí* adverbio y *sí* pronombre personal; *de* preposición de *dé* forma del verbo dar; *se* pronombre personal de *sé* forma verbal de los verbos ser y saber). También se usa en demostrativos (*este*, *ese*, *aquel*, y sus formas femeninas y plurales, pueden llevar tilde cuando funcionan como pronombres), interrogativos y exclamativos (*adónde*, *cómo*, *cuál*, *cuáles*, *cuán*, *cuándo*, *cuánto*, *dónde*, *qué*, *quién* y *quiénes*, se escriben





con tilde cuando reside en ellas sentido interrogativo y exclamativo. También existe tilde diacrítica en las palabras solo (*solo* adjetivo, con significado de en soledad se distingue de *sólo* adverbio, con significado de únicamente) y aun (*aún* equivalente a todavía se distingue de *aun* equivalente a hasta, también o incluso).

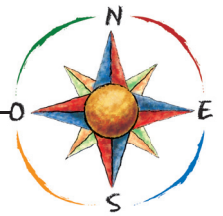
- «El ganador tenía el arco para él solo durante veinticuatro horas» (pág. 44).
 - «Les dijo a quienes lo acompañaban que entraría solo en la sala donde estaba el legendario espejo» (pág. 122).
 - «No se percibía un solo movimiento» (pág. 140).
 - «Les rogó a sus amigos que lo dejaran solo un momento» (pág. 140).
 - «Él sólo había pensado en la defensa» (pág. 148).
 - «Sabas se aturullaba con las despedidas y por eso le dijo sólo “hasta pronto”» (pág. 159).
 - «Como tú aún no te has presentado, Pablo está convencido de que ya no lo harás» (pág. 59).
 - «No sabían quiénes eran esos personajes» (pág. 14).
 - «Aun suponiendo que Asier gane, Erfidia es desleal» (pág. 132).
 - «Echaron a suertes a quiénes les tocaba salir al exterior» (pág. 125).
 - «Antes, la pandilla llevaba el nombre de Sabas, que fue quien la creó» (pág. 39).
- *Identifica en estos párrafos todas las formas verbales y anótalas en tu cuaderno, indicando el modo y el tiempo al que pertenece cada una:*

«“Ahora las cosas han cambiado. Ya se ha corrido la voz de que Erfidia tiene planes de conquistar las regiones libres con sus aliados, los Otruggs. Estoy seguro de que preferirán luchar a acabar en las fauces de esos monstruos. Cuando nos vean ejercitar con nuestros arcos y disparar todos juntos llenando el aire con nuestras flechas y dando en la diana, no dudarán en unirse a nosotros”, concluyó Fede.

Sabían que tenían que practicar mucho para ser buenos arqueros, pero ellos estaban acostumbrados a la disciplina que imponía la música. Perseverarían hasta lograr su objetivo. Se habían puesto como meta disparar doce flechas por minuto y acertar en el blanco a una distancia de 219 metros porque, según les había contado Alfonso, había sido la puntería alcanzada por unos arqueros de su mundo que ganaron una batalla famosa» (págs. 102-103).

- Infinitivo: conquistar, luchar, acabar, ejercitar, disparar, unirse, practicar, ser, lograr, disparar, acertar.
 - Gerundio: llenando, dando.
 - Participio: acostumbrados, alcanzada.
 - Presente de indicativo: tiene, estoy.
 - Pretérito imperfecto: sabían, tenían, estaban, imponía.
 - Pretérito indefinido: concluyó, ganaron.
 - Futuro: preferirán, dudarán.
 - Condicional: Perseverarían.
 - Pretérito perfecto: han cambiado; ha corrido.
 - Pretérito pluscuamperfecto: habían puesto, había contado, había sido.
 - Presente de subjuntivo: vean.
- *Lee el siguiente fragmento del libro y vuélvelo a escribir en tu cuaderno utilizando únicamente el estilo indirecto:*
- «Martín les contó que en el momento en que cogió el frasco se proyectó una sombra en el suelo.
- Levanté la cabeza y vi unos ojos saltones de color amarillo que estaban observándome. Me asusté y se





me cayó el frasco. Luego me di cuenta de que se trataba de un horrible pájaro que con sus alas desplegadas ocultaba la luz.

—¡Ceval! —gritaron algunos chicos.

—¡Eso significa que Erfidia muy pronto sabrá dónde nos encontramos! —exclamó Pablo. Y añadió desconsolado, dirigiéndose a Martín—: Para colmo, por tu culpa, hemos perdido la tinta verde que atraía a la fuerza cósmica.

Martín empezó a sollozar» (pág. 111).

«Martín les contó que en el momento en que cogió el frasco se proyectó una sombra en el suelo, levantó la cabeza y vio unos ojos saltones de color amarillo que estaban observándole. Se asustó y se le cayó el frasco. Luego se dio cuenta de que se trataba de un horrible pájaro que con sus alas desplegadas ocultaba la luz.

Entonces algunos chicos gritaron ¡Ceval! y Pablo exclamó que eso significaba que Erfidia muy pronto sabría dónde se encontraban! Luego añadió desconsolado, dirigiéndose a Martín, que para colmo, por su culpa, habían perdido la tinta verde que atraía a la fuerza cósmica.

Martín empezó a sollozar».

• *Escribe estas frases en voz activa:*

- «El silencio reinante fue roto por los chillidos del ejército siraido» (pág. 140).
- «Los ocupantes de la gruta sólo esperaban oír las voces de las huestes de Erfidia, así que la llegada de los músicos fue recibida como una aparición celestial» (pág. 108).
- Los chillidos del ejército siraido rompieron el silencio reinante.
- «Los ocupantes de la gruta sólo esperaban oír las voces de las huestes de Erfidia, así que recibieron la llegada de los músicos como una aparición celestial.

La lengua y los hablantes

- «Empezó a leer pausadamente un método para hechizar simultáneamente a muchas personas. Se llamaba hypnoticus multitudinis» (pág. 53).

¿Conoces las palabras *hypnoticus multitudinis*? ¿En qué idioma están? ¿Qué quieren decir? ¿Por qué crees que las utiliza la autora?

La expresión *hypnoticus multitudinis* es latina. Textualmente quiere decir narcótico de las multitudes o del

vulgo. En el contexto del libro, se refiere a un hechizo para hipnotizar o dominar la mente de las multitudes. Es frecuente que los nombres de hechizos y encantamientos se escriban en latín. Esto quizá se deba a que es la lengua más extendida de la antigüedad.

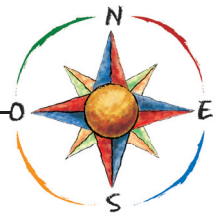
De origen indoeuropeo, el latín fue el idioma de los romanos y, debido a la amplia extensión del Imperio romano, tuvo enorme influencia sobre otras lenguas y dio origen a las modernas lenguas romances (español, francés, portugués, italiano, rumano...). El latín ha tenido enorme importancia en la historia, pues continuó siendo la lengua del cristianismo en occidente y lengua de expresión de la cultura, especialmente de la filosofía y de la ciencia. En la actualidad, las ciencias todavía utilizan vocablos latinos para designar muchos de sus elementos.

Actividades conjuntas con otras áreas

- «En las horas nocturnas se impregnaba de un intenso perfume que era una mezcla del olor de los heliotropos, las amapolas, los jazmines» (pág. 78).

¿Sabes si se mencionan otras flores en el libro? ¿Cuáles? Haz una pequeña investigación sobre todas ellas y anota en tu cuaderno sus características, su nombre





científico, sus propiedades y su uso común. Si quieres, puedes hacer un cartel mural con fotografías o dibujos de estas flores. Y si te atreves, y siempre con la ayuda de tu profesor de Conocimiento del Medio y de tus padres, puedes hacerte con semillas de alguna de estas flores, plantarla en una maceta y vigilar su crecimiento.

Además de los heliotropos, las amapolas y los jazmines, se mencionan en el libro los lirios morados y otras plantas cuyo nombre no se especifica. Puedes obtener amplia información sobre estas y otras muchas plantas pinchando sobre el nombre de cada planta en la siguiente página de internet:

<http://fichas.infojardin.com/listas/j.htm>

– El heliotropo (*Heliotropium peruvianum*), también conocido como Vainilla de jardín, Hierba de la mula o Violoncillo, es una planta sarmentosa de la familia de las borragináceas, originaria de Perú. Alcanza una altura de 30-40 cm y sus flores, de color malva o blanco, despiden un agradable aroma.



– El jazmín común (*Jasminum officinale*), también conocido como Jazminero, jazmín morisco, blanco, de verano u oficial, es un arbusto trepador perennifolio o a veces caducifolio de la familia de las oleáceas, originaria de Persia. Sus flores, blancas y muy perfumadas, se reúnen en pequeños ramilletes. Por su fuerte aroma, el jazmín es utilizado en jardinería y en perfumería, y también en infusiones, como calmante y sedante.



– La amapola (*Papaver rhoeas*), también conocida como ababol, es una planta de la familia de las papaveráceas originaria de Europa, África y Asia, de flores solitarias de un bello color rojo intenso. Sus pétalos se utilizan como tinte, tanto para teñir telas



como para dar color al vino o a ciertas medicinas. Sus semillas se utilizan en gastronomía para dar sabor a ensaladas, frutas, panes y verduras. Posee propiedades sedantes, por lo que se ha utilizado contra el insomnio, y antitusivas, aunque su uso debe ser controlado, pues es ligeramente tóxica.

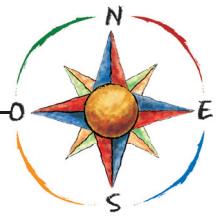
– El lirio morado (*Iris germánica*), también conocido como iris, lirio azul, cárdeno, común, pascual o barbado, es un rizoma rastro de la familia de las iridáceas originaria de Europa. Alcanza los 60-90 cm de altura y sus flores grandes y perfumadas, generalmente purpúreas o de color violeta se agrupan en número de 3 a 6. El jugo de su raíz puede ser usado como purgante y el polvo que se obtiene de moler la raíz seca tiene la cualidad de perfumar y mantener los olores de las plantas con las que se mezcla.



- «Asier copiaría siete veces un texto escrito en la lengua de Utar con una pluma empapada en una tinta verde llamada "la savia vital". Carlos estaba a punto de desentrañar la fórmula de esa tinta. Ya tenía una larga experiencia en conseguir crear tintas de difícil elaboración. Martín comentó que él solía mezclar tintas de diferentes colores y que luego obtenía un color muy bonito» (págs. 88-89).

La tinta se ha convertido para nosotros en un objeto cotidiano al que no damos demasiada importancia, salvo cuando se nos acaba o cuando nos manchamos con ella, pero, ¿sabrías explicar qué es la tinta, desde cuándo se usa y cómo se obtiene? ¿Te atreverías a fabricar alguna tinta, por ejemplo tinta invisible? Haz un pequeño trabajo de investigación sobre la tinta, su historia y sus aplicaciones y, con ayuda de tu profesor de Conocimiento del Medio, haz algún experimento para obtener tinta.

Una tinta es un líquido coloreado que se emplea para escribir o dibujar, mediante un instrumento apropiado. Ya en la prehistoria, en las cuevas y paredes rocosas, se encuentran rastros de sustancias coloreadas a partir de productos vegetales con las que trazaban las pinturas rupestres. Se atribuye la invención de la tinta, hacia el 2500 a.C., a los chinos; sin embargo, aproximadamente en la misma época los egipcios utilizaban también tinta para escribir sobre papiro. También se han encontrado fórmulas de elaboración de tinta en escritos atribuidos a Plinio o Dioscórides.



Las tintas antiguas consistían en la mezcla de un polvo llamado negro de humo, cola y sustancias aromáticas con agua. Posteriormente se utilizaron otros tintes sintéticos para reemplazar al negro de humo y obtener así tintas de todos los colores. Sangre, tierras, o un poco de hollín, goma y agua pueden ser los ingredientes de la tinta.

Desde las tintas elaboradas con tanato de hierro o sepia en la Antigüedad, hasta la variada gama de tintas de la actualidad (tinta china, tinta de multicopista, tinta de impresión tipográfica, litográfica, tintas de secado rápido, tintas metalizadas...), pasando por las tintas de oro y plata medievales, la fabricación de la tinta ha sufrido una importante evolución.

Para aprender a fabricar tinta a partir de materiales comunes y con sencillos métodos, existe un interesante cursillo adaptado a los alumnos de 3° a 6° de Primaria titulado «De buena tinta», que se imparte en la Biblioteca Nacional. Puedes obtener toda la información en la siguiente página:

<http://www.bne.es/esp/actividades/debuena tintaescolar.htm>

También puedes hacer un experimento casero y fabricar tu propia tinta invisible. Para ello, necesitarás un poco de leche, zumo de limón o jugo de cebolla, papel y una plumilla. No hay más que humedecer la plumilla en alguno de estos productos y escribir con ella en el papel. Una vez que la tinta se ha secado, la escritura

desaparece. Para volverla a leer, no tienes más que aplicar calor —¡con mucho cuidado!—, procurando que el papel no se queme, y volverás a leer lo escrito. ¿Por qué ocurre esto? Porque esta tinta tiene una temperatura de combustión ligeramente (sólo ligeramente, por eso hay que hacerlo con mucha prudencia) más baja que la del papel.

- «Eché una ojeada a los árboles que rodeaban a Lulia. Sus copas lucían una variada gama de verdes: verde oscuro, claro, amarillento, rojizo, plateado. Dentro de esa sinfonía en verde, surgía el color vino de algunos ciruelos» (pág. 20).

Haz un dibujo del bosque de Lulia a lápiz, trazando sólo los contornos de los árboles, y haz tres fotocopias. Luego, da color al bosque utilizando toda la gama de verdes que se te ocurra. Haz una versión del bosque utilizando lápices de cera blandos, otra con acuarela y una tercera utilizando hojas secas.

En el primer dibujo, si aplicas dos capas de color, una más clara abajo y otra más oscura por encima, y luego rascas la superficie con una cuchilla, puedes obtener aún muchos más matices de color). Para el collage de hojas secas, debes tener en cuenta algunos detalles: debes recoger hojas de diversas plantas, con colores diferentes —¡ajo: cógelas del suelo, no las arranques!— que no estén húmedas por el rocío o la lluvia; si las hojas no estuvieran bien secas deberás prensarlas, metiéndolas entre pliegos de papel de periódico y poniendo encima un par de tomos de enciclopedia, por ejemplo (cambia de periódico al día siguiente); para pegarlas en el papel, debes utilizar un pegamento con disolventes (el pegamento de barra y la goma arábiga no sirven).

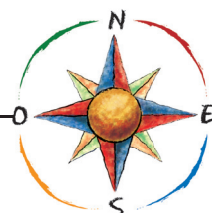
Se puede organizar una pequeña exposición en el aula con los trabajos más vistosos y originales de los alumnos.

- «Fede estaba empeñado en componer una música que evocara el tiempo anterior a la batalla como un lento y triste adagio y la victoria final como un allegro maestoso. Se despidió de Asier asegurándole que cuando regresara a Siraida ya tendría acabada la composición. Se la dedicaría a él» (pág. 154).

¿Sabes qué es un adagio? ¿Y un allegro maestoso? ¿Qué otros términos musicales conoces? Habla con tu profesor de Música y pídele que te explique estos conceptos y que te ponga algún ejemplo para escucharlo.

Adagio y Allegro son términos que indican el movimiento o tempo, es decir, la velocidad con la que se debe ejecutar la obra. La mayoría de las palabras que defi-





nen el *tempo* están en italiano, que es el idioma que se ha adoptado convencionalmente para la terminología musical. Los tempos son:

- *Grave*, *lento* o *largo* (lento).
- *Adagio* (despacio).
- *Andante* (pausado, tranquilo).
- *Allegro* (rápido).
- *Vivo*, *vivace* o *presto* (muy rápido).

La palabra *maestoso* se refiere al carácter que se debe imprimir a la ejecución de una obra o un fragmento de la misma. *Maestoso* significa majestuoso. Otras palabras que indican el carácter son:

- *Agitato* (agitado, nervioso).
- *Amoroso* (amoroso, delicado).
- *Appassionato* (con pasión).
- *Cantabile* (cantado).
- *Con moto* (movido).
- *Deciso* (con decisión).
- *Dolce* (suave, con dulzura).
- *Espressivo* (expresivo).
- *Leggero* (ligero).
- *Maestoso* (majestuoso).
- *Mesto* (triste).
- *Tranquillo* (tranquilo).
- *Scherzando* (jugueteadando).

Existen también términos para expresar una variación en el tiempo, que permiten el aumento o la disminución gradual de la velocidad (*ritardando*, *stretto*, *stringendo*...). Hay también expresiones que acompañan a las primeras y que indican un matiz, como *molto* (no mucho), o *ma non troppo* (pero no demasiado).

Puedes encontrar más información en A. SANTANA, *Música fácil. Manual básico de Teoría musical*, San Pablo, Madrid 2006.

Para escuchar un ejemplo de *allegro maestoso* y otro de *adagio*, pincha sobre el título de las siguientes obras:

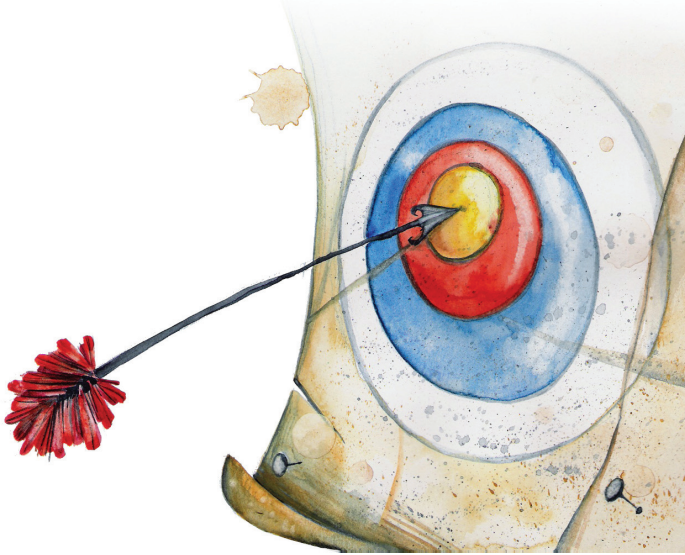
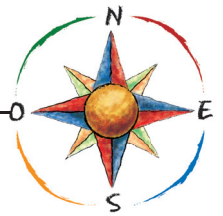
- *Adagio*: 2º movimiento del *Otoño* de *Las cuatro estaciones* de Vivaldi.
- *Allegro maestoso*: 1º movimiento de la *Sonata en La menor* de Mozart.
- «¿Cómo me gustaría –Aleia comenzó a hablar utilizando las mismas palabras que Asier había empleado en su pensamiento– poder viajar a tu mundo y ver las olimpiadas! Alfonso nos contó que son unas competiciones deportivas que se celebran cada cuatro años. Él participa en las olimpiadas en el tiro con arco. Es muy bueno. Todo lo que sé sobre este deporte se lo debo a él. Yo soy su mejor discípula» (págs. 35-36).

¿Qué sabes del tiro con arco? Habla con tu profesor de Educación Física y pídele que os hable del tiro con arco y os explique algo sobre su historia y sobre la práctica de este deporte. También puedes hacer tú una pequeña investigación, consultando una enciclopedia, algún libro e internet, o visitando algún centro en el que se practique tiro con arco, y sorprender a tu profesor con un trabajo.

El tiro con arco es un deporte de precisión que consiste en el lanzamiento con un arco de un número determinado de flechas sobre dianas de diferente diámetro a determinadas distancias. Las dianas están divididas en círculos concéntricos de color (partiendo del centro, amarillo, rojo, azul, negro y blanco).

Cada tirador debe lanzar 36 flechas a cada una de las distancias (90, 70, 50 y 30 m para los hombres; 70, 60, 50 y 30 para las mujeres). Para las dos primeras distancias, las dianas tienen 122 cm de diámetro; para las siguientes, el diámetro se reduce a 80 cm; en ambos casos, el centro de la diana se sitúa a 130 cm del suelo. Sobre cada diana tiran tres arqueros en turno rotativo; las flechas se tiran en series de tres con un tiempo máximo para cada serie de dos minutos y medio.

El origen del tiro con arco se remonta a la Antigüedad y aparece ligado a la caza y a la guerra. El uso de arco y las flechas fue crucial en los ejércitos de las civilizaciones antiguas y continuó usándose en la Edad media y posteriormente, aunque cada vez menos, hasta la aparición de las armas de fuego. A partir de ese momento, el tiro con arco fue una disciplina utilizada principalmente en la caza deportiva y a partir del siglo XVII como deporte de precisión.



El tiro con arco es disciplina olímpica desde 1972, aunque también lo fue entre 1896 y 1920.

Si quieres ampliar información sobre este deporte, o contactar con la federación, puedes consultar alguna de estas páginas de internet:

<http://www.arcobosque.com/arcoinic.htm>

<http://www.federarco.es/>

<http://www.tiroconarco.com/Bienvenida.html>

- *¿Qué otros deportes se mencionan en el libro? Haz una investigación similar a la actividad anterior sobre cada uno de ellos.*

Los otros deportes mencionados en el libro son el kárate —«los únicos combates en los que he participado han sido los de kárate» (pág. 135)— y esgrima —«¡Pensar que en mi colegio habían ofertado unos cursos de esgrima!» (pág. 135)—.

El kárate es una modalidad de arte marcial originario de Japón. Se basa en golpes secos realizados con el canto de la mano, los codos o los pies que el karateka detiene antes de tocar a su adversario. Más que un método de combate, el kárate hace hincapié en la autodisciplina y la actitud positiva y se enseña como una habilidad de autodefensa y un deporte competitivo. Existen diversas categorías según el peso de los karatekas y siete niveles que determinan el grado de pericia o aprendizaje, que se identifica según el color del cinturón (de menos a más, blanco, amarillo, naranja, verde, azul marrón y negro; una vez se obtiene el cinturón negro, se sigue aumentando en grados o danes, hasta el 5° dan).

Si quieres ampliar información o contactar con la federación de kárate, puedes consultar alguna de estas páginas de internet:

<http://www.rfek.es/index.php>

<http://www.karatekas.com/>

La esgrima es un deporte de combate en el que se enfrentan dos contrincantes o tiradores que deben intentar tocarse con un arma blanca (sable, espada y florete) fabricada con acero templado. El origen de la esgrima está en la defensa personal, pero su racionalización como arte se inició en España en los comienzos del siglo XV. Ha sido una disciplina vinculada a la elite social cuya práctica no decayó hasta el siglo XIX. Desde la celebración de los primeros juegos olímpicos modernos, en 1896, la esgrima ha ocupado un puesto de honor en el mundo deportivo. En la actualidad se practica en todo el mundo, y son más de un centenar de países los que forman la Federación Internacional.

Si quieres ampliar información sobre este deporte, o contactar con la federación, puedes consultar alguna de estas páginas de internet:

<http://www.esgrima.es/>

<http://www.esgrimaantigua.com/>

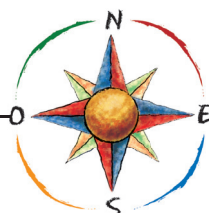
La fiesta solidaria de Siraida

La victoria de Asier sobre Erfidia es para los siraidos motivo de fiesta y alegría, y organizan «una fiesta digna de figurar en las crónicas de Siraida y de la que se hablará en los siglos venideros» (pág. 152), pues se han visto liberados de una tiranía que los mantenía privados de libertad y dominados por la injusticia.

Con esta idea se puede organizar una gran actividad en la que se pueda ver implicado todo el centro educativo. Una actividad en la que, conjugando la información con la diversión, se trabaje en la concienciación de la necesidad de libertad, equidad y justicia para todos los pueblos, partiendo de unos principios básicos primordiales.

Para ello, habrá una primera parte de investigación y de preparación de información (charlas, carteles murales, proyección de materiales audiovisuales o de películas) acerca de las situaciones en las que existe privación de libertad, ausencia de justicia social, violación de los derechos humanos y marginación o exclusión. Dada la amplitud del tema, sería conveniente centrarse sólo en un aspecto, un país, una campaña, etc. Es muy recomendable, pues, tomar contacto con alguna ONG, seleccionar alguna de las campañas que estén desarrollando y colaborar con ella, desarrollando materiales informativos y, si fuera posible, recaudando fondos para apoyar dicha campaña.

Para evitar que la recaudación se quede en una mera colecta, se puede organizar un campeonato deportivo en el que se cobre al público una entrada simbólica, o



también un mercadillo en el que se pongan a la venta trabajos plásticos (dibujos, manualidades...) confeccionados por los alumnos. Otra posible actividad es una fiesta de disfraces, con entrada simbólica, o una feria gastronómica.

El objetivo es, aparte de la concienciación, que los alumnos y sus familiares se impliquen en un proyecto solidario, invirtiendo tiempo, habilidades y, en la medida de lo posible, dinero, en favor de una actividad solidaria.

Estas son algunas de las organizaciones a las que se puede acudir en busca de información:

<http://www.acnur.org/>

<http://www.es.amnesty.org/>

<http://www.caritas.es/>

<http://www.cruzroja.es/preportada/tv/index.html>

<http://www.intermonoxfam.org/es/page.asp?id=1>

<http://www.intervida.org/>

<http://www.juspax-es.org/>

<http://www.setem.org/>

<http://www.solidaridad.org/>

Actividades sobre los valores

- «Asier no se dio por vencido. Insistió en la idea de que el miedo se vence con la acción, los estimuló a que se sacudieran su resignada pasividad y a que trabajaran todos unidos, pero no logró convencerlos» (pág. 70).

El compromiso por la libertad y la justicia es el valor más destacado del libro. La identificación con Asier durante la lectura del libro puede ayudar a los alumnos a adquirir una mayor conciencia de la necesidad de comprometerse por el ser humano. Después de haber leído el libro, se puede proponer a los alumnos que escriban un discurso con el que intenten convencer a sus compañeros de la necesidad de actuar, de comprometerse, de ser solidario con los demás.

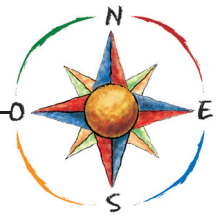
Alguna de estas frases puede servirles, además, para profundizar aún más en el tema:

- «“Aunque nos faltan muchas cosas, siempre es mejor que ser esclavos de Erfidia”. Al oír ese nombre, Asier recordó que la pintada del cartel de Lulia decía: “Libertad para los siraidos”» (pág. 45).
- «Tenemos que ensayar un himno a la libertad que he compuesto –le explicó–. Esperamos que anime a los indecisos a rebelarse» (pág. 54).
- «Asier le dijo que no le parecía ninguna locura querer acabar con la tiranía de Erfidia» (pág. 61).
- «Lo más importante es que contamos con la fuerza

interior que da la defensa de una causa justa» (pág. 113).

- «Acabar con el reino del miedo y la injusticia implantado por Erfidia es una acción moral que debe infundir valor a quien la emprende. Ahora el sueño de derrocarla no pertenece a unos pocos, cada vez somos más y cuanto más seamos los que estemos unidos, más crecerá nuestra energía y poder» (págs. 113-114).
- «Él se había criado en un ambiente donde las palabras justicia, igualdad y fraternidad no eran un simple adorno de discursos grandilocuentes. Había crecido en el seno de una familia que amaba la libertad y la justicia. Seguro que si ellos estuvieran en Siraida, lo apoyarían en su lucha contra la representante del Mal!» (págs. 140-142).
- Lee atentamente las páginas 40-41 del libro, desde: «Oye, ¿antes hablaste de algo que creo que se llamaba Emoteligencia?», hasta «El llanto y sus contextos».





Un tema que aparece muy claramente desarrollado en el libro es la muerte de un ser querido y la reacción o las consecuencias psicológicas, emotivas y afectivas que esta acarrea. Sacar el tema a colación puede resultar conveniente no sólo en el caso de que alguno de los alumnos esté atravesando ese trance, sino también en otros momentos en los que, quizá sin que medie una circunstancia cercana, sí esté rondando el tema de la muerte (guerras, catástrofes...).

Para introducir el tema, la mejor opción es dejar que los alumnos lean detenidamente las páginas 40-41 y se inicie un diálogo en el que puedan expresar libremente sus opiniones. Para ayudar a los alumnos en su reflexión, recomendamos la lectura de alguno de estos libros:

- D. SAULIÈRE-R. SAILLARD, *Miedo a la muerte, ¡no!*, San Pablo, Madrid 2006 (una guía orientada a niños que ayuda, mediante el diálogo, a desenmarañar el sentimiento de angustia y de tristeza que la muerte puede causar).
- M. MUNDY, *Cuando estoy triste. Ante la pérdida de un ser querido*, San Pablo, Madrid 2008⁴ (un libro que ofrece a los niños, y a cuantos cuidan de ellos, sugerencias positivas y vitalistas para ayudarles en el trance de la muerte de un ser querido).
- V. RYAN, *Cuando los abuelos nos dejan. Cómo superar el dolor*, San Pablo, Madrid 2008⁴ (una creativa guía con ideas para actuar y preguntas para discutir, que ayudará a los niños a tener recuerdos consoladores y encontrar alivio).
- Por último, aquí tienes una serie de frases tomadas del libro, para que puedas proponer a los alumnos un debate sobre los valores que se destacan en el libro:



- Ya hemos destacado al principio que la ayuda a los demás, la solidaridad y la generosidad son valores primordiales en este libro:

«Cuando tuviste que enfrentarte a esos dragones que nosotros llamamos cuélebres, los venciste como un héroe, como alguien que se crece ante las dificultades, que se solidariza con el sufrimiento de los demás y repara las injusticias» (pág. 14).

«La primera victoria empieza venciendo a tu egoísmo, tu comodidad. Es el primer paso para empezar a recorrer el camino que lleva a la superación de los obstáculos» (pág. 16).

«No podía abandonar a gente para la que él podía constituir una esperanza» (pág. 16).

«Me entran ganas de proteger a esta chica que apenas conozco. ¿Qué puedo hacer para alegrarla?» (pág. 39).

«Habían construido una gran casa con madera, ramas, hojas, paja y piedras, a la que llamaban la casa comunitaria. En ella se alojaban todos los fugitivos» (pág. 45).

«Hemos venido a rescatar a Asier. Eso es lo primero que tenemos que hacer» (pág. 85).

«Lo que le preocupaba en ese momento era conseguir que todos colaborasen. Es fundamental que contemos con Asier para derrotar a Erfidia, pero también os necesitamos a vosotros» (pág. 88).

- En toda la obra se encuentran también ejemplos que hablan de la amistad como un valor:

«No te preocupes, todo irá bien. Firmado: tus amigos, los ventolines» (pág. 17).

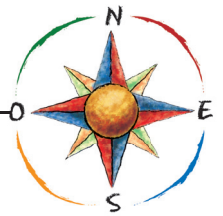
«“Pues sería estupendo, así volveríamos a estar juntos”, dijo Aleia (...). A Asier le encantó el comentario de su nueva amiga» (pág. 49).

«Sabas admiraba el valor y la destreza, por eso, en lugar de enfadarse, se alegró de conocer a alguien como Asier (...). Asier estrechó su mano y por primera vez se miraron con simpatía» (págs. 60-61).

«No podemos abandonar a Asier. Si está prisionero en la mansión de Erfidia, tenemos que ayudarlo a escapar» (pág. 75).

«“Debes olvidar a esos estúpidos chicos”, le decía. Asier se desesperaba y gritaba: “Ellos son mis amigos y han preferido exiliarse a ser esclavos de Erfidia”» (pág. 79).

«¡Tendría que haberse quedado junto a él porque podía necesitarla!» (pág. 117).



«Asier respiró profundamente. Sus amigos lo rodearon. «Estamos contigo», le dijo Sabas» (pág. 143).

- También encontramos a lo largo del libro citas que nos hablan del amor, del afecto, de la capacidad y la vocación de amar del ser humano:

«Marchaban llenos de entusiasmo, imbuidos de la fuerza que da el dedicarse a algo que se ama» (pág. 55).

«Para él Aleia era tan importante como una mamá o una hermana mayor» (pág. 64).

«Entonces decidió tranquilizar a su pequeño amigo explicándole que alguien que dice no querer a más de una persona o no dice la verdad o no tiene verdadera capacidad para querer, porque si se tiene esa capacidad, el afecto no puede estar restringido a una persona sola. Al ver el desconcierto en los ojos de Martín no siguió por ese camino. Acabó diciéndole que él era como un hermano pequeño para ella, que siempre lo querría, y le dio un beso en la mejilla» (págs. 67-68).

«Que debía amarse y que sólo a través del amor a sí mismo podría amar a los demás y ayudarlos a que triunfara el bien» (pág. 99).

«Asier se sintió envuelto por un invisible manto de afecto que lo protegía más que cualquier escudo» (pág. 143).

- El espíritu de superación, la fe en uno mismo y la esperanza también son ampliamente reseñados:

«Nos presentamos la tercera vez por el gusto de competir» (pág. 45).

«Lo que pasa es que nos gusta competir por la conquista de un arco tan especial» (pág. 45).

«Había crecido rodeado de personas que creían que los obstáculos se vencen con una acción perseverante y que no hay que dejarse llevar por el pesimismo pensando que las desgracias no acaban nunca» (pág. 62).

“Cuando parece que no hay salvación posible es cuando más hay que mantener viva la fe» (pág. 62).

«Asier no se dio por vencido. Insistió en la idea de que el miedo se vence con la acción, los estimuló a que se sacudieran su resignada pasividad y a que trabajaran todos unidos» (pág. 70).

«¿Cómo luchar contra ese intruso que no estaba fuera, sino dentro de él mismo?» (pág. 79).

«Dentro de sí, una fuerza destructora pujaba por crecer y otra le obstaculizaba el crecimiento. En su alma se libraba un difícil combate» (pág. 81).

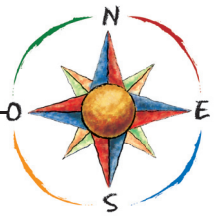
«¡Obtendremos la victoria! –los animó Fede–. Las batallas no se ganan sólo con la fuerza material, sino también, y sobre todo, con la fuerza moral» (pág. 103).

«Además, seguiremos practicando y lograremos ser los arqueros más diestros de la región» (pág. 134).

«Aunque por fuera no se note, a veces, se pega un estirón por dentro» (pág. 158).

- Una observación de Asier sobre Aleia nos pone en la pista de algo muy importante para ser personas maduras, libres e independientes: la importancia de tener ideas y criterios propios.

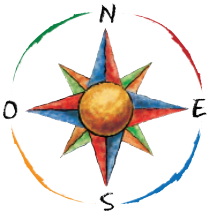
«Algo que le gustaba de esa chica era que no decía las cosas repitiendo mecánicamente la opinión general. Lo que decía era producto de su reflexión y de su experiencia» (pág. 50).



Actividades «conclusivas»

Se trata de actividades que ayuden a recapitular conocimientos y a evaluar lo aprendido.

- Antes de leer el libro se propuso a los alumnos que escribieran una pequeña redacción sobre este, imaginando su contenido, a partir de la observación de las ilustraciones y de la lectura atenta de la contracubierta. Ahora es el momento de volver sobre aquella redacción, leerla de nuevo y comprobar hasta qué punto los alumnos han acertado en su previsión.
- Se puede celebrar una pequeña mesa redonda, o coloquio, entre los alumnos (si son muchos, mejor en grupos pequeños, para que todos tengan la oportunidad de participar) para que expresen su punto de vista acerca del libro: si les ha gustado, si la historia les parece interesante, si ellos han vivido alguna experiencia parecida...
- Se podría, incluso, sintetizar esas conclusiones de manera esquemática, para trasladarlas a un cartel, en el que, además de una reproducción de la portada del libro, se pudiera anotar alguna cosa, como por ejemplo el mensaje central del libro, el género, el nombre del protagonista principal, el valor o los valores que destaca, y una escala de interés (una especie de nota media de la valoración hecha por cada alumno según lo mucho o poco que les haya gustado el libro).
- A fin de implicar a los padres en este proceso de animación a la lectura, sería aconsejable que alguna de las actividades propuestas se realizara en casa (por ejemplo, la creación y mantenimiento del fichero y de la biblioteca personal del alumno). Sería bueno, pues, que los padres recibieran una carta del profesor invitándoles a unirse y participar en este proyecto.



Ficha de Biblioteca y de Lectura

Nº de ficha: _____

Fecha de alta __/__/20__

Título del libro: _____

Autor/a: _____

Ilustrador/a: _____

Editorial: _____

Colección: _____

Año de edición: _____ Nº de páginas: _____ ISBN: _____

Género literario: _____

Argumento: _____

Idea central: _____

Ideas secundarias: _____

Personaje principal: _____

Otros personajes: _____

Valoración personal de la obra: _____

