



# guía

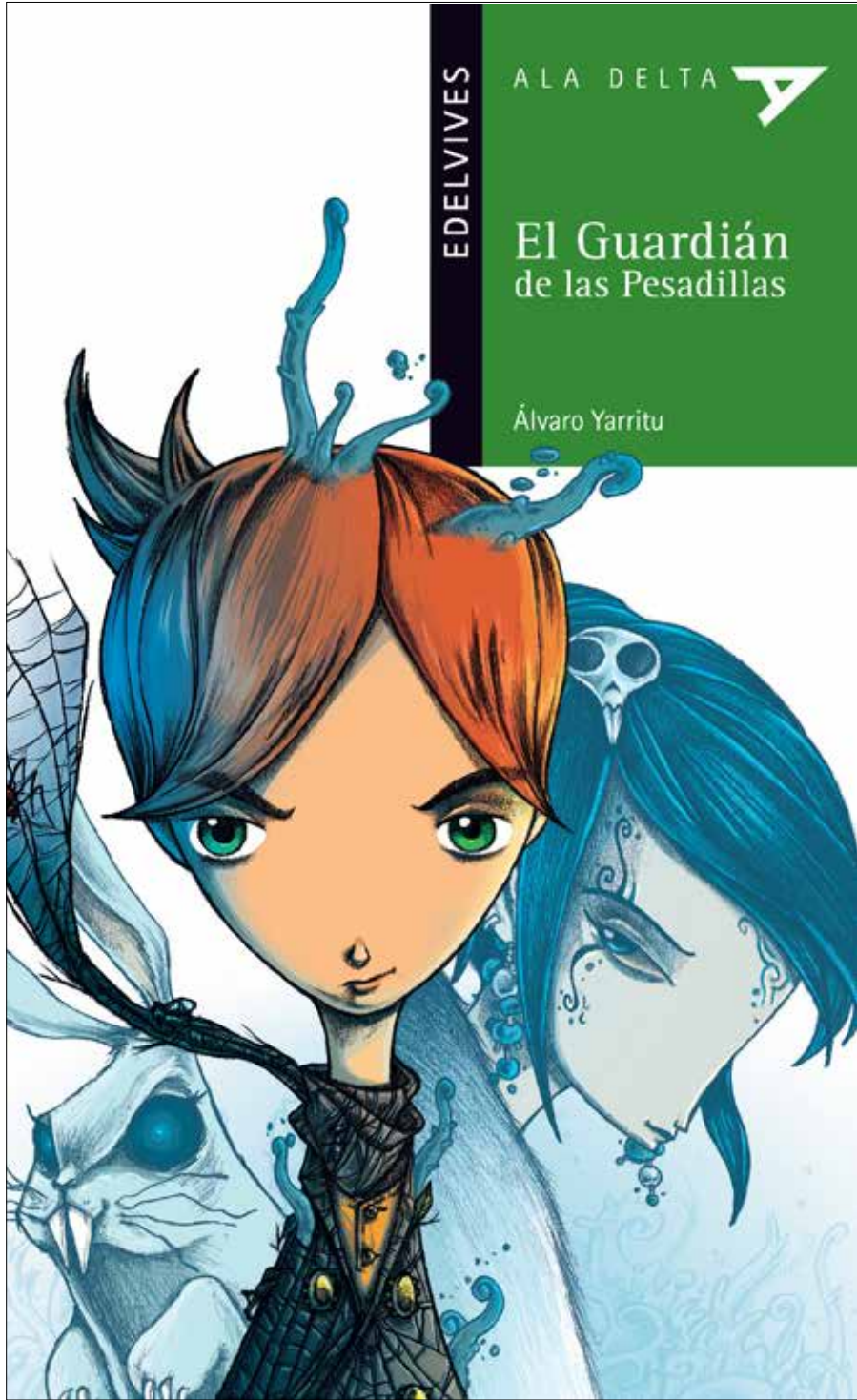
DE LECTURA > 3 1

EDELVIVES

ALA DELTA 

El Guardián  
de las Pesadillas

Álvaro Yarritu



# La obra

Título **El guardián de las pesadillas** / Autor **Álvaro Yarritu** / Ilustrador **David Guirao** / ALV, 31 / 144 páginas

## El autor

---

Álvaro Yarritu nació en Bilbao en 1988. Es un reportero y publicista que devora historias de todo tipo, tanto en libros y películas como en cómic y videojuegos. Le gusta mucho la Historia, los idiomas y conocer otras culturas. Y, por supuesto, escribir: siempre tiene un cuaderno y un bolígrafo al lado de su cama. Este es el primer libro que publica.

## Argumento

---

Todo el mundo sueña, a veces sueños bonitos, a veces pesadillas. Pero Daniel es un niño que siempre tiene la misma pesadilla en la que un perro demoníaco lo persigue. Cuando está a punto de alcanzarlo, Daniel se despierta, agotado y nervioso. Hasta que una noche en el sueño aparece la Princesa de las Pesadillas. Es una chica muy pálida y de pelo negrísimo que le ofrece un trato. A cambio de detener al perro, Dani la debe acompañar en sus viajes por el Reino de las Pesadillas. Dani acepta. Juntos, visitan muchos lugares terroríficos del reino de las pesadillas, aprende a conocerlas y a valorar su importancia para que los hombres puedan manejar sus miedos. Cuando Dani y la princesa están en el Pozo sin fondo, reciben un mensaje de los Antiguos, seres muy poderosos y viejos que son temidos y respetados. Los Antiguos les advierten que un peligro amenaza al Reino de las pesadillas. A la noche siguiente, Dani encuentra a la princesa muy preocupada. Sus padres han desaparecido. La princesa sospecha del País de los sueños felices con el cual su Reino siempre está en conflicto. Acompañada por Dani y Rodolfo, el conejo asesino de Dol Horpein, sale a buscarlos. Los tres atraviesan la Capital del Dinero hasta llegar al País de los sueños

felices. Una vez allí, conocen a Eudemon, el Paladín de la felicidad y a Hedoné, la presidenta. Ellos les revelan su plan: gracias a un concentrado de felicidad que han estado preparando desde hace siglos, van a convertir todas las pesadillas en sueños felices. Hedoné ha utilizado la poción para transformar a los reyes. La reina Yegua Nocturna, que antes era negra y terrorífica, ahora es una bellísima yegua blanca, y la horripilante armadura que era el Rey de las pesadillas ahora es un rey bonachón de barba blanca. En ese momento, Dani se despierta. Durante varias noches no logra soñar nada y teme por su amiga. Hasta que una noche vuelve al Reino de las pesadillas y ve con preocupación que ha cambiado profundamente. Todas las pesadillas son gentiles y bellas. Desesperado, llega al Pozo sin fondo y ruega a los Antiguos por ayuda. Al abrir los ojos, ve que los Antiguos le han dado una cadena y un consejo: "encadena tus miedos". Por eso, se enfrenta con el perro infernal, la lucha termina cuando Dani pasa la cadena por el cuello del mastín, domándolo. El perro, que se llama Pesante, lo acompaña hasta el País de los sueños felices. Hedoné le permite pasar y ver a su amiga. La Princesa de las pesadillas se ha transformado en una niña cursi y vestida de rosa. Dani implora a su amiga que toque la cadena, al hacerlo la princesa recupera su personalidad. Para dirimir la guerra entre ambos reinos, se concerta una lucha entre el Campeón de los sueños felices, Eudemon y el Guardián de las pesadillas, Dani. Ayudado por Pesante, Dani logra rodear con la cadena a Eudemon y obligarlo a enfrentarse con sus propios miedos. Eudemon queda paralizado y es vencido. El reino de las pesadillas vuelve a la normalidad y Dani recupera lo que consideraba más importante, a su amiga la Princesa, quien le revela su nombre, Nyx.

# La obra

## Comentario

*El guardián de las pesadillas* es una novela de género fantástico. En ella, el desarrollo del personaje corresponde a lo que el mitólogo Joseph Campbell llamaba: "el camino del héroe". Una estructura narrativa presente desde los más antiguos mitos humanos hasta las nuevas películas de acción. Esta estructura produce una fascinación profunda en los lectores.

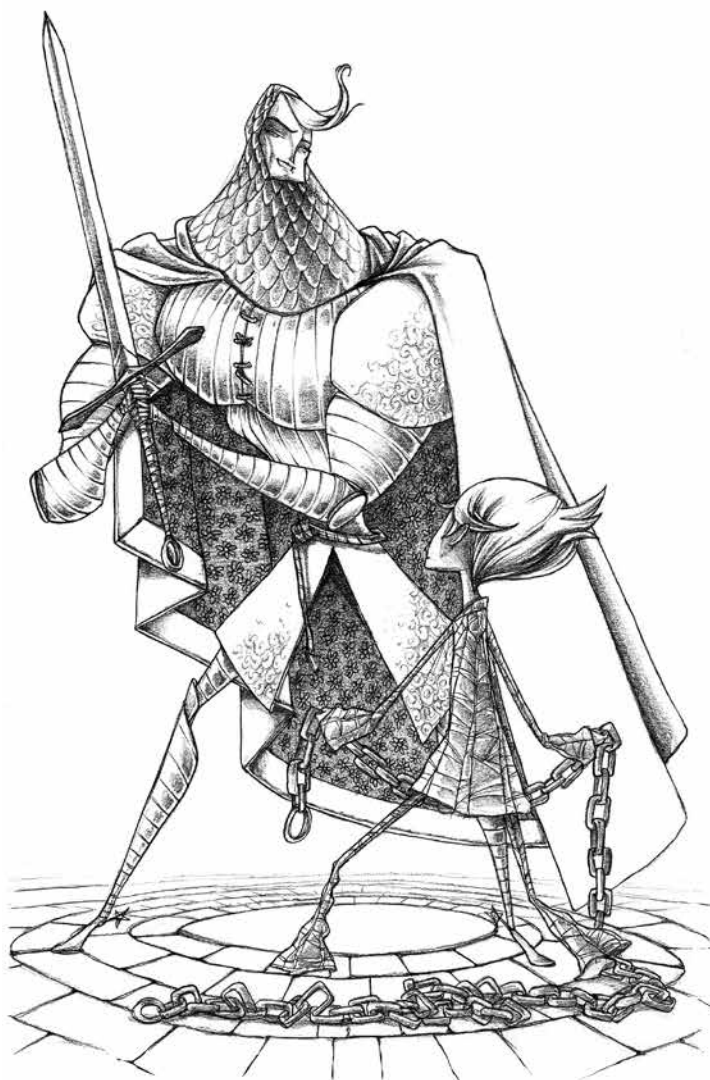
## Temas

- Amistad.
- Enfrentarse a la adversidad y a los prejuicios.
- Superación.
- Miedos infantiles y de los adultos.
- Sueños, fantasía y realidad.

## Reflexiones

La novela tiene dos grandes temáticas en las cuales se asienta. Por un lado nos habla de los miedos. Al construir un mundo fantástico, el autor nos muestra que todo el mundo tiene miedos y lo importante que es aprender a enfrentarlos y manejarlos. Durante la novela el personaje vive aventuras en un mundo que no responde a las leyes del mundo cotidiano, el mundo de los sueños. Allí, Daniel es perseguido por una pesadilla, fruto de un acontecimiento traumático de su niñez. En el transcurso de la novela, Daniel enfrenta sus miedos, y al vencerlos, se vuelve un héroe, un paladín. Si bien las aventuras que corre en el mundo fantástico no afectan la realidad, Daniel regresa al mundo ordinario transformado, y finalmente logra dormir sin miedos. El libro, entonces, interpela a los lectores acerca de sus miedos. Permite mostrar que todo el mundo los tiene, y que lo importante es sobreponerse a ellos. Por el otro, nos habla de los prejuicios con los que solemos observar el mundo. Esos personajes que

suelen actuar en libros y películas como malvados, que nos producen miedo y terror; en el Reino de las Pesadillas cumplen una función importante y necesaria. Les gusta sentirse respetados y cumplen su tarea con la satisfacción del trabajo bien realizado. Por otro lado, los personajes que en otros relatos son considerados buenos, en este libro actúan contrariando la voluntad de otros, obligándolos a cambiar contra de sus deseos. Este mensaje está acentuado por las ilustraciones, contrastan las imágenes de las pesadillas con los pingüinos armados con bazukas o de Eudemon. En ese sentido la construcción de personajes como la princesa Nyx, Rodolfo el conejo asesino y Pesante el mastín infernal, son uno de los puntos de mayor valor literario.





# Actividades de aproximación...

1. Observen con detenimiento la ilustración de la tapa del libro. Luego relacionen a cada personaje con una flecha.

niño

misterioso

malvado

decidido

niña

débil

valiente

conejo

cobarde

bondadoso

2. Realicen una breve descripción de cada personaje utilizando la palabra elegida.

**Niño:**

---

---

**Niña:**

---

---

**Conejo:**

---

---



## Actividades de aproximación...

3. Seleccionen la oración que consideren más cercana al texto que van a leer.
  - El guardián de las pesadillas defiende a las personas que sueñan de las pesadillas que tienen.
  - El guardián de las pesadillas protege a las pesadillas de los daños que pueden llegar a sufrir.
4. Seleccionen el personaje que creen que será el guardián de las pesadillas y dibújenlo con una armadura que corresponda a su puesto.
5. Lean estas palabras del inicio del libro y comenten con los compañeros sobre sus sueños y pesadillas más comunes. Luego escriban una reflexión personal acerca de lo conversado.

"Hay personas que nunca sueñan. Hay personas que sí sueñan, pero sus sueños son raros y sin sentido. Otras, las más afortunadas, tienen sueños felices cada noche. La mayoría sueña un poco de todo."





# Actividades de profundización

1. Escriban una R si el suceso ocurrió en la realidad y una S si el suceso ocurrió en los sueños de Daniel.

- Daniel intenta jugar una travesura a un perro y éste lo atacó.
- Un mastín infernal persigue a Daniel.
- Daniel lee libros, iluminado por una linterna.
- Daniel conoce a la princesa.
- Daniel viste un traje de tela de araña
- Los padres de Daniel se preocupan porque no tiene pesadillas
- Daniel se enfrenta con Eudemon

2. Completen las siguientes oraciones

Después del tratamiento de felicidad pura, la Princesa se transformó en .....

Johnny se transformó en un elegante presentador de televisión con un micrófono en la mano, y antes era .....

Gracias a la cadena, Pesante el mastín infernal se convirtió en .....

Después de vencer a Eudemon y convertirse en el Guardián de las Pesadillas, Daniel aprendió a .....



# Actividades de cierre



1. Describan cómo va cambiando Daniel luego de los siguientes sucesos:

- Antes de su encuentro con la Princesa:

---

---

- Durante su entrenamiento:

---

---

- Luego del intento de rescate de los padres de Nyx:

---

---

- Luego de vencer a Eudemon:

---

---

2. A partir de las últimas palabras del libro, inventen un nuevo capítulo con las nuevas aventuras de Daniel, Nyx, Rodolfo y Pesante.

"Nyx le guiñó un ojo a Dani.

—¿Qué me dices, Guardián de las Pesadillas? ¿Te vienes a pasar un poco de miedo?

—Siempre —contestó Dani." (pp. 142)

# Taller de creatividad

1. La Princesa considera que Daniel no está preparado para visitar el Valle de la Desesperación. Escriban un capítulo donde Daniel y Nyx viajen allí. Piensen qué pesadillas pueden habitarlo y qué peligros pueden encontrar.
2. Imaginen que Rodolfo y Pesante hayan sido secuestrados por Don Dinero para pedir un rescate. Escriban una historia donde Nyx y Daniel lleguen a la Capital del Dinero para salvarlos.
3. Las pesadillas reclaman el derecho a que su trabajo sea considerado útil y necesario. Redacten una carta dirigida a la conferencia onírica solicitando igualdad de derechos con los sueños felices.
4. Observen las ilustraciones de Pesante antes (pag. 7) y después (pag. 111) de ser encadenado. Describan la pesadilla con la cual sueñan frecuentemente. Piensen que están en el lugar de Daniel y deben enfrentarla con la cadena que les dieron los Antiguos. Escriban el enfrentamiento y luego dibujen el antes y el después





# Sugerencia de actividades

## Actividades de aproximación

1. **¡Qué miedo!** La novela se presta para reflexionar acerca de los miedos. Antes de comenzar la lectura, hablen con los alumnos sobre sus pesadillas, pero también de los miedos que les produce el mundo real. Cómo esos miedos se reflejan en las películas, en los cuentos y en los relatos. Indaguen en relatos que recorren las aulas de boca en boca, a veces contados por hermanos mayores. Cada alumno puede elegir tres posibles pesadillas que estarán en el libro. Cuando finalicen la lectura, podrán comprobar si aparecieron.

## Actividades de profundización

2. **Dos mundos.** Propongan a sus alumnos la realización de una línea de tiempo en la cual ordenar los sucesos que ocurren en la novela. En la parte superior de la línea, ubicarán lo ocurrido durante los sueños de Daniel. Mientras que en la parte inferior se coloca lo que ocurre en la realidad. Motiven a los alumnos a establecer relaciones entre ambos mundos.

3. **El camino del héroe.** Indaguen entre sus alumnos aquellas novelas o películas épicas que hayan visto o leído. Debatan con ellos en busca de regularidades en el argumento. Elaboren una lista con las regularidades que encontraron. Comenten con sus alumnos la existencia del "viaje del héroe", expliquen cómo encajan las aventuras de Daniel en este patrón narrativo. Identifiquen las partes del libro que correspondan a:

- La llamada a la aventura.
- Entrenamiento.
- Obtención de objeto mágico.
- Batalla final.
- Recompensa.

## Actividades de cierre

4. **Enfrentando los miedos.** Al conversar con sus alumnos sobre sus miedos, es posible que surjan experiencias traumáticas que hayan sufrido: pérdidas, violencia, maltratos, casos de bullying. Puede ser una buena ocasión para permitir la expresión, la comunicación y finalmente, la superación de estos acontecimientos traumáticos. En caso de ser necesario, o que los casos excedan el marco de la clase, será necesario ponerse en contacto con las personas capacitadas para atender el problema, como puede ser los responsables del Departamento de Orientación o el Gabinete Psicopedagógico.





# Solucionario

## Actividades de aproximación

---

Actividades de elaboración personal

## Actividades de profundización

---

1. R Daniel intenta jugar una travesura a un perro y éste lo atacó.  
S Un mastín infernal persigue a Daniel.  
R Daniel lee libros, iluminado por una linterna.  
S Daniel conoce a la princesa.  
S Daniel viste un traje de tela de araña  
R Los padres de Daniel se preocupan porque no tiene pesadillas  
S Daniel se enfrenta con Eudemon
2. Completen las siguientes oraciones
  - Después del tratamiento de felicidad pura, la Princesa se transformó en una princesa de cuento de hadas, de sonrisa perenne y con una bonita diadema dorada en la cabeza. Exudaba dulzura por los cuatro costados.
  - Johnny se transformó en un elegante presentador de televisión con un micrófono en la mano, antes era un siniestro personaje armado con una motosierra y una máscara.
  - Gracias a la cadena, Pesante el mastín infernal se convirtió en un amigo fiel.
  - Después de vencer a Eudemon y convertirse en el Guardián de las Pesadillas, Daniel aprendió a dormir a pierna suelta
3. Actividad de elaboración personal.
4. Actividad de elaboración personal.

## Actividades de cierre

---

Actividades de elaboración personal.

## Fragmentos especiales

---

"Dani abrió los ojos. A sus pies habían dejado unas cadenas.  
—¿Qué es esto? —preguntó con aprensión.  
—Un regalo —respondieron las voces del Pozo Sin Fondo—. Encadena tus miedos, soñador. Si aprendes a encadenar tus miedos, podrás encadenar los de los demás..."  
(pp. 104)

"—Sí, desde luego —reconoció la princesa, y chasqueó la lengua con desagrado—. No sé qué tiene el vil metal, pero los soñadores acuden a la Capital del Dinero como moscas a la miel. Pero no te confundas, Dani: este lugar no es un sueño feliz.  
—¿Ah, no? —se sorprendió él.  
—Aquí vienen los que tienen mucho. Pero también vienen los que tienen poco —dijo la princesa, y señaló a un grupo de personas desesperadas que trataban de arrancar el oro de las calles o los billetes de los árboles. Por alguna razón, nunca lo conseguían y acababan por echarse a llorar."  
(pp. 71-72)

"La Princesa de las Pesadillas esbozó una sonrisa triste.  
—Sí, las pesadillas individuales se habrían transformado para siempre —admitió la niña—. Pero incluso si los sueños felices hubiesen logrado su propósito, habrían aparecido nuevas pesadillas. Nacemos de la imaginación de la gente. Mientras haya un soñador que tenga miedo, existirá un Reino de las Pesadillas."  
(pp. 134)