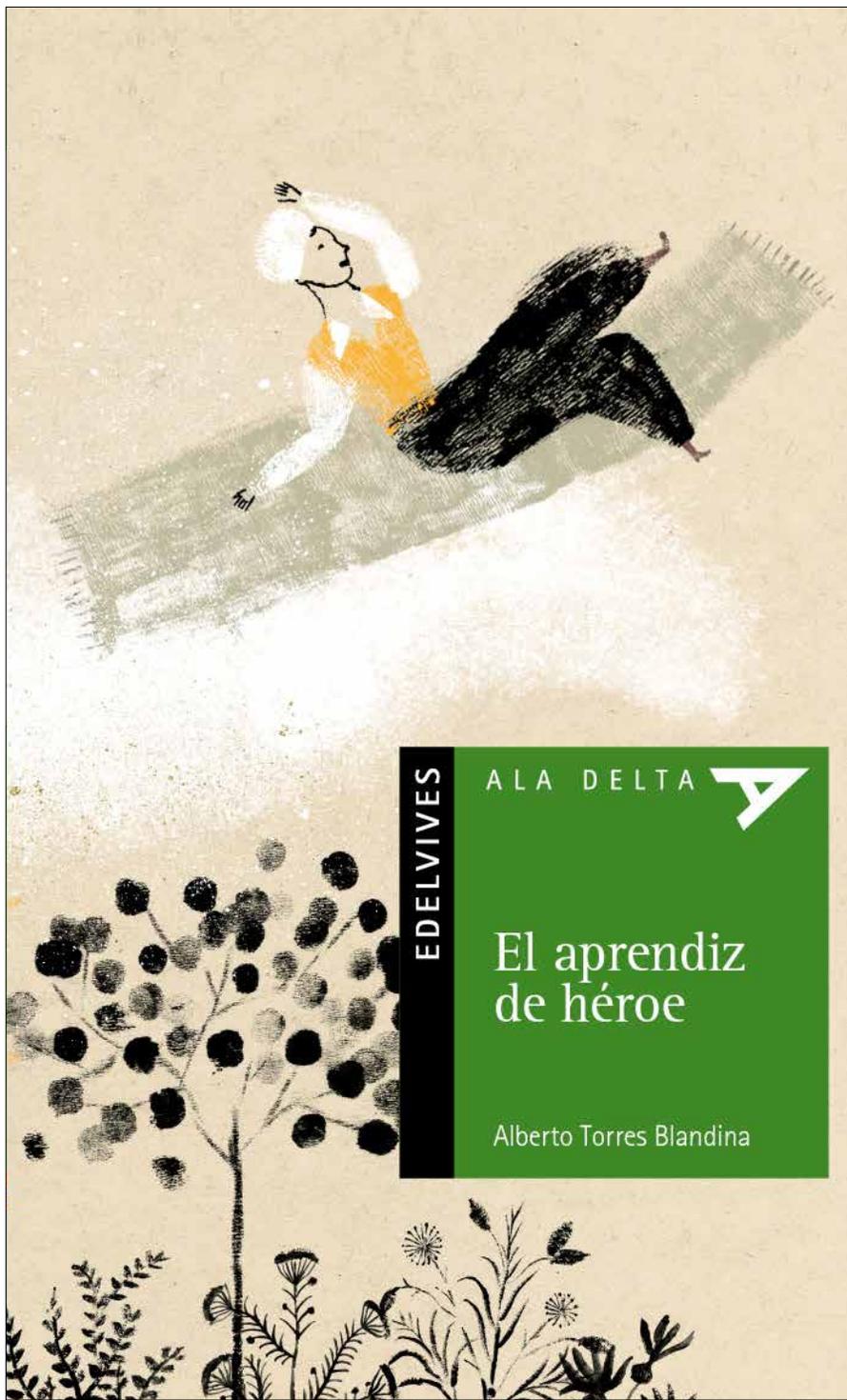


guía

DE LECTURA > 19



EDELVIVES

ALA DELTA



El aprendiz
de héroe

Alberto Torres Blandina

La obra

Título **El aprendiz de héroe** / Autor **Alberto Torres Blandina** / Ilustrador **Jesús Cisneros** / ALV, 19 / 144 páginas

El autor

Alberto Torres Blandina (Valencia, 1976) es escritor, profesor y músico. Lo que más le gusta es viajar y después contar historias de aquellos lugares que visita; historias a veces tan divertidas como las que viven sus personajes. Su otra pasión son los libros, que, a fin de cuentas, constituyen otra forma de viajar.

Argumento

Cuando Febrero salió de su aldea en busca de su perro no podía imaginar que el mundo fuese tan grande, ni que visitaría lugares tan diferentes como Australia, la India, Grecia, Irak, Rumania... Tampoco podía saber las muchas aventuras que lo esperaban. Ni, desde luego, que se las vería con caballeros, dragones, enigmas, monos parlanchines, vampiros, princesas, monstruos y todo tipo de seres mitológicos.

Comentario

El aprendiz de héroe es un libro de aventuras, pero a la vez es un libro sobre libros, culturas y tradiciones. Febrero sale de su aldea, viaja por todo el mundo, conoce gente y lugares extraños, vive aventuras y regresa. Pero cada una de las aventuras que vive remiten a un libro, a una mitología o a una tradición. Y esto se refleja, con gran habilidad, en la acción. Por un lado, el personaje se descubre como el sujeto de historias fantásticas que no le han ocurrido, que le han sido atribuidas por otros personajes; por el otro, Febrero conoce al autor, es decir, se reconoce como un personaje de ficción. Las aventuras remiten siempre a relatos anteriores y realidad y ficción van entramándose a cada paso.

Temas

- La aventura.
- El humor.
- Las diversas tradiciones culturales.
- La sabiduría de los relatos tradicionales.
- El viaje y el descubrimiento.
- La ficción como ámbito lúdico.

Reflexiones

Este libro es una puerta de entrada a diferentes tradiciones y mitologías. Invita al lector a emprender la lectura de clásicos como *Las mil y una noches* o *Las metamorfosis* de Ovidio, a interesarse por la mitología nórdica o india, o a descubrir fuentes más marginales, como las tradiciones de los aborígenes australianos. Y lo más importante es que esta invitación se cursa con amabilidad y mucho humor, desbaratando el prejuicio que postula que los clásicos son libros serios, aburridos y terriblemente difíciles.





Actividades de aproximación...

1. Definí, con tus palabras, qué se entiende por héroe.

Héroe: _____

2. Escribí el nombre de tres héroes de ficción que te resulten simpáticos.

3. Escribí el nombre de tres héroes de la vida real que te resulten admirables, e indicá por qué razón te parece que son héroes.

4. ¿Cuál es el antónimo de héroe?

5. Escribí el nombre de tres personaje de ficción y tres personas de la vida real realidad que consideres lo contrario a un héroe y justificá por qué.



Actividades de profundización

1. Febrero sale de su aldea para recorrer el mundo buscando a su perro. A continuación, redactá un breve texto sobre algún viaje que hayan realizado, solo o con tu familia. Debe contener los siguientes detalles:
 - Destino del viaje.
 - Razones por las que fue emprendido (vacaciones, visitar parientes, etcétera)
 - Duración.
 - Acompañantes.
 - Alguna anécdota.
 - Lugares y personas que te hayan impactado.
2. Diseñá un póster o una tarjeta postal del sitio que visitaste, en el que se vean los atractivos del sitio y las actividades allí se practican. Podés hacerlo de manera manual o con la computadora.



Actividades de cierre



1. Uní con flechas el personaje de la columna uno con alguno de sus atributos de la columna dos y, luego, con su ubicación geográfica en la columna

Vampiro
Orfeo
Simbad
Popeye
Serpiente
Odín
Hanuman
Martín Fierro

Es un mono que habla.
Es un pescador.
Es un dios.
Está hecho de oro y corcho.
Cree haber creado el mundo.
Se alimenta de sangre.
Habla arameo con fluidez.
Es músico.

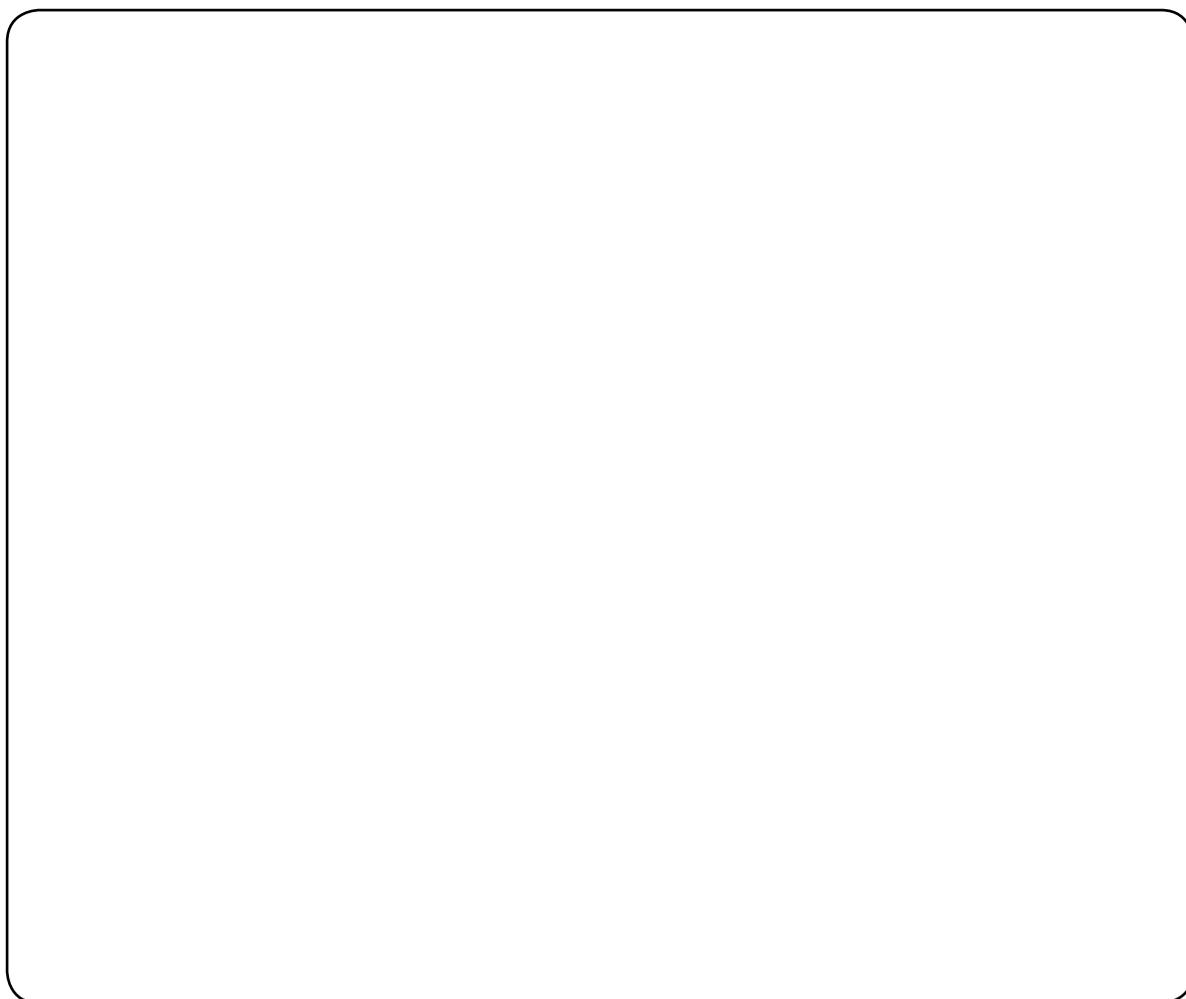
Bagdad
Metrópolis
Villa Fiorito
Grecia
Australia
Rumania
La India
El Valhalla

2. Los dibujos de Jesús Cisneros mezclan con delicadeza varios estilos; más allá de la impronta propia y el estilo general que remite a los libros medievales iluminados de origen persa o europeo, cada personaje está tratado gráficamente según la tradición de su sitio de origen. Tomando en cuenta eso, rediseñen la figura de Hanuman, el mono semidiós, para darle un aspecto más moderno.



Taller de creatividad

1. El capítulo 7 finaliza con Febrero dirigiéndose al mar. A partir de allí, redacten un breve episodio en el que se encuentra con algún personaje de ficción que les guste (ya sea de libros, historietas, películas). Febrero realizará alguna acción muy sencilla dentro del universo ficcional del personaje elegido, y luego seguirá su camino retomando la acción al principio del capítulo 8. Esto es, terminará el capítulo en la costa, cerca de donde se embarca hacia la India.
2. Dibujá una escena del episodio agregado, en la que el héroe invitado esté junto a Febrero.

A large empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for drawing a scene from the episode described in the instructions.



Sugerencia de actividades

Actividades de aproximación

1. **Tareas.** A partir del título de la novela, pidan a los alumnos que discutan qué clase de habilidades y conocimientos se deberán obtener y perfeccionar para ser un aprendiz de héroe. ¿Cuáles son los saberes imprescindibles? Si hubiera un colegio o una universidad que entregara el título de héroe, ¿de qué materias constaría el plan de estudios?

Actividades de profundización

1. **Los orígenes.** Propongan a los alumnos que localicen la fuente bibliográfica de los personajes fantásticos que intervienen en la novela: Simbad, Orfeo, Hanuman, San Jorge, etcétera.
2. **Mitologías.** En la película *El Protegido* (2000) de M. Night Shyamalan, se propone una hipótesis muy interesante. Según Elijah Price –el personaje interpretado por Samuel Jackson–, los superhéroes son el equivalente moderno de las antiguas mitologías, y éstas serían la elaboración sublimada de un hecho común: la existencia de personas mucho más poderosas que el promedio. En base a lo anterior, elaboren una suerte de lista de héroes consensuados por toda la clase, que serían los integrantes de un panteón mitológico moderno. Pueden incluirse tanto personajes de ficción como personas reales.

Actividades de cierre

3. **Un mapa infográfico.** Pidan a los alumnos que se organicen en grupos de tres integrantes para realizar, por medios tradicionales o digitales, un mapa que represente los traslados de la novela y presente gráficamente los personajes que en ella aparecen. El trabajo deberá constar de:
 - Un planisferio con los viajes de Febrero.
 - La ubicación de los hechos donde tiene lugar la acción. Algunos sitios, como Bagdad, tienen una locación precisa. Otros, como Yggdrasil o el Valhalla deberán ser marcadas en sitios tradicionalmente razonables.
 - Imágenes que representen a los personajes de ficción participantes.
 - El trabajo, a imitación de las ilustraciones de Jesús Cisneros, debe presentar un estilo gráfico homogéneo que relacione la representación de diversos tiempos y culturas.
 - Si la presentación es multimedia, pueden agregar música incidental.





Solucionario

Actividades de aproximación

1. Héroe: Personaje famoso por sus hazañas.

Actividades de cierre

1. Las ternas correctas son:
Vampiro / Se alimenta de sangre / Rumania
Orfeo / Es músico / Grecia
Simbad / Es un pescador / Bagdad
Serpiente / Cree haber creado el mundo / Australia
Odín / Es un dios / El Valhalla
Hanuman / Es un mono que habla / La India

Fragmentos especiales

"-Escúchenme...

Todos se volvieron. El que había pedido la palabra era el viejo ermitaño, que vivía solo en una cueva en la montaña. No lo veían a menudo, pero ese día había bajado a la aldea a comprar harina para hacerse una torta de cumpleaños. Se estaba organizando a sí mismo una fiesta sorpresa.

Miró a los presentes y preguntó:

-¿En qué mes estamos?

-En febrero -respondió el hijo del alcalde rápidamente, antes de que los demás pudieran contestar.

-Febrero es un buen nombre."

(p. 10)

"-Estoy buscando a mi perro. Supongo que no lo habrá visto.

-Pregúntale al viejo yogui. Puede caminar sobre las aguas, hacerse pequeño como un ratón y clavarse agujas sin sangrar. Si sabe hacer esas cosas, no creo que le cueste trabajo decirte dónde está tu perro. Pero tendrás que esperar a que despierte...

-¿Cuándo despertará?

-No lo sé. Dicen que la última vez fue hace tres meses. Durante la época de lluvias. Abrió los ojos y dijo enfadado: «¿Quiere alguien hacerme el favor de ponerme un paraguas?».

Después volvió a cerrarlos.

-No puedo esperar tres meses."

(p.75)

"-No creo que sea buena idea que te cuente cómo acaban tus aventuras. Deberías descubrirlo a su debido tiempo.

-¿Por qué?

-Pues no lo sé. Porque nadie debería saber lo que le va a ocurrir en el futuro. ¿Y si te digo que pensaba hacerte caer en un barranco? El muchacho dio un respingo en la silla.

-¿Voy a morir así?

-No, claro que no, pero ¿qué harías si lo supieras? Hicieras lo que hicieras para cambiarlo ocurriría igualmente..."

(p.134)

