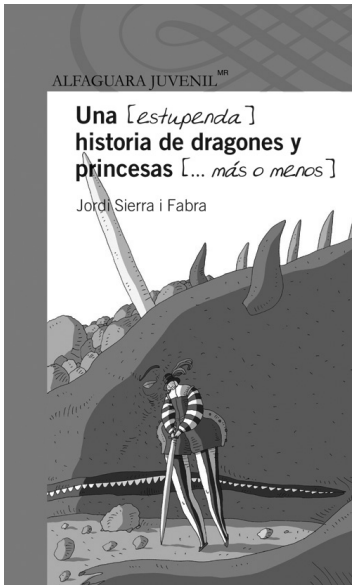
Una (estupenda) historia de dragones y princesas (más o menos)



AUTOR
Jordi Sierra i Fabra

ILUSTRADOR
Xan López Domínguez

GÉNERO
Narrativa fantástica

PÁGINAS
120

TEMAS
Conflictos juveniles, creatividad, ingenio e iniciativa, brujas, monstruos y otros seres fantásticos.

TEMAS TRANSVERSALES
Conocimiento de uno mismo, derechos de los niños, educación cívica y vida en comunidad.

UN escritor se dispone a escribir un cuento clásico de dragones, princesas, héroes, bosques fantásticos y brujas, pero su conciencia (o sentido común) lo interrumpe constantemente para criticar su trabajo, lo califica de anticuado y le informa que ese tipo de historias ya no se leen en la actualidad.

El escritor está decidido a continuar su leyenda y no le importa la crítica ni los comentarios irónicos que deberá enfrentar. Al final conseguirá sorprender en el proceso a su reacio sentido común que, conforme avanza la historia, se emociona y sorprende a la par que el lector con las peripecias de Ezael, el antihéroe de esta historia que no busca ni fama ni fortuna, sino solamente hacer lo correcto, y de la princesa Brunilda, la protagonista de un amor verdaderamente original.

Esta hilarante pieza de ficción, además de entretener enormemente al lector, le permitirá echar un vistazo al proceso creativo que implica escribir una famosa leyenda del Viejo Reino para los experimentados y jóvenes lectores del siglo XXI. ⌣

Jordi Sierra i Fabra
Nació en 1947 en Barcelona. Escribió su primera novela a los 12 años de edad. A los 20 años comenzó a publicar artículos sobre música en diversos medios y fundó la revista *Súper Pop*, mientras seguía escribiendo ficción. Ha sido merecedor del Premio Ateneo de Sevilla, el Gran Angular de Literatura Juvenil, el Premio Edebé, el IX Premio Iberoamericano de Literatura Infantil y Juvenil. Varias de sus obras han sido adaptadas a la televisión, al cine y al teatro. Es uno de los diez autores más leídos en los centros educativos del país. Actualmente dirige la Fundación Jordi Sierra i Fabra en Barcelona, y el Taller de Letras en Medellín, para potenciar la vocación literaria entre los jóvenes escritores. ⌣

© loqueleo, Editorial Santillana S.A. de C.V.

Yo y el libro

Lectura individual

·

Dimensiones afectiva, cognitiva, estética y ética

·

Elaboración de una interpretación, comprensión global, obtención de información

En los libros de reinos lejanos y fantásticos, los apuestos y valientes príncipes salvan del peligro a las bellas princesas para, al final, ser merecedores de su amor y casarse con ellas. Aquí, el héroe (que no lo es tanto) no es un príncipe y tampoco es gallardo; no ansía tener la mano de la princesa ni es su deseo poseer medio reino.

- Pida a los alumnos que reflexionen acerca de las características de Ezael, "un muchacho espigado, delgado como una rama", y de su determinación para enfrentarse él solo al dragón. ¿Qué piensan de sus motivos y de que sea el único en todo el reino decidido a salvar a la princesa Brunilda? ¿Qué habrían cambiado de encontrarse en una situación similar? ¿Por qué?

- Pida a los alumnos que reflexionen sobre las distintas posibilidades que existen para enfrentar un mismo problema, con la finalidad de explorar opciones y encontrar múltiples soluciones. Invítelos a ubicarse en una situación en donde aparentemente todas las circunstancias estén en su contra. Compartan sus ideas y pida que argumenten cada propuesta.

- Cada alumno hará un *collage* en donde se muestre a sí mismo como héroe de una leyenda del Viejo Reino, después de haber ganado una importante batalla. Los villanos deberán ser sus miedos reales, representados como seres fantásticos y mitológicos. Para motivar a los alumnos, hagan una breve selección de pinturas donde haya quedado plasmado el esfuerzo y el valor de un héroe que lucha por sus ideales o su pelea contra el mal. Hable sobre la experiencia creativa y estética de la actividad para cerrar la sesión.

El libro y el otro

Lectura en pequeños grupos

·

Dimensiones cognitiva, sociocultural, estética y ética

·

Obtención de información, elaboración de una interpretación, reflexión sobre la forma

En este libro el escritor se enfrenta con su sentido común para ofrecer al lector una historia que incluye múltiples diálogos entre un autor convertido en narrador y una conciencia con "pelo color rojo con mechas azules, la oreja llena de pendientes, un *piercing* en la nariz, otro en la barbilla y un tercero en el ombligo", que pone en evidencia algunos detalles del proceso creativo.

- Compartan sus definiciones de lo que es el sentido común. Hablen sobre el tema e invite a los alumnos a compartir también lo que saben sobre el proceso creativo de un escritor.

- Jueguen a inventar una situación en donde su sentido común podría reaccionar como el del libro: ¿alguna vez han escuchado al suyo? ¿En qué momentos aparece? ¿Habla de manera literal como en la narración o se expresa de otra forma? ¿Creen que los amigos pueden actuar algunas veces como el sentido común?

- Forme pequeños grupos para que cada uno represente un capítulo del libro en versión historieta. Pida que acuerden cómo representarán al sentido común y al autor: ¿aparecerán junto a los personajes del cuento? ¿Los ubicarán en un recuadro diferente? Asignen tiempo suficiente para la reflexión y el diseño de sus historietas.

- Monten una pequeña exposición para que todos tengan la oportunidad de apreciar el trabajo de los otros equipos.

- Cierre la actividad con un espacio para el diálogo con el objetivo de compartir qué les parecieron los trabajos, las decisiones tomadas por cada equipo y qué parte del proceso disfrutaron más.

© loqueleo, Editorial Santillana S.A. de C.V.

El libro y el mundo

Lectura grupal

·

Dimensiones cognitiva y sociocultural

·

Obtención de información, elaboración de una interpretación y reflexión sobre el contenido

En este libro, el autor basa su juego en los referentes literarios del lector. Sierra i Fabra además hace un homenaje al caballero andante más famoso de la historia, Don Quijote de la Mancha, personaje creado por Miguel de Cervantes Saavedra. Así, con los títulos de cada capítulo, evidencia este hecho a través de su sentido común: "De cómo inició Ezael al amanecer del tercer día su arriesgada misión y se convirtió en caballero de la muy Real Orden del Lagarto (Por cierto, estos encabezamientos también son una cursilada. Cervantes ya lo hacía en *El Quijote*)".

- Invítelos a compartir lo que saben sobre Miguel de Cervantes y su más emblemática obra. Conversen sobre las características de las leyendas de caballería y los rasgos que identifican la época en las que usualmente se desarrollan.

- Para hacer eco del homenaje que Sierra i Fabra rinde a Cervantes, pida a los alumnos que desarrollen nuevas historias utilizando como punto de partida solamente los encabezados. En pequeños equipos, desarrollen una nueva historia combinando dos o más encabezados, explorando distintos caminos narrativos acordes con la época cervantina, donde incluyan todo tipo de personajes y situaciones.

- Compartan algunas de las nuevas versiones y para cerrar la actividad conversen sobre cómo se sintieron a lo largo de este ejercicio creativo.

Proyecto

La narrativa de esta historia se presta para que los alumnos hagan un original montaje escénico, al jugar con los elementos literarios en la búsqueda de lograr una historia espejo. Deberán representar la dinámica entre autor y sentido común. Pida a los alumnos que seleccionen un momento específico de la historia para compartir ideas generales y desarrollar un guion. Invite a todos a colaborar con su escritura. Divida al grupo en dos: el equipo 1 representará el fragmento seleccionado desde la perspectiva del autor; el equipo 2, desde la del sentido común. Al término de la representación, abra un espacio de diálogo para que compartan su sentir.

NOTAS

© loqueleo, Editorial Santillana S.A. de C.V.