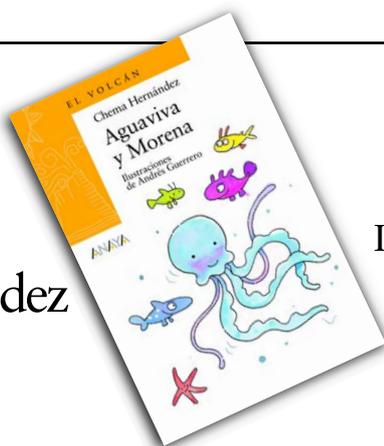




Aguaviva y Morena

Chema
Hernández



Ilustraciones de
Andrés
Guerrero



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2008
El Volcán

Trabajo realizado por: Jesús Alonso y Diego Arboleda
Director editorial: Antonio Ventura
www.anayainfantilyjuvenil.com



1 INTRODUCCIÓN

Este texto nos lleva a profundidades marinas y vitales. La sensación de soledad que nos asalta en ciertos momentos de nuestras vidas tiene su reflejo en Aguaviva, una medusa que busca la compañía de un amigo, pues su vida solitaria la hace muy infeliz.

Aguaviva solo dispone de un don: la bondad innata. Pero aunque es una virtud enorme, el relato nos advierte que no basta con ella, sino que hay que conocerse y aceptarse a uno mismo. Nuestra protagonista es una medusa y hace daño, a su pesar. Cuando Aguaviva acepta su condición (porque todos los animales disponen para su supervivencia de un arma), comprenderá también las razones y motivaciones de los demás, la base para el inicio de una amistad.

Generosidad y aceptación de uno mismo son los vectores fundamentales de este relato, pero hay una tercera característica, el humor. El autor dibuja las situaciones y a sus protagonistas con una suave ironía, estableciendo una complicidad especial con el lector, consiguiendo que una historia sencilla haga sonreír y reflexionar a partes iguales.



2 ARGUMENTO

Aguaviva era una medusa que siempre se sintió diferente. Los habitantes del mar donde vivía miraban a nuestra joven amiga como a un bicho raro, la despreciaban y, lo que es peor, la ignoraban. Cada mañana Aguaviva se cruzaba con Vieja, un pez malhumorado y cojitranco, a la que todos llamaban Doña Maruca. Hubiera seguido siendo tan solo una vieja gruñona si un día, nadando por un lugar muy solitario, Aguaviva no hubiera conocido al cangrejo Ermitaño. El Ermitaño le contó la verdadera y singular historia de Doña Maruca.

Hacía mucho tiempo, cuando esta era joven, había un pescador, Chacalote, que salía a navegar diariamente en su barca. Doña Maruca presumía siempre de su habilidad para engañar a Chacalote. Sin embargo, cierto día, por querer comer más de la cuenta, se confió y un anzuelo lastimó su aleta izquierda. Desde entonces, Doña Maruca nadaba a trompicones. Aguaviva se apiadó de ella y comenzó a mirarla con otros ojos.

Pero Aguaviva seguía sintiéndose sola y triste. Su estación favorita era el verano, cuando veía a los chiquillos jugar en la orilla se acercaba a ellos intentando participar y estos siempre se alejaban corriendo, mientras por megafonía anunciaban su peligrosa presencia.



La medusa pensó que, quizá, el viejo sabio Burgado, refugiado en su concha blanca y parda, podría ayudarla con alguno de sus consejos. Burgado le contó una historia que ocurrió en su juventud, cuando viajó hacia la costa para ver mundo. En la travesía coincidió con Centollo, un personaje antipático que no le cayó bien al principio. Sin embargo, la dura travesía, que les obligó a ayudarse entre sí, y el miedo pasado en ella hicieron que trabaran su amistad.

El sabio Burgado aconsejó a la medusa que diera una oportunidad a Morena, otro pez tan solitario como ella y con tan mal carácter que nadie le ofrecía su amistad. Burgado acertó en su consejo: Aguaviva encontró en Morena una estupeña compañera de juegos.

En esos días, apareció un desagradable personaje, el tiburón Marrajo, a quien todos temían. Ningún habitante del mar se había atrevido a enfrentarse a Marrajo, pero Aguaviva, que había ganado mucha confianza en sí misma, decidió parar las aletas a tan arrogante pez. Para ello utilizó su astucia frente a la fortaleza física del tiburón: le retó a que repitiera un trabalenguas. Todos los habitantes marinos asistieron, entre el susto y la admiración, al enfrentamiento. Marrajo fue incapaz de pasar la prueba y se marchó avergonzado. Aguaviva se convirtió en una heroína, ya nunca más sería despreciada. La medusa se sentía por fin alegre y confiada y, por primera vez, era inmensamente feliz.

3 AUTOR E ILUSTRADOR

Chema Hernández nació en Gran Canaria, actualmente es el director general del Libro, Archivo y Bibliotecas del Gobierno de Canarias. Ha colaborado con la U.N.E.D. como profesor de Formación del Profesorado, impartiendo también un curso, en la misma institución, sobre Diseño de Unidades Didácticas de Lengua y Literatura. Su bibliografía es muy extensa: ha publicado numerosos títulos de literatura infantil y juvenil, así como libros especializados y artículos en prensa.

Andrés Guerrero nació en Trujillo (Cáceres) en 1958. Desde niño soñó con ser dibujante y en la adolescencia decidió dedicarse por entero al mundo del dibujo y la ilustración, cosa que no ha parado de hacer desde entonces. Ha ilustrado numerosos libros de texto, de literatura infantil y juvenil, y ha editado varias obras en las que es el autor del texto y de la ilustración, como: *Una jirafa de otoño* y *Gato Negro Gato Blanco*.





AGUAVIVA Y MORENA



4 PERSONAJES

Aguaviva: es la protagonista absoluta del relato, al que además da título. Es una medusa, un tipo de habitante marino de gran belleza, tan elegante y coqueta que su nadar parece una danza. Pero, al mismo tiempo, es peligrosa para los demás, aunque a ella le cuesta entenderlo. Su principal cualidad, a pesar del entorno hostil, es la bondad. Aguaviva aprenderá que la bondad no es suficiente para sobrevivir y pasará a la acción. Al no ser un personaje fuerte físicamente, utilizará su astucia, demostrándonos la capacidad de la inteligencia para triunfar sobre la fuerza bruta.

Doña Maruca: gruñona, con muy mal genio, que siempre va nadando de acá para allá con su bastón. Su pasado nos explicará la causa de su mal carácter y nos hará apiadarnos de ella, convirtiéndola en uno de esos personajes cascarrabias que provocan ternura.

El Ermitaño: es el único habitante de la Peña de la Solitaria. Comparte con Aguaviva la soledad, pues muy pocas veces sale de su caracola, pero en su caso no es un sufrimiento, ya que es una situación que él mismo ha elegido. Es un cuentacuentos excepcional y con sus historias da consuelo, ánimos y buenos con-

sejos a Aguaviva. Además, gracias a él conocemos la historia de Doña Maruca.

El sabio Burgado: el habitante más sabio del mar es un caracol marino, capaz de arreglar cualquier desperfecto. Atento y educado, siempre tiene algún consejo genial que dar. Esa sabiduría la aprovechará Aguaviva para cambiar su vida y, de paso, la del resto de los animales marinos.

Centollo: este crustáceo de grandes proporciones es un personaje simplón, que parece preocupado solo por fortalecer sus patas haciendo toda clase de ejercicios. No tiene nada en común con el sabio Burgado, pero surgirá entre ellos la amistad que servirá de ejemplo a Aguaviva para relacionarse con Morena.

Morena: parece un pez muy orgulloso y antipático, pero solo necesitaba, igual que Aguaviva, un amigo con el que compartir su tiempo. La amistad con la medusa será muy provechosa para ambos, ganando, además de un compañero de juegos, confianza y valor.

Marrajo: es un tiburón arrogante que tiene en vilo a todos los habitantes del mar. Nadie parece capaz de enfrentarse a él. Pero la soberbia que esconde su estupidez será su perdición, proporcionándonos un fenomenal ejemplo de cómo el alarde de la fuerza bruta está condenado al fracaso ante la astucia.



5 VALORES

- **La amistad.** Aguaviva no entiende las razones de su soledad. Observa un mundo marino donde, a menudo, se encuentra desubicada. Se acerca a otras especies con intención de conocerlas y amistarse con ellas. A pesar de las distintas dificultades con las que se topa, persevera en su bondad, única herramienta de la que dispone para hacer amigos. Finalmente, en este relato, hallaremos un premio a este gesto: el triunfo de la generosidad para acercarse al prójimo.
- **Superar la diferencia.** En el relato hay una dificultad para aproximarse al otro, aunque todos sean habitantes del mismo mar. Las relaciones entre los animales del relato son un reflejo de las relaciones entre los humanos, de la necesidad de superar la diferencia y la importancia de la vinculación entre unos y otros, sin que medie ninguna clase de prejuicio.
- **La fuerza de la inteligencia.** Marrajo, en principio, no tiene rival. Sin embargo, sale escaldado porque Aguaviva frena en seco al depredador. La medusa dispone de la astucia necesaria para enfrentarse a esa mole. Marrajo es todo fuerza y ha descuidado su capacidad de comprensión. Pierde la violencia y gana la destreza, la palabra, que paraliza y escarmienta al fiero tiburón.
- **Viaje y descubrimiento.** Cuando el sabio Burgado nos cuenta el viaje que realizó con Centollo, nos enseña cómo ambos descubren el valor de la amistad y de la solidaridad, cómo se ayudan el uno al otro a superar las dificultades en su periplo. Así, juntos, y gracias a la aventura y al viaje, adquieren un conocimiento de gran importancia para ellos que, al ser contado, es también de gran importancia para Aguaviva y para nosotros, los lectores. Todo viaje implica un descubrimiento y un cambio, un paso, en este caso hacia la madurez, y el sabio Burgado nos invita a no tener miedo de ese cambio.





AGUAVIVA Y MORENA



ANTES

DE LA LECTURA

UN MAR EN LA PIZARRA

¿Qué conocen los alumnos de la vida marina? El profesor puede dividir la pizarra en dos con una línea y pedir a los alumnos que mencionen elementos marinos de la flora y de la fauna del mar. Iremos anotando en un lado y otro los elementos, según sean animales o vegetales. Así descubriremos lo que la clase sabe y la confusión, si existe, con algunos seres, como estrellas de mar, medusas, algas, caracolas, corales...

COCINA MARINA

El profesor puede proponer a los alumnos que se informen de cómo se prepara su plato favorito de pescado. Averiguarán sus ingredientes y la forma de cocinarlo. Sumando todas las recetas de la clase, se confeccionará un exquisito recetario de cocina marina.

DIBUJANDO UNA MEDUSA

El relato está protagonizado por una «Aguaviva», es decir, una medusa. El profesor puede preguntar a los alumnos sobre su conocimiento acerca de este animal e informarles de lo que no sepan. Después les puede proponer el reto de dibujar una medusa.

MI HISTORIA MARINA

El profesor puede sugerir a los alumnos que realicen una breve redacción contando su experiencia con el mar, ya sea en la vida diaria, si viven en la costa, o en vacaciones, si viven en el interior. Pueden contar si alguna vez han tenido un encuentro con una medusa o con un cangrejo ermitaño, si han ido a pescar, si han buceado...

DESPUÉS

DE LA LECTURA

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MAR

Aprovechando la condición de insularidad canaria, el profesor puede plantear a los alumnos que expongan las ventajas y desventajas que ellos ven en vivir rodeados de mar. Si alguno de ellos ha vivido en la península, puede explicar a sus compañeros su doble experiencia, qué cosas echa de menos y cuáles no.

ANTIPÁTICOS PERSONAJES MARINOS

Marrajo es un personaje desagradable, un auténtico abusón, soberbio y engreído. Podemos plantear a los alumnos una doble cuestión. Por un lado, preguntarles si recuerdan algún otro personaje marino antipático del cine o la literatura (por ejemplo, el tiburón Bruce de la película *Buscando a Nemo*) y, por otro, pedirles



que digan qué animales marinos les resultan más antipáticos y por qué.

JUEGOS DEL MAR

En el libro encontramos un episodio en el cual se narra un encuentro de Aguaviva con unos niños que están jugando en la orilla del mar. Estos salen espantados, asustados por la posibilidad de ser picados por ella. Nosotros les propondremos algo que asustará menos. Se trataría de que recuerden qué clase de juegos llevan a cabo cuando van a la playa. La clase puede confeccionar un pequeño catálogo de juegos marinos recopilando los juegos expuestos por los alumnos.



BIOLOGÍA MARINA

En *Aguaviva y Morena*, aparecen muchos animales marinos. Podemos dividir la clase en grupos y asignar a cada uno un animal del libro. El grupo tendrá que buscar información sobre esa especie: dónde vive, qué come, sus costumbres... Y con todo lo recopilado, preparar un mural para exponerlo en clase.

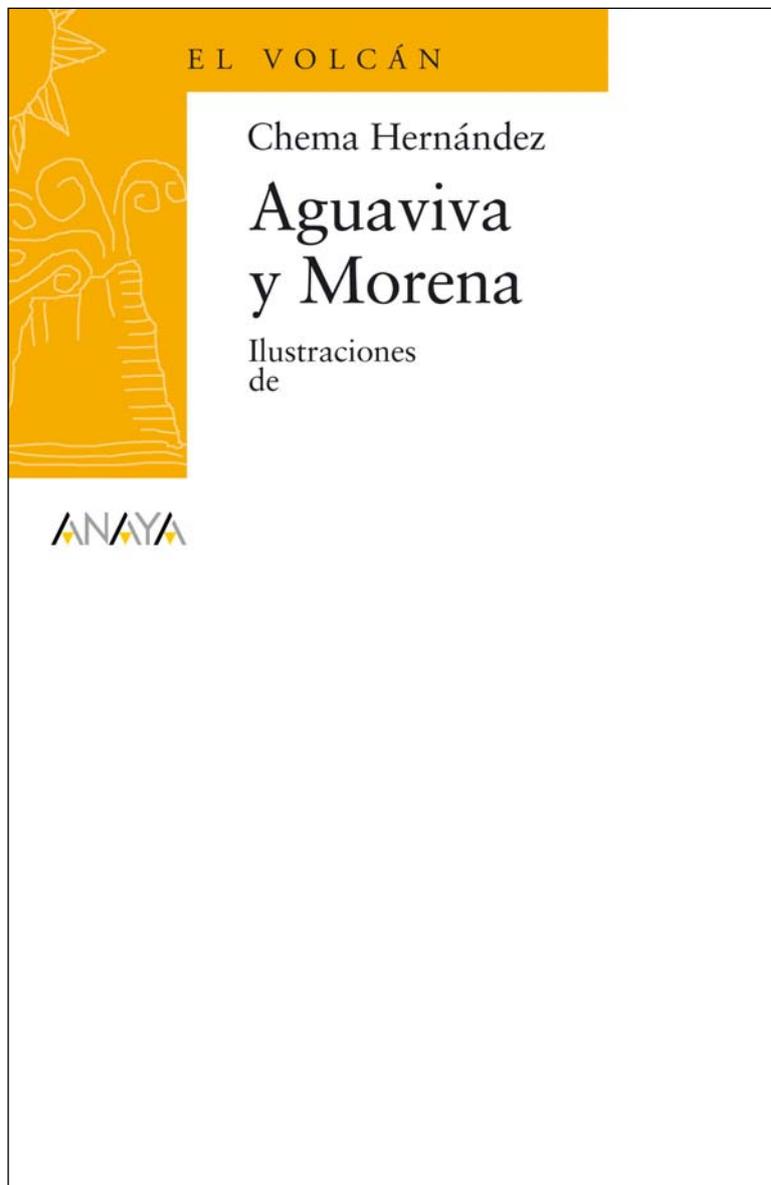


1 ANTES

DE LA LECTURA



Aquí tienes la cubierta del libro que vamos a leer, pero le falta la ilustración. Haz tú un dibujo que tenga relación con el título del libro.



2 ANTES

DE LA LECTURA



Aguaviva y Morena son animales marinos. Piensa en el animal marino que te gustaría tener como mascota, y completa los siguientes datos:

- Nombre:

- Animal:

- Color:

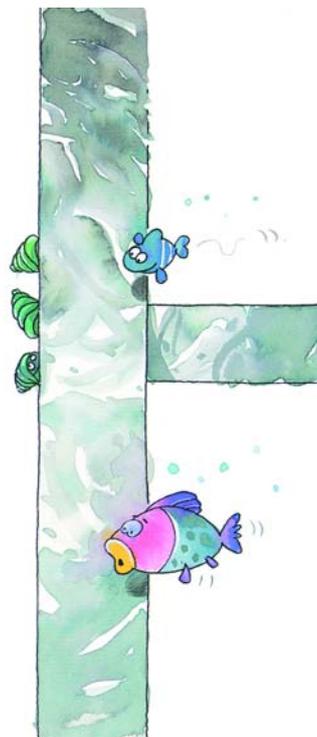
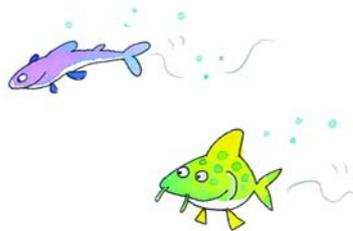


- ¿Qué le darías de comer?:

- ¿Cómo lo cuidarías?:

Lee cada una de las siguientes frases y escribe una V si es verdadera o una F si es falsa.

- En el mar encontramos estrellas.
- En el mar hay camellos.
- En el mar hay volcanes que entran en erupción.
- En el mar hay calamares que miden más de 8 metros.
- El mar es de agua dulce.
- En el mar hay caballitos.

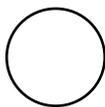
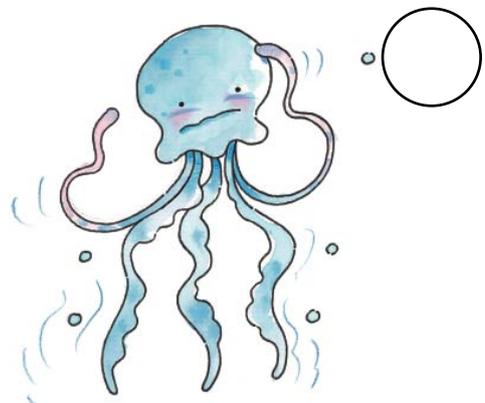
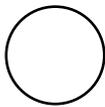


1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



Ordena del 1 al 3 las ilustraciones según aparecen en el libro y escribe quién es el personaje que aparece dibujado.



2 DESPUÉS

DE LA LECTURA



Recuerda el libro que has leído y contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo consiguen bajar del dromedario Burgado y Centollo?

- ¿Qué personaje cuenta la historia de Doña Maruca?

- ¿Qué le pasó a Doña Maruca en la aleta?

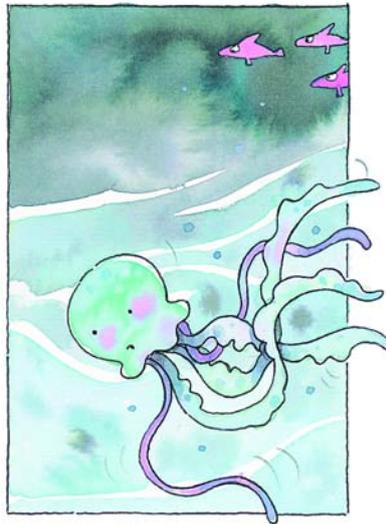
Lee las siguientes palabras y marca con una X la más parecida.

• Aguaviva:

- Pescado
- Medusa
- Calamar

• Cristalino:

- Cristal
- Oscuro
- Claro



• Chillar:

- Gritar
- Silencio
- Rugir

• Carcajada:

- Risa
- Lágrima
- Mordisco

En el libro aparecen muchos animales marinos.
Dibuja el que más te haya gustado de todos.



SOLUCIONES

ANTES DE LA LECTURA

Ficha 3

V / F / V / V / F / V

DESPUÉS DE LA LECTURA

Ficha 1

- 3. Centollo.
- 2. Aguaviva.
- 1. Doña Maruca.

Ficha 2

- Centollo le hizo cosquillas en la pata, mientras Burgado se las hacía en la oreja y el dromedario se tiró al suelo de risa.
- El Ermitaño.
- Mordisqueando el cebo de Chacalote, el pescador, se hirió con el anzuelo.

Ficha 3

- Medusa.
- Gritar.
- Claro.
- Risa.