

Proyecto de lectura



E L D U E N D E V E R D E

SUPEREXAMEN FINAL

Gabriel García de Oro
Ilustraciones de Javier Olivares

A partir de 10 años



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2010
Proyecto realizado por: Rocío Verdasco
www.anayainfantilyjuvenil.com

Superexamen final

Gabriel García de Oro

Ilustraciones de Javier Olivares



2

ARGUMENTO

EL SEGUNDO PROGRAMA Intergaláctico para la Investigación y Conocimiento de Otros Planetas está a punto de empezar. El superhéroe elegido para realizar el vuelo inaugural no es otro que Piedra Sencilla, un muchacho que hace tan solo un par años adoraba los sencillos paseos a la orilla del mar y carecía de poderes especiales. Pero a estas alturas, y después de haber evitado, él solito, una gran guerra, ya nadie duda de su valía. Todos lo consideran un alumno aventajado de la escuela de superhéroes.

Mientras se encamina, enfundado en un traje espacial, hacia la nave *Cosmo*, la multitud lo ovaciona sin reservas. Es un gran piloto y domina los mandos. Además, se trata de un sencillo vuelo de prueba y no tiene ninguna misión asignada, así que cuando se sienta ante el panel de control decide, siguiendo los consejos de la capitana Marvelia, espantar los miedos y concentrarse. Marvelia es la principal responsable del programa y confía plenamente en su pupilo. Pero, a veces, las cosas no suceden exactamente como estaban planeadas: un polizón, en concreto una mosca bastante



gorda, será la causa de que todo se desbarate y Piedra Sencilla acabe aterrizando en un planeta desconocido.

Al abandonar la nave, el muchacho se encuentra en mitad de un enorme desierto de extraño colorido y, además, no está solo. Cuatro seres desmelenados con apariencia de soldados o cazadores, vestidos con pieles y calzados con botas de cuero, se aproximan apuntándole con sus afiladas lanzas. Al tratar de defenderse descubrirá asombrado que sus superpoderes son más *superpoderosos* que nunca: su fuerza es colosal y corre a una velocidad incalculable. Como todavía no maneja por completo estos nuevos atributos, Piedra Sencilla se pega un tortazo descomunal y pierde el sentido, circunstancia que los melenudos aprovechan para capturarlo.

Cuando despierta, y después de tomar un plato de sopa que, además de entonarle el cuerpo, le capacita para entender cualquier idioma (es sopa de lenguas, plato típico del lugar), conversa con la ancianísima Ableila. La mujer le explica que el planeta está habitado por dos tribus enfrentadas: los soláceos, a la que ella pertenece y que consideran al sol verdense como único representante del gran dios supremo (Odumat); y los luneros, que defienden que es la luna esmeralda que brilla por las noches la que cumple esa sagrada misión. La guerra entre ambos pueblos dura ya centenares de años, y Ableila está convencida de que Piedra Sencilla ha sido enviado por el mismísimo Odumat para ayudarlos a vencer a los herejes. Casi sin tiempo para reaccionar, el superhéroe se ve obligado a enfrentarse con los luneros. El recibimiento, por supuesto, no tiene nada de cariñoso, y la misión diplomática fracasa estrepitosamente. Hasta tal punto sale mal la cosa, que ambas tribus llegan a la conclusión de que Piedra Sencilla es un diabólico enemigo, y se unen para atacarlo.

Ante tanto despropósito, el chico tiene la tentación de marcharse y dejar que se maten entre ellos, pero al recordar todas las enseñanzas aprendidas en la escuela de superhéroes decide que su obligación es quedarse y tratar de arreglar la situación de aquellos cabezotas. Una cosa está clara: tendrá que echar mano de todo su ingenio.

Va a salir de este lío cueste lo que cueste, así que se sienta en el sillón de mando de la *Cosmo* y empieza a bucear en todos los datos que el ordenador ha ido recopilando y almacenando desde el aterrizaje forzoso. Pronto lo tiene claro: sabe cómo hacerse entender por ambos pueblos, solo tiene que esperar unos minutos, algo está a punto de ocurrir..., algo que le va a venir de perlas: un eclipse.



Gracias a este oportuno fenómeno, unido a la capacidad de Piedra Sencilla para hacerse entender, se obrará el milagro, y los habitantes del planeta en guerra aceptarán que el mensaje del dios supremo, Odumat, es un mensaje de tolerancia y convivencia. Tan necesario es el sol como lo es la luna, día y noche han de sucederse en armonía, y ambas tribus pueden convivir y respetarse.

Tan entusiasmados quedarán todos con la idea que decidirán alzar el templo del sol y de la luna. Un gran monumento que conmemorará por siempre el fin de las hostilidades.

Satisfecho y relajado, Piedra Sencilla vuelve a la nave para tratar de regresar a casa. Cuál será su sorpresa, cuando de la mosca polizón surge la voz de la capitana Marvelia. El chico cree que el agotamiento le está jugando una mala pasada, pero no es así. Toda su aventura ha formado parte de un examen secreto, la mosca no es sino una cámara *ultraespacial*, y su aterrizaje en aquel lugar no ha tenido nada de casual. Piedra Sencilla lo ha superado con nota y ha acabado con un conflicto que nadie había sido capaz de solucionar, ni siquiera la capitana Marvelia, que lo había intentado en sus años de juventud...

AUTOR E ILUSTRADOR

GABRIEL GARCÍA DE ORO nació en Barcelona un caluroso 12 de julio de 1976. A pesar de ser licenciado en Filosofía, trabaja en publicidad como creativo, actividad en la que ha cosechado algunos galardones. Actualmente, trabaja en el Grupo Bassat-Ogilvy. Como tantos otros publicistas, sobrevive al negocio de la mejor manera posible, y compagina la actividad que le da para comer con la que le da para vivir, o sea, escribir para el público infantil y juvenil. *Escuela de superhéroes* fue su primera colaboración con la editorial Anaya y *Superexamen final* es la esperada secuela.

JAVIER OLIVARES nació en Madrid en 1964. Desde el año 1986 compagina su labor como historietista en diversas revistas con trabajos de ilustración en libros de texto y de literatura infantil y juvenil. Ha participado en numerosas exposiciones colectivas y también ha realizado trabajos para el cine.





PERSONAJES

Piedra Sencilla

Es el hijo de la Mujer Incógnita y el Hombre Invisible, pero él no nació con ningún poder, por eso le pusieron ese nombre. Sin embargo, desde que se convirtió en el inesperado salvador de su planeta, ha estado recibiendo entrenamiento y es toda una promesa. El tesón y la astucia le sirven para solventar la ausencia de superpoderes y, una vez más, demostrará que sin pretenderlo, sin hacer ningún tipo de alarde, es capaz de solucionar situaciones realmente complicadas, ayudar a los demás, y salir de cualquier lío por muy enrevesado que sea.

Capitana Marvelia

Es una mujer con poderes generales básicos; es decir, vuela, se mueve con una agilidad increíble y tiene un escudo de energía para repeler ataques, pero no tiene ningún poder específico. Ganó las primeras elecciones del planeta de los superhéroes, y desde entonces es su máxima responsable. En su día, convocó a Piedra para asistir a la escuela de superhéroes, y no ha dudado en asignarle el primer vuelo del nuevo programa. Confía tanto en él que lo considera capaz, incluso, de finalizar con éxito misiones que ella no pudo cumplir...

Ableila

Es una de las habitantes del planeta al que va a parar la nave *Cosmo*. Es muy anciana y desde niña ha sido testigo de la interminable guerra que enfrenta a las dos tribus que pueblan el lugar. Es la primera en creer que Piedra es un enviado del dios supremo y se encargará de ponerlo en contacto con «el Consejo». No se le da muy bien escuchar, pero es muy convincente y cocina como nadie la sopa de lenguas.

El Consejo

En realidad es un solo hombre. Desde hace ya bastante tiempo, el poblado de los soláceos tiene la costumbre de tener a una sola persona en ese puesto para, así, ahorrarse discusiones y debates inútiles. No parece muy inteligente, es intolerante y de ideas fijas. No duda en engañar a Piedra para ponerlo de su parte.



Odumat

Es el dios supremo de la creación, según la religión que profesan los habitantes del planeta en el que ha aterrizado Piedra Sencilla.

Los luneros y los soláceos

Son dos pueblos enfrentados por la religión. Los primeros creen que la luna es el auténtico representante de Odumat, mientras que los segundos la consideran un dios menor y alaban al sol como única manifestación del dios supremo.

VALORES

Pacifismo

En esta nueva aventura, Piedra vuelve a demostrar que la palabra y la reflexión son armas mucho más poderosas que la fuerza o la violencia. La naturaleza del pequeño héroe es eminentemente **pacifista**.

«Una sonrisa. Esto se arregla con una sonrisa y diciendo que vengo en son de paz». (Pág. 43).

«No, eso no podía hacerlo. No podía hundir la flota de los soláceos. Tenía que esperar, pensar, conseguir que alguien le escuchara». (Pág. 68).

«Pero los cambiaría todos para convencerlos de que es posible que soláceos y luneros dejéis de destruirlos y empecéis a construir juntos». (Pág. 91).

Tolerancia

El fanatismo religioso es el causante de la guerra que enfrenta a las dos tribus desde hace siglos. Y la **tolerancia** es el único camino para la paz. Las creencias no han de ser excluyentes. Piedra se las ingenia para que, sin renunciar a los diferentes matices de su fe, ambos enfoques se unan con un mismo objetivo y abandonen las armas. La aventura es una sencilla alegoría sobre los extremismos religiosos y sus nefastas consecuencias. Demasiadas guerras por Dios y sus diferentes nombres, por el dios de cada uno y sus leyes.



«La luna es la verdadera representante de Odumat por la noche. El sol lo es por el día. Día y noche. Sol y luna. Eso es todo. Odumat os lo acaba de enseñar». (Pág. 90).

«—Mira, Piedra, si para ellos existe, entonces de alguna manera ya existe. Da igual lo que tú creas. Lo importante es lo que ellos estaban dispuestos a creer y entender. Y de lo que podemos estar seguros es de que el nombre existe, ¿no?»

—Bueno... el nombre, sí. Odumat.

—Pues ese nombre que antes los separaba, ahora los va a unir. Eso es de matrícula de honor, te lo aseguro». (Pág. 99).

Respeto a la diversidad

El **respeto** hacia los que son distintos, el **diálogo** entre diferentes culturas, y la **concordia**, a pesar de las diversas formas de entender el mundo, son la clave para mantener la paz en cualquier planeta. Esta es una de las lecciones más valiosas que Piedra ha aprendido en la escuela de superhéroes, donde se fomenta que lo importante no es poseer superpoderes, sino utilizarlos desde la ética y para el bien común.

«Una cosa es hablar la misma lengua, otra muy distinta es ser capaz de que te entiendan. No todos los que hablan el mismo idioma se entienden, ni todos los que se entienden hablan el mismo idioma. Si quieres que alguien te entienda, habla de cosas que ese alguien pueda entender, es decir que sean tuyas, que formen parte del mundo que entiende, porque, querido Piedra sencilla, no todos entendemos el mundo de la misma manera». (Pág. 86).

«Queríamos ver si te afectaba ser poderoso. Si olvidabas tu auténtico poder, el de entender y hacer que te entiendan. Ese poder no cambia si uno no quiere». (Pág. 98).

Tesón y diligencia

El **tesón** y la **diligencia**, frente a la pereza o la duda, hacen que Piedra supere sus miedos e inseguridades y siga adelante hasta conseguir su objetivo, o al menos, hasta estar seguro de que ha hecho todo lo que estaba en su mano. La reflexión y el asumir responsabilidades forman parte del carácter noble y valiente del protagonista.



«¿Iba a dejarlos ahí? ¿Iba a salir volando? ¿Iba a rendirse tan fácilmente? ¿Realmente podía hacerlo? No, no podía. A pesar de querer, no podía. Los profesores de la escuela de superhéroes le habían enseñado durante casi dos años que antes de tomar una decisión drástica era mejor pensárselo varias veces». (Pág. 72).

«Había sido un día duro. Piedra Sencilla tenía ganas de descansar, de dormir. Pero no podía permitírselo. Tenía que encontrar algo. Una respuesta. Una pista. Algo. Cualquier cosa». (Pág. 75).

Templanza y serenidad

En situaciones límite y cuando se enfrentan problemas complejos y auténticos peligros, es fundamental conservar la calma. La templanza y el pensar ordenadamente, a veces, son herramientas más efectivas que cualquier superpoder. Piedra lo sabe, y cuando los temores le invaden, respira hondo y razona con serenidad.

«¿Acaso podía salir algo mal? ¿Es que no estaba todo controlado? ¿Era posible que...? ¡No! ¡Stop! ¡Basta! No debía pensar en eso. Debía apartar esos pensamientos de la cabeza. No podía dejarse dominar. No debía permitir que los temores le dominaran». (Pág. 18).

«Tenía que concentrarse. Estar a lo que tenía que estar. Hacer como haría su madre, aquellas preguntas que le ayudaran a reconducir la situación». (Pág. 30).

«Tranquilo, es importante no perder la calma. Tengo que seguir el mismo plan que usé para solucionar el problema de Pequeño Enano». (Pág. 64).





Actividades

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.

ANTES DE LA LECTURA

Antecedentes y título

Antes de comenzar a leer esta aventura, intentaremos conocer algunos datos sobre su protagonista. Obtendremos información sobre sus antecedentes en el texto del apartado NO TE PIERDAS que encontraremos al final del libro, y en el capítulo cero, titulado “Anteriormente en *Escuela de superhéroes*”. Les pediremos a los alumnos que escriban en unas cuantas líneas qué creen que ha aprendido Piedra Sencilla en una escuela tan especial y en qué creen que consistirá el superexamen final al que hace referencia el título. Luego comentaremos las diferentes ideas que hayan surgido.

Las palabras del autor

El propio autor se dirige a los niños en el apartado QUERIDO LECTOR. Se trata de un texto previo muy estimulante y lleno de humor, que despertará la curiosidad de los alumnos. Una lectura en voz alta del mensaje ayudará a crear un ambiente lúdico y fomentará una actitud participativa.





DESPUÉS DE LA LECTURA

El poder

Leeremos en voz alta el siguiente fragmento del primer capítulo:

«¿De quién podría tener miedo una mujer tan poderosa? De eso mismo. Del poder. De los superpoderes de los superhéroes. Eso era, precisamente, lo que había hecho fracasar el primer programa. Porque muchos superhéroes, al verse tan poderosos en otros planetas, al verse sin ningún rival que pudiera ni llegar a pensar en competir con ellos, se habían vuelto supervillanos». (Pág. 12).

A continuación estableceremos un debate partiendo de definir lo que es para ellos un villano y de explicar con sus palabras por qué creen que el poder había hecho que los superhéroes se corrompieran. Sería muy interesante que los niños establecieran paralelismos con la vida escolar y las situaciones de abuso que se dan entre alumnos con capacidad de liderazgo, o especialmente dotados para alguna actividad, y alumnos más débiles o menos populares.

Defensores de la paz

Piedra Sencilla tiene dotes de pacificador. En las dos aventuras que conocemos se las ha arreglado para evitar la guerra y ha conseguido que enemigos irreconciliables se entiendan y vivan en paz. En la vida real encontramos personajes que han pasado a la historia por su lucha a favor de la paz. Pediremos a los alumnos que elijan alguna figura o institución que haya destacado en este campo (Gandhi, Teresa de Calcuta, Luther King, la Cruz Roja, Vicente Ferrer...), que recaben información y que consigan alguna imagen. Luego deberán mostrar la imagen en el aula y contar la historia del «pacificador» que hayan elegido.

El gran templo de la reconciliación

Gracias a su astucia, Piedra Sencilla logra sellar la guerra que enfrentaba a las dos tribus del planeta. Y lo hace tan bien que no solo dejan de pelear, sino que deciden alzar el templo del sol y de la luna. Un gran monumento que conmemorará la reconciliación y en el que luneros y soláceos podrán alabar a su dios. Se dividirá la clase en grupos y se pedirá a los alumnos que diseñen el templo, lo dibujen y redacten una placa conmemorativa en la que las civilizaciones venideras puedan leer cómo se consiguió la paz y por qué se construyó el templo.



Antes de la lectura 1

Supereexamen final

- Lee atentamente el texto que aparece en la contracubierta del libro. Imagina que tú eres el tripulante de una nave y que, igual que Piedra, aterrizas accidentalmente en un planeta desconocido. Ponle nombre y haz una ficha en la que detalles las características de dicho planeta (paisaje, temperatura, satélites, extensión...). Completa la ficha con un retrato de uno de sus habitantes (puedes hacer un dibujo, utilizar alguna foto, realizar un *collage*...).

Nombre del planeta:

Retrato de un habitante
del planeta

Características:

Temperatura máxima / mínima

Diámetro

Número y nombre de sus satélites

Estrella más próxima

Clima

Un año tiene _____ días.

Un día tiene _____ horas.

Plantas características

Animales característicos



Después de la lectura 1

- ▣ A pesar de la violencia que reina en el planeta, Piedra Sencilla evita en todo momento recurrir a la fuerza. Es pacifista y, como tal, cree en las palabras, no en las armas. Sin embargo, tanto los luneros como los soláceos dan muestras de todo lo contrario. Son tribus agresivas y poco dadas al diálogo.

A continuación encontrarás una lista de características. Marca con una P las que crees que corresponderían a la personalidad de Piedra y con una H las que según tu opinión encajarían con la mentalidad de un típico habitante del planeta.

- Su pasatiempo favorito es cazar.
- Su lema es: «O estás conmigo o estás contra mí».
- No le gusta lastimar a nadie.
- Recicla los desperdicios.
- Pierde fácilmente los estribos.
- Disfruta leyendo un buen libro.
- Le encanta conocer diferentes culturas.
- Está convencido de que siempre lleva la razón.
- Procura entender y hacerse entender.
- Su clave para solucionar conflictos: el diálogo.
- Su clave para solucionar conflictos: un pedrada certera.





Después de la lectura 3

- En la antigüedad, cuando aún no se disponía de explicación científica alguna, los fenómenos astronómicos desconcertaban a los hombres. Casi siempre les provocaban un profundo temor y solían asociarlos a desgracias y grandes catástrofes. Investiga en la biblioteca o en internet las diferentes explicaciones que las culturas antiguas dieron a los eclipses tanto de sol como de luna y relaciona cada civilización con el dato que le corresponda.

Griegos

Chinos

Egipcios

Escandinavos

Creían que la luna era devorada por un dios.

A ellos les debemos la palabra «eclipse».

Según ellos, un dragón celestial se comía al sol o a la luna.

Cuando había un eclipse de luna pensaban que el ojo del dios Horus estaba enfermo de gravedad o que el dios Set se lo había arrancado.





Soluciones

Después de la lectura 1

Su pasatiempo favorito es cazar. (H)

Su lema es: «O estás conmigo o estás contra mí». (H)

No le gusta lastimar a nadie. (P)

Recicla los desperdicios. (P)

Pierde fácilmente los estribos. (H)

Disfruta leyendo un buen libro. (P)

Le encanta conocer diferentes culturas. (P)

Está convencido de que siempre lleva la razón. (H)

Procura entender y hacerse entender. (P)

Su clave para solucionar conflictos: el diálogo. (P)

Su clave para solucionar conflictos: un pedrada certera. (H)

Después de la lectura 3

Griegos: A ellos les debemos la palabra «eclipse».

Chinos: Según ellos, un dragón celestial se comía al sol o a la luna.

Egipcios: Cuando había un eclipse de luna pensaban que el ojo del dios Horus estaba enfermo de gravedad o que el dios Set se lo había arrancado.

Escandinavos: Creían que la luna era devorada por un dios.