

GUÍA DIDÁCTICA

VICTORIA AVEYARD



LA
REINA
ROJA

EL PODER ES UN JUEGO PELIGROSO

#SíLeemos

Proyecto Lector

OCEANO • GRANTRAVESÍA

Ficha técnica



SINOPSIS

Ambientada en un reino imaginario, esta novela nos muestra a una sociedad dividida por el color de la sangre. Por un lado está la gente común que tiene sangre roja; por el otro tenemos a aquellos que poseen sangre plateada y que tienen habilidades sobrenaturales. Estos últimos forman una élite cerrada y llena de privilegios. La protagonista es Mare, una chica de sangre roja que sobrevive en medio de la pobreza realizando pequeños robos. Cierta día, el azar la lleva a la corte. Allí demuestra tener poderes especiales, los cuales resultan insólitos para alguien del pueblo. Ello la convierte en una anomalía que llama la atención del mismísimo rey. Éste desea aprovechar en su beneficio los poderes de la joven y la hace pasar por una princesa, quien supuestamente se casará con uno de sus hijos. Una vez en la corte, Mare se convierte en parte del mundo de plata y, de manera secreta, ayuda a un grupo que prepara una rebelión.



AUTORA

Victoria Aveyard. Creció en una pequeña ciudad de Massachusetts y se matriculó en la Universidad del Sur de California. Allí se licenció en escritura cinematográfica. Como escritora y guionista, ella misma dice utilizar su carrera como excusa para leer demasiados libros y ver demasiadas películas. *La reina Roja* es su debut literario y la primera parte de una trilogía cuya secuela será publicada en 2016. Los derechos cinematográficos de esta serie han sido adquiridos por Universal Pictures.

POR QUÉ HAY QUE LEERLO

La Reina Roja es una novela de ciencia ficción situada en un tiempo y espacio remotos donde algunos seres humanos han mutado y poseen de ciertos poderes. Estos grupos de humanos, los llamados Plateados, tienen sometidos a los Rojos, que no tienen ningún tipo de poder. Los Rojos viven en aldeas olvidadas, en pésimas condiciones, trabajando para los Plateados o luchando en una guerra que hace años que enfrenta a los diferentes territorios.

Mare Barrow es una adolescente roja que roba para poder ayudar a su familia mientras espera a que la recluten. Mare intenta encontrar su lugar en un **mundo que no le ofrece grandes expectativas** y en el que, por su sangre roja, está destinada a una vida miserable. Pero la vida de Mare gira totalmente cuando se adentra en el mundo de los Plateados tras descubrir que **posee un extraño poder**. Mare se descubrirá fuerte, valiente y fiel, reconocerá el amor por su familia, experimentará el primer amor y la atracción, pero también sufrirá la traición y el engaño.

La Reina Roja es una *distopía* que acerca a los jóvenes lectores a un mundo irreal en el que los **seres humanos están divididos** también a nivel social, por el color de su sangre. Un relato de iniciación y de descubrimiento en el que afloran algunos de los aspectos reales y más negativos del ser humano.

Programación didáctica

OBJETIVOS

- Descubrir los **mecanismos de las novelas de la ciencia ficción** ligados, en este caso, a la proyección de un mundo futuro en el que se agravan algunos de los puntos más oscuros de la sociedad actual. Pensar la novela de ciencia ficción como una manera de acercarnos a nuestro mundo.
- Asistir a la evolución de una persona **adolescente** que busca su camino y trata de desarrollar sus capacidades para **conocerse mejor**.
- Reflexionar sobre el engaño y la traición frente a la honestidad y la fortaleza como algunos de los **rasgos** más importantes que caracterizan al ser humano y que han **marcado el desarrollo de las sociedades**.
- **Reflexionar sobre las diferencias** económicas y sociales que nos afectan actualmente y que nos han afectado en el pasado.

CONTENIDOS

TEMAS	VALORES
<ul style="list-style-type: none"> • División social 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre las sociedades actuales y las tendencias discriminatorias que se dan.
<ul style="list-style-type: none"> • Autodescubrimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar el autoconocimiento de los jóvenes a través de la identificación con las acciones de la protagonista. El personaje se descubre a sí mismo como alguien muy capaz de hacer cosas que no imaginaba.
<ul style="list-style-type: none"> • Consciencia crítica 	<ul style="list-style-type: none"> • Despertar una actitud crítica hacia las jerarquías impuestas que lleve al alumno a desarrollar un sentido crítico que le permita cuestionarse con criterio el funcionamiento del poder.

ENFOQUE INTERDISCIPLINAR

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de hábitos de lectura y foco en la comprensión lectora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar la lectura con cuestiones que el lector se plantea como ser humano dentro del entorno, país o cultura en la que vive.
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento del gusto por un género literario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la búsqueda de un género que interese al alumno y animarle a que se pregunte por el valor añadido que aporta ese género literario concreto.
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la literatura de ciencia ficción y la magia para hablar del mundo real. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar entre veracidad y ficción en una novela. El alumno terminará por comprender que estos dos elementos se pueden fusionar para crear una historia.

CIENCIAS SOCIALES

<ul style="list-style-type: none"> • Fomento del interés por el desarrollo socioeconómico y la comunicación intercultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Volver a considerar los valores que se imponen en una sociedad. Tomar conciencia de las limitaciones que sufren algunos colectivos por las desigualdades socioeconómicas.
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión crítica y participación constructiva en las actividades de la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad, ya sea local o más amplia.

CIENCIAS NATURALES

<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de un mundo en que el acceso a productos tecnológicos queda limitado a las clases privilegiadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar en las posibilidades de uso y distribución de los recursos tecnológicos para reflexionar sobre el acceso a la tecnología en las sociedades modernas.
--	---

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia lingüística

- Desarrollar las capacidades necesarias para comunicarse de forma oral y escrita en diversas situaciones comunicativas, adecuándose a los requisitos de la situación.
- Ser consciente de los principales tipos de interacción verbal y de las principales características de los distintos estilos narrativos y de los registros de la lengua y de la comunicación en función del contexto.
- Tomar la experiencia proporcionada por el argumento de la historia para consolidar unos intereses literarios y consolidar unas estrategias de aprendizaje que interrelacionando las lecturas con la vida aporten valor a los lectores.

Competencias sociales y cívicas

- Desarrollar el sentido crítico en los jóvenes frente a los valores de la sociedad que les rodea.
- Fortalecer conceptos como la democracia, la igualdad, los derechos civiles y humanos mediante la identificación, en la ficción, de acontecimientos y situaciones injustas.
- Fomentar una actitud de respeto e integridad hacia temas conflictivos y prejuicios que afectan a la sociedad actual.

Competencia digital

- Desarrollar habilidades y aplicar técnicas y estrategias diversas para la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información
- Dominar los lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia así como los soportes más frecuentes en los que esta suele expresarse en un entorno digital.



EMBARCADOS EN LA LECTURA

Este icono indica las actividades y propuestas de proyectos presentadas para el desarrollar concretamente la competencia digital a través de la producción de productos **transmedia** y **crossmedia** relacionados con este título.

Además, otros recursos *transmedia* existentes para este título son:



- Lectura colectiva y fan club en Twitter/Instagram **#LaReinaRoja**
- Fan-Art en Instagram **#LaReinaRoja**
- Concursos y contenidos extra en www.lareinaroja.es.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se plantean a continuación dos tipos de rúbricas, para uso del profesor y del alumno, respectivamente, que se organizan en cuatro bloques, facilitando así la correspondencia entre la evaluación realizada por el alumno y el profesor en base a los siguientes criterios:

1. Comunicación oral

- Escuchar activamente.
- Hablar de forma estructurada.

Se evalúa en función de cómo expresa oralmente sus opiniones y argumentos y en base a qué actitud mantiene a la hora de escuchar y tener en cuenta las intervenciones ajenas en los debates.

2. Comunicación escrita

- Leer de forma consciente y adquiriendo conocimientos.
- Redactar ideas o argumentos.

Se evalúa el progreso del alumno en relación a su capacidad para leer y comprender lo leído, así como a su capacidad para expresarse por escrito de forma coherente aportando valor y significado.

3. Conocimiento de la lengua

- Comprender el texto y el argumento.
- Conocer el lenguaje.

Se evalúa la habilidad para usar los recursos léxicos y gramaticales que el alumno tiene a su disposición y la ampliación del vocabulario contextualizado y bien asimilado tras la lectura.

4. Competencia lectora y educación literaria

- Adquirir conocimientos buscándolos de forma autónoma.
- Aplicar estos conocimientos en su realidad y con otros ejemplos.

Se valora que sepa contextualizar la obra, que se haya documentado sobre el libro, la trayectoria del autor y los hechos en que puede estar basada la historia, y que haya adquirido información adicional sobre los temas del libro y cómo ha realizado estos conocimientos.

La autoevaluación es una de las mejores estrategias para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, a criticar y a reflexionar sobre el propio trabajo. Sus beneficios son:

- Conocer y comprender cuál es el progreso individual y tomar conciencia del mismo.
- Desarrollar la responsabilidad, la autonomía y el autodomínio.
- Motivarse y fomentar la capacidad de superación.

La autoevaluación ayuda al alumno a responder de una forma sincera a las siguientes preguntas en relación a conceptos, procedimientos y actitudes:

- ¿Qué sabía antes de leer el libro? ¿Qué nuevos conocimientos ha adquirido? ¿Cómo los ha aprendido? ¿Los ha buscado por sí mismo?
- ¿Qué siente que ha aprendido más allá del libro? ¿Podrá implementar esos conocimientos o esas nuevas aptitudes a otras facetas de su vida a partir de ahora?

Rúbrica de evaluación – PROFESOR

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Mejorable	Aceptable	Bien	Excelente	PUNTOS
<p>Comunicación oral</p> <ul style="list-style-type: none"> Resume oralmente argumentaciones e intervenciones públicas recogiendo las ideas principales e integrando la información en oraciones que se relacionan lógicamente y semánticamente. Incorpora progresivamente palabras propias del nivel formal de la lengua en sus prácticas orales. 	<p>Tiene problemas para comprender discursos orales y entender las ideas principales; esto le causa dificultades para sintetizar la información. Además, le cuesta encontrar las palabras y conceptos adecuados para el tipo de discurso que tiene que elaborar.</p>	<p>Comprende correctamente los discursos orales, pero le cuesta recoger y diferenciar las ideas principales de las secundarias. Tiene dificultades para expresarlas correctamente y necesita esforzarse para formularlas. Intenta incorporar el vocabulario formal que conoce pero tiene dificultades para utilizarlo.</p>	<p>Es capaz de comprender los discursos orales y puede asimilar las ideas principales, diferenciarlas de las secundarias y desarrollar un discurso que integre toda esta información. Conoce palabras propias del discurso formal y las empieza a aplicar con pocos errores.</p>	<p>Comprende los discursos hablados con rapidez y sin dificultad. Capta correctamente la información principal de los discursos orales y sabe expresarla de forma concisa y ordenada. Domina el registro formal del habla correspondiente a su nivel y lo aplica con facilidad y fluidez.</p>	
<p>Comunicación escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> Localiza informaciones explícitas en un texto relacionándolas entre sí y con el contexto, secuenciándolas y deduciendo informaciones o valoraciones implícitas. Interpreta el sentido de palabras, expresiones, frases o pequeños fragmentos extraídos de un texto en función de su sentido global. 	<p>Tiene dificultades para localizar la información dentro de un texto y para relacionar las ideas que lo componen. Tiene dificultades para entender el sentido de fragmentos de un texto si no tiene a su disposición el texto global.</p>	<p>Localiza con corrección las ideas dentro de un texto pero le cuesta relacionarlas entre sí de manera acertada. Puede comprender el significado de un fragmento de texto pero todavía le cuesta situarlo dentro del sentido global.</p>	<p>Es capaz de localizar y relacionar en una secuencia correcta las ideas que forman un texto. Es capaz de salir del texto y extraer un sentido más general que le permite establecer comparaciones con situaciones reales.</p>	<p>Localiza y comprende perfectamente las ideas que construyen un texto y cómo la secuencia de estas ideas da lugar al sentido general del texto. Además, comprende las valoraciones implícitas y deduce sin problemas la información que no se muestra abiertamente. Comprende sin problemas tanto el texto general como fragmentos descontextualizados.</p>	
<p>Conocimiento de la lengua</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica los distintos niveles de significado de palabras o expresiones en función de la intención comunicativa del discurso oral o escrito. Explica con precisión el significado de palabras usando la acepción adecuada en relación al contexto. 	<p>No distingue la intención comunicativa ni los distintos niveles de significado de un discurso. Tiene dificultades para entender el sentido y el significado de las palabras dentro de un contexto (debido a la falta de recursos de vocabulario).</p>	<p>Conoce los distintos niveles que hay en un discurso y la existencia de diferentes intenciones comunicativas, aunque tiene dificultades para distinguirlos. Su vocabulario es suficientemente amplio pero todavía no tiene facilidad para utilizar cada palabra en el contexto adecuado.</p>	<p>Es capaz de utilizar diferentes niveles de discurso en función de aquello que quiere comunicar, ya sea de manera oral o escrita. Tiene un vocabulario amplio y sabe usarlo en función del contexto y del tipo de discurso pero no busca ampliarlo en todos los aspectos de su vida.</p>	<p>Utiliza de manera habitual y fluida los diferentes tipos de discurso según su intención comunicativa. Sabe elegir correctamente el tipo de registro en función de la situación. Tiene un vocabulario extenso e interés por ampliarlo. Sabe utilizar la palabra adecuada en cada contexto.</p>	
<p>Competencia lectora y educación literaria</p> <ul style="list-style-type: none"> Lee y comprende con interés y autonomía obras literarias cercanas a sus gustos. Valora las obras de lectura libre explicando los aspectos que le han llamado la atención y lo que la lectura le ha aportado como experiencia. 	<p>No tiene interés por leer más allá de las lecturas escolares obligatorias. No hace uso de la literatura como una fuente de experiencias y conocimiento. No tiene especial interés por comentar el contenido de aquello que lee.</p>	<p>Cumple con las lecturas obligatorias y tiene cierto interés por incorporar la literatura como una de sus múltiples formas de ocio y de acceso al conocimiento del mundo. Puede explicar qué es lo que más le ha llamado la atención de cada lectura que realiza.</p>	<p>Es un lector habitual y disfruta de la lectura de textos obligatorios y de sus propias elecciones. La literatura forma parte de su tiempo libre. Es capaz de asimilar y reflexionar sobre lo que le aporta como experiencia personal.</p>	<p>La lectura es una de sus principales actividades de ocio y disfruta empleando su tiempo libre leyendo. Tiene interés por la literatura más allá de los géneros destinados específicamente al público juvenil. Le gusta comentar y hablar sobre sus lecturas con los demás.</p>	

AUTOEVALUACIÓN

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca una x en el nivel que consideres que has obtenido.

	Me cuesta hacerlo, mejorable	Frecuentemente	Siempre	Siempre y motivo a los demás a hacerlo
Comunicación oral				
<ul style="list-style-type: none"> Comprendo las ideas principales y soy capaz de sintetizar un discurso oral. Puedo identificar las ideas principales y separarlas de las secundarias. Entiendo de qué manera la secuencia y desarrollo de las ideas lleva a la construcción del significado. 				
<ul style="list-style-type: none"> Incorporo sin problemas palabras del vocabulario formal y puedo utilizarlas en el contexto adecuado. 				
Comunicación escrita				
<ul style="list-style-type: none"> Puedo identificar los niveles de significado de un texto y su intención comunicativa. Localizo y comprendo las ideas que se encadenan para componer un texto. 				
<ul style="list-style-type: none"> Soy capaz de comprender los fragmentos extraídos de un texto y de relacionarlos con su sentido global. 				
Conocimiento de la lengua				
<ul style="list-style-type: none"> Conozco los distintos tipos de discurso y los utilizo correctamente en función del contexto y de la situación. 				
<ul style="list-style-type: none"> Comprendo el significado de las palabras en función del contexto en que aparecen y soy capaz de utilizarlas correctamente dentro de mis discursos orales y escritos. 				
Competencia lectora y educación literaria				
<ul style="list-style-type: none"> Leo con interés y comprendo el valor de las obras literarias. Me gusta descubrir nuevos géneros y títulos más allá de mis lecturas obligatorias. 				
<ul style="list-style-type: none"> La lectura forma parte de mi tiempo de ocio y me gusta compartir y valorar lo que he leído con los demás. 				

Correlación evaluación del profesor- autoevaluación alumno:

- El primer punto hace referencia a la **comunicación oral** y a la capacidad del alumno para hablar y escuchar. El profesor la evaluará en función de cómo expresa verbalmente sus argumentos y también en función de cómo los complementa con su lenguaje no verbal. Se valorará muy positivamente que el alumno sepa usar su gestualidad y su expresividad para acompañar su discurso oral. También se tendrá en cuenta en la valoración, su capacidad para descifrar el lenguaje corporal de sus interlocutores.
- El segundo punto hace referencia a la **comunicación escrita** y al progreso que ha realizado el alumno en dos líneas:
 - La capacidad que ha adquirido para leer y comprender lo leído.
 - La capacidad para expresarse por escrito de forma coherente y para aprender a utilizar la lengua como herramienta de comunicación de sus propios puntos de vista.
- El tercer punto hace referencia a la adquisición de **conocimiento de la lengua**. En él se evalúa la habilidad que ha adquirido para utilizar los recursos léxicos y gramaticales que el alumno tiene a su disposición; también se valora si el alumno ha ampliado su vocabulario y lo utiliza en el contexto apropiado demostrando su competencia lectora.
- El cuarto punto evalúa la **educación literaria** del alumno y su progreso después de la lectura. Se valora que sepa contextualizar la obra, que se haya documentado sobre el libro, la trayectoria del autor, el género literario y que demuestre interés e iniciativa para desarrollar su propio gusto literario.

Actividades

ANTES DE LEER

- **¿Qué te sugiere la portada? ¿Se trata de una historia de vampiros?**
Respuesta libre.
- **Si pudieras tener un poder mágico, ¿qué poder querrías poseer?**
Justifica la respuesta.
- **Nombra obras de ficción de género fantástico, ya sean literarias o cinematográficas.**
Menciona como mínimo 5.
- **¿Sabes lo que es una distopía?**
Justifica tu respuesta.
- **¿Por qué crees que “el poder es un juego peligroso” tal como indica el subtítulo de la portada?**
Respuesta libre.

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 1 de 5

1. **¿Cuándo empieza la acción de esta novela?**
 - a. El Primer Viernes
 - b. El Primer Lunes de mes
 - c. El día que el príncipe conoce a su esposa
 - d. Cuando le rompen la mano a Mare
2. **¿Dónde empieza la acción?**
 - a. En Los Pilares
 - b. En Summerton
 - c. En el desierto
 - d. En casa de Mare
3. **¿A qué se dedica Mare?**
 - a. Soldado
 - b. Costurera
 - c. Aprendiz de pescador
 - d. Ladrona
4. **¿Quién es Kilorn Barren?**
 - a. Hermano de Mare
 - b. Príncipe de Summerton
 - c. Amigo de Mare
 - d. Novio de Gisa
5. **¿Qué son las Farsas Plateadas?**
 - a. Luchas
 - b. Obras de teatro
 - c. Juegos de mesa
 - d. Adivinanzas
6. **¿Qué es una ficha Lec?**
 - a. La ficha de un juego
 - b. Ración extra de electricidad
 - c. La identificación para entrar en Summerton
 - d. La entrada para las Farsas Plateadas
7. **¿Cómo vence el plateado al coloso?**
 - a. Con un rayo
 - b. Con un susurro, controla su mente
 - c. Con un susurro, controla el viento
 - d. Con el fuego
8. **¿Quién es Gisa?**
 - a. La madre de Mare
 - b. Un amiga de Mare
 - c. La reina de Calore
 - d. La hermana de Mare
9. **¿A qué se dedica Gisa?**
 - a. Aprendiz de mecánica
 - b. Aprendiz de cocinera
 - c. Aprendiz de costurera
 - d. Costurera
10. **¿Qué es El Obturador?**
 - a. Una pieza mecánica
 - b. Una franja devastada por la guerra
 - c. Una batería eléctrica
 - d. El centro de Calore
11. **¿Cuánto hace que dura la guerra?**
 - a. 5 años
 - b. 50 años
 - c. 100 años
 - d. Acaba de empezar

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 2 de 5

- 12. ¿Qué hace fuerte a la región de Norta?**
- Sus centrales nucleares
 - Está ganando la guerra
 - Molinos de agua que producen electricidad
 - Sus soldados de élite
- 13. ¿Quién es Farley?**
- Contrabandista de personas
 - Contrabandista de objetos
 - Miembro de la Guardia Escarlata
 - Todas las anteriores son correctas
- 14. ¿Qué sucede cuando Mare y Gisa están en Summerton?**
- El primer ataque de la Guardia Escarlata
 - La Guardia Escarlata entra en la ciudad
 - Atrapan a Gisa robando
 - A y C son correctas
- 15. ¿Quién se atribuye el atentado?**
- Los lacustres
 - Los Rojos de Los Pilares
 - La Guardia Escarlata
 - Centinelas de élite rebeldes
- 16. ¿Qué le sucede a Gisa en los disturbios?**
- Un centinela la mata
 - Desaparece
 - Le condenan a muerte
 - Le destrozan la mano con la que cose
- 17. ¿Quién atrapa a Mare robando?**
- Un centinela
 - Un joven Rojo
 - Un joven Plateado
 - Un coloso
- 18. ¿Qué descubre Mare en la carta de Shade?**
- Su hermano es de la Guardia Escarlata
 - Su hermano está en plena guerra
 - Su hermano está en El Obturador
 - La carta no es de Shade
- 19. ¿Para qué llevan a Mare a Summerton?**
- Para trabajar de centinela
 - Para trabajar de auxiliar de cocina
 - Para que conozca al príncipe
 - Para que pague por intentar robar
- 20. ¿Quién es Cal?**
- El jefe de cocina
 - El príncipe Maven
 - El príncipe heredero Tiberias VII
 - El rey Tiberias VI
- 21. ¿Cuál es el criterio para elegir a las esposas de los príncipes?**
- Que sea la más poderosa/talentosa
 - Que sea la más bella
 - Que sea la más rica
 - Los príncipes eligen a quién quieren
- 22. ¿Cuándo descubre Mare que no se quema?**
- Durante la exhibición de Evangeline
 - Durante la exhibición de Rohr
 - Durante la exhibición de Heron
 - Cuando Carl la toca
- 23. ¿Quién fue La Pantera?**
- La mejor soldado contra los lacustres
 - La mejor espía
 - La reina de los Plateados
 - La campeona de las Farsas Plateadas

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 3 de 5

- 24. ¿Quién es Julian Jacos?**
- Instructor de protocolo
 - Instructor de historias
 - Tío de Cal
 - B y C son correctas
- 25. ¿Qué descubre Julian sobre Mare?**
- Puede manipular energía eléctrica
 - Puede crear energía eléctrica
 - Puede volar
 - A y B son correctas
- 26. ¿Por qué sale Cal de noche?**
- Para conocer la vida real del pueblo
 - Para beber
 - Para correr en moto
 - Porque le gusta estar solo
- 27. ¿Qué descubre Mare al visitar su casa?**
- Shade ha muerto
 - Kilorn ha muerto
 - Bree ha muerto
 - Gisa ha escapado
- 28. ¿Qué sucede en el bosque cuando Cal y Mare vuelven a La Mansión?**
- Mare se pierde
 - Mare electrocuta a Guardias escarlatas
 - Mare es reclutada por la Guardia Escarlata
 - Mare encuentra a Kilorn
- 29. ¿En qué consiste la conversión de Mare a Plateada?**
- Entrenamiento, protocolo, clases
 - Protocolo y clases
 - Trabajar con Elara
 - Protocolo y entrenamiento
- 30. ¿Por qué eligió Tiberias VI a la madre de Cal?**
- Ganó la prueba de las reinas
 - La amaba
 - Estaban prometidos desde pequeños
 - Las tres anteriores son correctas
- 31. ¿Por qué Mare no quiere enfrentarse con Evangeline?**
- Porque tiene miedo de que le cause graves heridas
 - Porque teme sangrar durante la lucha y que todos descubran que es Roja
 - Porque no quiere hacer el ridículo delante de Cal
 - Porque se siente muy asustada para combatir
- 32. ¿Qué forma toman las piezas de metal que Evangeline lanza contra Mare?**
- Arañas
 - Flechas
 - Escorpiones
 - Serpientes
- 33. ¿Cómo se llama la sanadora que cura las heridas de Mare?**
- Nora Nolle Titanos
 - Heron Welle
 - Rohr Rambos
 - Sara Skonos
- 34. ¿Quién se ofrece para enseñar a bailar a Mare?**
- Maven
 - Cal
 - Ptolemus
 - Julian
- 35. Julian habla de los Plateados ¿Qué destaca de ellos?**
- No les importa el dolor
 - Son orgullosos
 - Son republicanos
 - A y B son correctas
- 36. ¿Quién es Belicos Lerolan?**
- El embajador de las Tierras Bajas
 - El hermano de Evangeline
 - El tesorero del rey
 - El asistente de Mare en el palacio

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 4 de 5

- 37. ¿Qué interrumpe el baile y anuncia el ataque de la Guardia Escarlata?**
- Un terrible explosión
 - Una alarma de incendios
 - Cuatro disparos
 - Las llamas de un incendio
- 38. ¿Qué hace Mare en el ataque al palacio?**
- Apaga todas las luces durante unos minutos
 - Mata a uno de los objetivos del ataque
 - Guía a los atacantes hasta la salida
 - Entretiene a Cal
- 39. ¿Por dónde intenta escapar la Guardia Escarlata que ha atacado el palacio?**
- Por un pasadizo secreto del palacio
 - Por las cañerías, para llegar al río
 - Por la puerta, enfrentándose a los guardias
 - Se esconden para escapar más tarde
- 40. ¿Por qué Julian accede a ayudar a Mare a liberar a los atacantes encarcelados?**
- Forma parte de la Guardia Escarlata
 - Porque quiere escapar del palacio
 - Porque quiere vengar a su hermano
 - Porque él también es Rojo
- 41. ¿Cómo llama Walsh a Mare al escapar?**
- Reina Roja
 - Niña relámpago
 - Milady
 - Mare Barrow
- 42. ¿Qué es la Legión Sombra?**
- El ejército de Rojos del rey Tiberius
 - La legión que dirigía Ethan Titanos
 - Los soldados plateados que iba a dirigir Cal
 - La legión en la que luchaba Shade
- 43. ¿A qué ciudad tiene que desplazarse Mare junto a la corte?**
- Los Pilares
 - Arcón
 - Provos
 - Tyros
- 44. ¿Por qué descubren que Mare ayudó a los miembros de la Guardia Escarlata a huir?**
- Porque hay restos de su sangre en la celda
 - Porque no pudo apagar todas las cámaras
 - Porque Julian amenaza con delatarla
 - Porque Evangeline la vio escapar
- 45. ¿Qué es Gray Town?**
- Un frondoso bosque que rodea la capital
 - Un desierto que ocupa gran parte del país
 - La capital del reino
 - El poblado de Rojos cercano a la capital
- 46. Todo el país va a conocer a Mare. ¿Cómo?**
- Su foto saldrá en los periódicos
 - Dará un discurso emitido por televisión
 - Acompañará a la familia real a un desfile
 - Viajará por todo el país para presentarse
- 47. ¿Qué descubre Mare en el libro que le regaló Julian?**
- Que ella realmente es una Plateada
 - Que su sangre es roja, pero no es común
 - Que es Roja y Plateada
 - B y C son correctas
- 48. ¿Qué habitante de Los Pilares encuentra de nuevo Mare en la capital?**
- A su hermana Gisa
 - A su amigo Kilorn
 - Al contrabandista Will Whistle
 - A su profesor Julian
- 49. ¿Dónde vuelven a ver a Farley?**
- Dentro del palacio real
 - En un tren subterráneo
 - En Gray Town
 - En un avión con el que viajan por el reino
- 50. ¿Qué es Narcey, la Ciudad de las Ruinas?**
- La sede de la Guardia Escarlata
 - El lugar donde viven los Plateados comunes
 - Donde se refugian soldados retirados
 - La ciudad donde veranean los Plateados

MIENTRAS LEES

ALUMNO _____

GRUPO _____ FECHA _____

Marca la opción correcta.

Página 5 de 5

- 51. ¿Por qué razón Cal dejaría su corona?**
- Por estar junto a su familia
 - Por salvar a Mare
 - Por evitar ir a la guerra
 - Por salvar a Evangeline
- 52. ¿Qué hace Walsh para evitar delatar a sus compañeros?**
- Se muerde la lengua
 - Traga una píldora que la ahoga
 - Tiene poder para evitar que Elara lea su mente
 - Vuelan Logra escapar del palacio
- 53. ¿Qué envía Kilorn a Mare, antes de entrar en el palacio?**
- Una pulsera que ella le regaló
 - Una carta declarando su amor
 - Un pendiente, como el que recibía de sus hermanos
 - Un libro que leyeron juntos en Los Pilares
- 54. ¿Quién evita que condenen y maten a Maven y Mare?**
- Elara
 - Julian
 - Walsh
 - Tristan
- 55. ¿Qué descubre, sorprendida, Mare?**
- Que Cal conocía el plan de la Guardia Escarlata
 - Que Elara es una reina Roja
 - Que Tiberius no es verdadero rey
 - Que Maven les ha estado engañando desde el principio
- 56. ¿Dónde van a ser ejecutados Mare y Cal?**
- En Los Pilares
 - En el Cuenco de los Huesos
 - En la Ciudad de las Ruinas
 - En la Mansión del Sol
- 57. ¿Cómo cree Cal que le llamará la gente?**
- El Rey Bravo
 - El príncipe Traidor
 - El príncipe Valiente
 - El príncipe Cobarde
- 58. ¿Por qué Lord Osanos puede ganar a Cal?**
- Porque controla el agua y puede apagar el fuego de Cal
 - Porque también controla el fuego y tiene más poder que él
 - Porque puede anular los poderes de Cal
 - Porque es el padre de Cal
- 59. ¿Cómo logra Mare recuperar su poder?**
- Los invoca con fuerza y consigue recuperarlos
 - Se libera de unas esposas que impedían su movimiento
 - Consigue acabar con Arven, que puede bloquear los poderes de otros
 - Se introduce en la mente de la reina Elara
- 60. ¿Quién aparece en el último momento, para sorpresa de Mare?**
- Su hermano Shade
 - Su maestro Julian
 - El contrabandista Will
 - En Su hermano Bree

SOLUCIONES

1. A
2. A
3. D
4. C
5. A
6. B
7. B
8. D
9. C
10. B
11. C
12. C
13. D
14. D
15. A
16. C
17. D
18. C
19. A
20. B
21. C
22. A
23. B
24. D
25. D
26. A
27. A
28. C
29. A
30. B
31. B
32. A
33. D
34. B
35. D
36. A
37. C
38. A
39. B
40. C
41. A
42. C
43. B
44. A
45. D
46. B
47. D
48. C
49. B
50. A
51. B
52. B
53. C
54. A
55. D
56. B
57. B
58. A
59. C
60. A

PROYECTOS

“Pan y circo”: Farsas Plateadas

Páginas 15, 110

En el universo de esta historia nos encontramos a una sociedad en la que se organizan peleas públicas para entretener a la gente. Los juegos competitivos de cualquier tipo (que antiguamente incluían peleas a muerte) han servido históricamente para cumplir la función de distraer en general a la gente, y en particular para que las clases menos favorecidas se evadan de sus problemas. En la página 15 de este libro, la protagonista llama “Farsas Plateadas” a estos eventos y añade que no se trata tan solo de una distracción, sino de una forma de aviso para los Rojos: los Plateados, que son la clase dominante de la sociedad, exhiben sus poderes sobrenaturales para dejar clara su superioridad y disuadirles de cualquier intento de rebelión o insubordinación.

Además, en la página 110, Cal, un príncipe, expone que la idea de convertir a una Roja como Mare en una Plateada servirá para contrarrestar la rebelión de la Guardia Escarlata, un grupo de rebeldes que atenta contra los Plateados. El príncipe explica que convertir a una chica humilde Roja en princesa Plateada hará que sus semejantes se identifiquen con ella gracias a su historia de cuento de hadas, se convertirá en referente y sustituirá a la Guardia Escarlata como referente para los Rojos, que quedará desactivada y tendrá menos apoyo en sus acciones violentas contra los Plateados.

Buscad la expresión “Pan y circo” ¿Qué significa?, ¿De dónde viene? Plantead un debate en clase e identificad 5 eventos, prácticas o sucesos del mundo actual que representen estas dos formas de **distracción**, pueden ser deportivos, televisivos o formar parte de la realidad social. ¿Hay algún personaje público que creéis que cumple una función parecida a esta que se describe para Mare Barrow?

Disponer de tecnología

Página 16

En el mundo que relata esta novela vemos a un grupo, los Plateados, que viven con todas las comodidades y los avances que la tecnología les puede proporcionar. Los Rojos, en cambio, viven con dosificaciones de energía que apenas les permiten tener luz por la noche más allá de la luz natural.

Dividid la clase en grupos y proponedles buscar información sobre un descubrimiento científico del s. XIX. Un grupo permanecerá en clase y dispondrá de ordenador. El otro grupo irá a la biblioteca del colegio y podrá buscar información en los libros que haya allí. ¿Quién ha encontrado más y mejor información? ¿El modo de buscarla ha afectado la habilidad para sintetizar y explicar el descubrimiento científico?

Distopías juveniles: sociedades parecidas al Antiguo Régimen

General

Los ejemplos de distopías juveniles más comunes están ambientados en sociedades divididas en facciones cerradas con características, recursos y oportunidades muy diferenciadas donde habitualmente un grupo desfavorecido está al servicio de otro que dispone de privilegios y recursos. Los miembros de cada grupo no pueden pasar a formar parte del otro excepto en casos muy excepcionales. Estas características son muy similares a las que tenía el Antiguo Régimen, el tipo de organización social prominente en Europa antes de la Revolución Francesa; la sociedad se dividía entre nobleza, clero y pueblo llano, y cada grupo era impermeable.

Elaborad un listado de similitudes y diferencias entre las clases sociales del mundo occidental contemporáneo, los estamentos cerrados del Antiguo Régimen y el sistema de castas de la India.

Ser diferente dentro de la novela juvenil – La figura de la heroína

General

La literatura juvenil, tanto la de género fantástico como las distopías, tiene protagonistas femeninas con varios puntos en común. Mare Barrow es una chica de clase desfavorecida, como Katniss Everdeen, la protagonista de *Los juegos del hambre*, pero que desarrolla unos poderes que la diferencian de los demás y que hacen que de alguna manera sea superior. Lo mismo le sucede a Tris Prior, la protagonista de *Divergente*, que en teoría pertenece a una de las facciones que componen su mundo, hasta que descubre que puede encajar en todas, algo muy inusual. Estas distopías siguen la línea de una saga clásica de superhéroes como los X-Men, una evolución de los humanos que viven en un mundo que conoce su existencia pero en el que no se dan a conocer de manera explícita porque sus diferencias generan miedo entre los humanos.

Os proponemos un juego para identificar **rasgos diferenciales en los demás** que irán apareciendo poco a poco:

Se forman dos equipos con todos los alumnos de la clase. Un equipo se coloca en una fila. Los otros deberán estudiarlos por unos minutos y luego saldrán de la clase. Una persona del equipo que se quedó cambiará algún detalle de su apariencia. El otro equipo regresará a observar nuevamente tratando de identificar este cambio. El equipo que se ha quedado en la clase gana un punto por cada cambio que no sea descubierto.

Identificar las mentiras

Página 131

Gracias a que es carterista, Mare Barrow tiene varias habilidades, entre ellas puede decir cuando alguien miente. A lo largo de la segunda mitad del libro Mare se ve sumida en un conjunto de intrigas palaciegas y descubrirá que hay gente de quién no sospecha que conspira contra ella.

Os proponemos un juego para descubrir al asesino para ver si os resulta tan fácil como a Mare identificar las intenciones de los individuos en base a su comportamiento:

- El profesor selecciona a varios alumnos y les indica antes de empezar el ejercicio, y sin que nadie se dé cuenta, que ellos van a ser los “asesinos” (la proporción de “asesinos” es de 1 por cada 10 participantes aproximadamente). Y les explica que cuando ellos cierren un segundo los ojos ante cualquier persona, esta persona quedará “muerta”; lo deben hacer con mucho disimulo para evitar que los otros participantes les identifiquen. Los “asesinos” se deben conocer entre ellos para no matarse mutuamente.

- Ya con todos los participantes juntos, el instructor explica que entre ellos hay varias personas que les irán eliminando del juego mediante la señal de guiñar o cerrar los ojos. Cuando un participante vea este gesto de otro participante, tiene que levantarse y salir del aula. Todos deben mantener una actitud normal en el aula, caminar por la clase, conversar con todos sin pararse en grupos cerrados.
- Si un participante ve a alguien cerrar un momento los ojos ante una tercera persona, habrá descubierto a un asesino y le delatará. El acusado deberá decir si es o no asesino (el profesor estará presente, así que sabrá si dice la verdad). Si realmente era un asesino debe salir del aula, habrá sido eliminado.
- El juego termina cuando todos los asesinos han sido descubiertos o cuando todos los asesinos han eliminado al resto de participantes.

Libro narrado en primera persona

General

Este es un libro narrado en primera persona a partir de la voz de la protagonista.

Contesta de manera afirmativa o negativa a las siguientes cuestiones sobre la primera persona:

- Me hace sentir mayor cercanía como lector con la historia que una novela esté escrita así.
- Me ayuda a identificarme con la protagonista.
- Me permite saber todo lo que pasa en la historia y lo que piensan la mayoría de los personajes.
- Me ofrece un punto de vista distante de los personajes.
- Percibo las preferencias y el carácter del escritor con la narración en primera persona más que en tercera.

Escribe una composición en tercera persona y después intenta explicar la misma historia, con los mismos sucesos, en primera persona. Debe tener por lo menos dos personajes y una extensión de una página. Puedes tomar como inspiración o como a punto de partida a dos de los personajes secundarios de la historia, por ejemplo Gisa y Kilorn.



Cuando tengan terminadas sus historias pueden subirlas a [Fanfiction.net](https://www.fanfiction.net) y etiquetar con los nombres de Gisa y Kilorn. En este repositorio que además es un foro se puede distribuir el texto por capítulos, o subir como capítulos diferentes los escritos en primera y en tercera persona. Si el alumno dispone de un blog de literatura personal también puede alojarlo allí.



Otro paso más es, cuando todos los alumnos hayan subido sus creaciones a internet, montar un concurso a través de Facebook. Se puede alojar en la página de Facebook del colegio o del profesor y pedir el voto a través de los enlaces de cada *fanfic*. Los alumnos pueden usar su Twitter, Facebook o la red social que prefieran para dar difusión a su enlace.



También está la opción de ilustrar los personajes de Gisa y Kilorn y hacer un *fanart*. Se pueden subir los dibujos a [Devianart.com](https://www.deviantart.com), o si el alumno dispone de su propia red o blog, subirlo a Instagram, Pinterest o Tumblr. Después se organiza en Facebook otro concurso paralelo al de escritura.

Escribe un final alternativo

Capítulo 26

Al final de la historia hay un cambio inesperado, personajes que aparentaban ser una cosa acaban resultando ser otra muy distinta. En el capítulo 26 se da un giro inesperado de los acontecimientos. Os proponemos que retoméis el libro en este momento. El ejercicio de creación literaria puede ser individual o colectivo. Los alumnos pueden redactar de manera individual sus propios finales alternativos, que deben cerrar el arco argumental de la narración y concluir las historias individuales de cada uno de los personajes principales.

Otra forma de construir el final es que todos los alumnos durante la hora de la clase construyan un final conjuntamente. Deberán plantear opciones, validarlas y votarlas, el profesor moderará el debate. No hay premisas pero el final deberá ser diferente e inesperado, pensad en opciones que sean verosímiles pero al mismo tiempo sorprendentes.



Cuando los alumnos tengan el final redactado proponemos la creación de un cómic o un *storyboard* mediante la herramienta [Pixton](#), esto podría ser el punto de partida para luego rodarlo como un pequeño cortometraje. Hay diferentes opciones:

- Si las creaciones de un final alternativo han sido individuales podéis usar la opción de [Pixton para divertirse](#) y compartir allí con los amigos los cómics o *storyboards* que habéis hecho, y a partir de aquí hacer también concursos. Esta opción permite que los alumnos compartan sus creaciones entre ellos y con otros amigos de forma abierta.
- Si al final se opta por la creación colectiva (una clase entera o por grupos de alumnos) el profesor puede usar la opción de [Pixton para Escuelas](#), que da capacidad al profesor para gestionar hasta 50 alumnos durante 30 días en un espacio privado con herramientas de valoración y puntuación.



También se puede usar la opción de [Chogger](#), que permite importar imágenes de Google, hacer los dibujos en la herramienta, tomar fotos o subir nuestras propias imágenes. Esta última opción ofrece la posibilidad de que si hay alumnos que en la actividad anterior han optado por el *fanart*, puedan montar el cómic o *storyboard* a partir de sus propios dibujos.



Cuando esté terminada la versión gráfica del final alternativo podéis decidir si lo imprimís como cómic o si decidís usarlo como *storyboard* para hacer un proyecto audiovisual y grabar una película entre todos o por grupos.

SIGUE LEYENDO

¿Sabías que...?

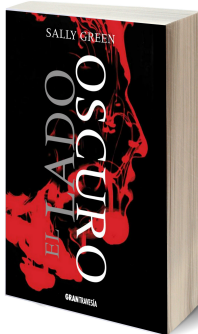
- Entre las **distopías clásicas** para adultos más conocidas están *1984* de George Orwell y *Un mundo feliz* de Aldous Huxley.
- Entre las **distopías juveniles** de más éxito de los últimos años están las sagas de *Los juegos del hambre* (inspirada en la japonesa *Battle Royale*), *Divergente* y *Cazadores de sombras*.
- El Antiguo Régimen es **división social en tres estamentos** en la que vivían las sociedades europeas antes de la Revolución Francesa. La nobleza, el clero y el vulgo eran grupos cerrados y determinados por el nacimiento. Se podía cambiar de estamento solo por méritos extraordinarios o mediante el matrimonio. Hoy, las clases sociales se definen por diferencias e intereses socio-económicos.

Títulos relacionados



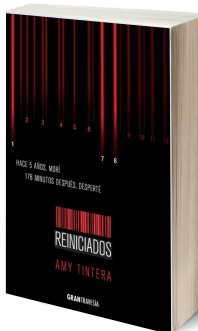
Cómo hacerse invisible – Tim Lott– Colección Ficción (Océano)

Ser el único chico negro en un barrio inglés donde sólo hay gente blanca es apenas uno de los muchos problemas de Strato Nyman. También están las dificultades familiares y el bravucón de su escuela, que lo ha convertido en el objeto de sus burlas. Pero Strato posee una característica que lo convierte en un ser especial: es un genio de la física. Poco antes de cumplir trece años, descubre un enigmático libro que supuestamente le enseña al lector cómo volverse invisible.



El Lado oscuro – Sally Green – Colección Gran Travesía (Océano)

Inglaterra, época actual. Nathan Byrn sabe que no es como los demás. Aunque su madre era una respetada Bruja Blanca, su padre pertenece al linaje de los temibles Brujos Negros, lo cual hace de él un ser dividido que se debate entre la luz y las tinieblas. Llega el momento en el que Nathan decide convertirse en el dueño de su destino: será él y nadie más quien determine su camino.



Reiniciados – Amy Tintera – Colección Gran Travesía (Océano)

Una adictiva novela de corte futurista, situada en el Estado de Texas. La trama muestra cómo la población ha sido atacada por un virus mortal que se ha cobrado millones de vidas. Sin embargo, la tecnología permite revivir o “reiniciar” a los adolescentes para convertirlos en despiadados soldados.