

GUÍA DE LECTURA

Emma y Martín, hermanos gemelos aprendiendo a conllevar una mudanza a una nueva ciudad, son transportados en el tiempo por un libro mágico en la primera parte de la serie "Legendarios".

Grados 4–5

Los gemelos de nueve años, Emma y Martín, no podrían ser más diferentes en sus personalidades, intereses e incluso en su apariencia. Pero en algo están absolutamente de acuerdo: mudarse de Cuernavaca, México, a Illinois es una terrible idea. Desafortunadamente, no pueden opinar al respecto cuando su papá consigue su trabajo soñado como director de una escuela secundaria en Chicago. Para ayudar a los gemelos a mantenerse conectados con su herencia mexicana, su abuela les regala un libro de leyendas. El libro resulta ser más que un regalo de despedida... ¡es un objeto mágico que los transportará en el tiempo!

En el primer libro, Emma y Martín se encuentran con Tláloc, el dios de la lluvia. Tláloc está enojado porque han robado su rayo. Su ira se manifiesta con un aguacero torrencial sobre la antigua ciudad de Texcoco. La lluvia no cesará hasta que se le devuelva el rayo, por lo que Emma y Martín se disponen a recuperarlo. ¿Encontrarán el rayo de Tláloc a tiempo para ayudar a la gente de Texcoco a salvar sus hogares? ¿O la ira del dios de la lluvia marcará el fin de esta ciudad legendaria?



SOBRE LA AUTORA:

Karla Arenas Valenti nació en México, un país de mitos y leyendas. Desde muy joven, amaba perderse en las historias que leía (de hecho, se considera a sí misma la Legendaria original). Hoy en día, le apasiona crear historias para lectores aventureros.

Es autora de varios libros ilustrados y varias novelas juveniles. Actualmente, vive en la ciudad de Chicago con su esposo, sus tres hijos, sus dos gatos y cientos de libros. Puedes conocer más sobre ella en su página web: www.KarlaValenti.com.

SOBRE LA ILUSTRADORA:

Vanessa Morales es una ilustradora mexicana especializada en libros infantiles. Adora dibujar escenas de la naturaleza, de fantasía o de la vida cotidiana, pero siempre con un toque de magia. Por casi diez años, ha trabajado en distintas áreas de la ilustración.

Conoce más sobre su trabajo en su página web: www.Phonemova.com.





NOTA PARA LOS MAESTROS:

Esta guía de lectura está pensada para generar un espacio de reflexión y diálogo. Su objetivo es que los docentes encuentren herramientas para acompañar a los estudiantes durante la lectura del texto; que puedan trabajar con la narrativa, conocer a los personajes y comprender los elementos culturales que forman parte de *La ira de Tláloc*.

La intención es que tanto maestros como alumnos descubran, analicen y disfruten de los distintos temas que propone la novela, ya sea desde la emoción, la curiosidad o el análisis crítico.

La ira de Tláloc abre un universo de posibilidades para que los estudiantes exploren no solo la historia y la mitología, sino también sus propias identidades culturales. A través de los viajes que Emma y Martín realizan en el tiempo y el espacio, los lectores tienen la oportunidad de reflexionar sobre temas como las mudanzas, los cambios y el sentido de pertenencia. Los gemelos se enfrentan al desafío de trasladarse de un país a otro, adaptándose a otra cultura, a una vida nueva.

La novela nos invita a reflexionar sobre las tradiciones y leyendas mexicanas, presentando algunos mitos y dioses prehispánicos, como Tláloc, el dios de la lluvia, y Tezcatlipoca, el dios de la noche.

La historia plantea preguntas sobre cómo los avances tecnológicos nos conectan (y desconectan) con nuestras raíces. Al mostrar el choque de mundos entre el México prehispánico y la Chicago actual, la novela nos permite pensar cómo la tecnología, aunque nos ofrece muchas ventajas, también puede hacernos perder el contacto con nuestras tradiciones, las raíces y la historia.

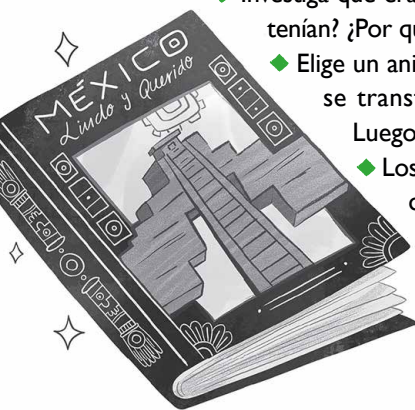
Leer *La ira de Tláloc* es una invitación a descubrir leyendas y a adentrarse en el pasado de una civilización fascinante, pero también la posibilidad de cuestionar nuestro presente y preguntarnos por el futuro. Es una historia que, además de aportar conocimiento, genera un espacio de debate sobre cómo las nuevas generaciones se relacionan con su historia y sus raíces, en un mundo cada vez más globalizado.



ANTES DE LA LECTURA:

♦♦ Los nahuales

- ◆ Investiga qué eran los nahuales en la cultura mexicana. ¿Qué características tenían? ¿Por qué son importantes para la mitología mexicana?
- ◆ Elige un animal y a partir de él crea tu propio nahual. Describe cómo se transformaría de humano en animal, y qué poderes tendría. Luego, haz un dibujo de cómo se vería.
- ◆ Los nahuales están muy conectados con la naturaleza. Imagina que tu nahual tiene que proteger un bosque o un ecosistema. ¿Cómo lo haría? Escribe una historia en la que tu nahual sea el protagonista. Puede estar ambientada durante la época de los aztecas, en la actualidad o en el futuro.



♦♦ El náhuatl

El náhuatl fue la lengua principal que utilizaron las civilizaciones tolteca y azteca. A partir del siglo XIV, y hasta la conquista de los españoles, se consolidó como el idioma más hablado en el centro de México. Con el correr de tiempo, muchas palabras en náhuatl fueron adoptadas por el español y el inglés, y hoy nosotros las usamos todos los días. Investiga sobre el náhuatl, su historia y característica, y resuelve lo siguiente:

1. ¿Cuáles son las palabras náhuatl que conocías sin saber que de ahí provenían?
2. ¿Cuántas personas lo hablan actualmente?
3. Los mexicas usaban un sistema numérico basado en puntos y barras. ¿Cómo se representan con ese sistema los números del 1 al 10 en náhuatl? ¿Cómo se escribían?
4. ¿Cómo se escriben los colores en náhuatl? Pinta un cuadro usando al menos ocho colores diferentes. Al lado de cada uno, escribe su nombre en náhuatl.
5. Investiga y aprende algunas frases comunes en náhuatl, como por ejemplo “¿Cómo estás?”, o “Buen día”, y practica con tus compañeros.

♦♦ Los soles

La mitología mexica está compuesta por un conjunto de historias y leyendas que el pueblo mexica, o azteca, contaba sobre sus dioses y el origen del mundo. Estas historias existían desde mucho antes de que ellos llegaran al Valle de México. Cuando lo hicieron, adaptaron sus propios dioses e intentaron hacerlos tan importantes como los que ya existían en la región.

Los aztecas creían que, antes que ellos, habían existido otros cuatro mundos, o “soles”, como los denominaban. Cada sol tenía su propio dios, una raza humana distinta, y también era destruido por un desastre diferente, como por ejemplo un terremoto o un incendio gigante. Además, cada sol estaba relacionado con uno de los elementos: la tierra, el agua, el aire y el fuego, que no solamente representaban la naturaleza, sino también cómo había sido destruido cada uno de esos mundos.

En *La ira de Tláloc* aparecen dos de esos dioses como personajes: el propio Tláloc y Tezcatlipoca. Pero en la mitología encontramos otros tres: Quetzalcóatl, Chalchiuhtlicue y Tonatiuh. Investiga acerca de los cinco y completa el siguiente cuadro:

DIOS	QUÉ REPRESENTA	DURANTE CUÁNTO TIEMPO FUE EL DIOS SOL
Tezcatlipoca		
Quetzalcóatl		
Tláloc		
Chalchiuhtlicue		
Tonatiuh		

♦♦ La obsidiana

En la antigüedad, los pueblos de México hacían espejos dándole brillo a una piedra llamada obsidiana. La obsidiana se relacionaba con la tierra, el sacrificio y la guerra, porque se usaba para hacer cuchillos de sacrificio y armas, ya que puede llegar a ser muy afilada. El espejo de obsidiana, llamado *tezcatl*, era un objeto mágico únicamente usado por los hechiceros. Mirar en estos espejos podía hacer que alguien viajara a otros tiempos y lugares, como al mundo de los dioses o de los antepasados. Los espejos de obsidiana eran una especie de metáfora, porque reflejaban tanto a la persona que miraba como a los objetos del antiguo México.

- Investiga más sobre el uso de la obsidiana en la antigua Mesoamérica. ¿Cómo se obtenía y procesaba? ¿Qué otros usos tenía?
- Imagina que eres un hechicero azteca y tienes un espejo de obsidiana. ¿A qué lugar o época te gustaría viajar? Escribe una historia sobre tu viaje y lo que ves a través del espejo. ¿Qué objetos, personas o criaturas encuentras en ese otro mundo?
- Imagina que eres un arqueólogo que acaba de encontrar un espejo de obsidiana antiguo. Escribe una carta a un compañero describiendo el hallazgo, lo que ese espejo puede decirnos sobre las culturas antiguas y la importancia que tuvo en las creencias y la vida cotidiana.
- El espejo de obsidiana era el principal atributo de Tezcatlipoca, el dios azteca de la noche. Realiza un dibujo de cómo te imaginas que sería el espejo de Tezcatlipoca. ¿Qué forma tendría? ¿Qué simboliza el espejo dibujaste? Escribe una breve descripción de cómo crees que el espejo refleja a las personas que se miran en él.



DURANTE LA LECTURA

♦♦ Vocabulario

Escribe qué significan *para ti* cada una de las siguientes palabras, que aparecen en el texto. Una vez que lo hayas hecho, cuando estén escritas, búscalas en el diccionario.

PALABRA	PÁGINA	TU PROPIA DEFINICIÓN	DEFINICIÓN DEL DICCIONARIO
Obsidiana	35		
Portal	54		
Tenue	56		
Vertiginosamente	59		
Procedimiento	62		

PALABRA	PÁGINA	TU PROPIA DEFINICIÓN	DEFINICIÓN DEL DICCIONARIO
Vasija	75		
Supremo	86		
Grabados	104		
Torrencial	124		
Choza	160		

- ¿Qué tan cerca estuviste?
- ¿Cuáles fueron las diferencias que más te sorprendieron?

♦♦ Los personajes

Menciona tres características de cada uno de los siguientes personajes:

PERSONAJE	CARACTERÍSTICA 1	CARACTERÍSTICA 2	CARACTERÍSTICA 3
Emma			
Martín			
Mamá			
Papá			
Nelli			
Manauia			
Tezcatlipoca			
Tláloc			
Abuela de Nelli			

♦♦ Verdadero o falso

Establece si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Luego, explica por qué:

- _____ El papá de Emma y Martín había estado buscando una oportunidad para trabajar como director en una escuela. (Página 17)
- _____ Emma y Martín tienen el mismo color de ojos, pero son muy diferentes en otros aspectos físicos. (Página 25)
- _____ La nueva casa de la familia de Emma y Martín tiene un color rojo brillante y está muy bien cuidada. (Página 40)
- _____ Los aldeanos tenían éxito en tapar los huecos en el techo utilizando tazones de barro y jarras. (Página 75)
- _____ La risa de Tezcatlipoca hizo que a Emma se le pusiera la piel de gallina. (Página 108)
- _____ La sombra de Tezcatlipoca era tenue y se confundía con la luz blanca que la rodeaba. (Página 114)
- _____ Debido a la inundación, solo unas pocas casas seguían de pie. (Página 125)
- _____ El hombre tallado en la concha sostenía una lanza en una mano y un cuerno en la otra. (Página 133)
- _____ Martín se sintió molesto al ver al jaguar sonriendo en su espejo. (Página 138)
- _____ Una mariposa azul se posó suavemente sobre el marco del mosquitero. (Página 152)

♦♦ Los inventos y la vida cotidiana

Cuando Nelli viaja a la época de Emma y Martín, se sorprende mucho de innovaciones técnicas que no existen en su época, como la estufa, el refrigerador o el grifo de agua.

- ¿Cómo crees que se habrá sentido Nelli al ver todas esas cosas?
- ¿Qué opinas sobre las ventajas y desventajas de tener estos avances tecnológicos?
- Investiga el impacto ambiental de los inventos modernos. Escribe un informe sobre cómo el uso de estas tecnologías puede afectar al medio ambiente. ¿Qué soluciones crees que podrían implementarse para reducir este impacto?
- Haz una lista de cinco inventos que consideres que fueron importantes para mejorar la calidad de vida de las personas. Explica por qué te parece que fueron útiles, y de qué manera mejoraron la vida de quienes los usan.

- ¿Consideras que esos inventos hubieran sido necesarios en la época de Nelli?
¿Por qué?
- ¿Qué innovaciones tecnológicas imaginas que habrá dentro de cien o mil años?
¿Cómo serían? ¿Para qué servirían? ¿Quiénes las usarían y quiénes no?

♦♦ Los lugares

En el libro aparecen algunas referencias geográficas:

Aztlán.
Chicago.
Cuernavaca.
Lago de Texcoco.
Tenochtitlán.
Texcoco.
Valle de México.

- ¿Pueden identificar cuáles son del presente, cuáles del pasado y cuáles de la mitología?
- Sitúa en un mapa cada una de las referencias geográficas que puedas encontrar.

 penguinlibrosUS

 penguinlibrosUS

 penguinlibrosUS

