



LAURA NO

El nombre secreto

La aventura escrita
en las runas

CARPETA DE ACTIVIDADES

Coordinadora del Área de Literatura: Laura Giussani
Editora de la colección: Pilar Muñoz Lascano
Secciones especiales: Silvia Seoane
Correctora: María Luz Rodríguez
Jefe del Departamento de Arte y Diseño: Lucas Frontera Schällibaum
Diagramación: Pamela Donnadio
Ilustraciones: Marcelo Tomé
Gerente de Diseño y Producción Editorial: Carlos Rodríguez

Laura No

El nombre secreto: la aventura escrita en las runas: actividades . - 1a ed. -
Boulogne: Estrada, 2012.
16 p.: il.; 19x14 cm. - (Azulejos. Serie Naranja; 8)

ISBN 978-950-01-1456-1

1. Literatura Infantil y Juvenil Argentina. I. Título.
CDD A863.928 2

© Editorial Estrada S. A., 2012.

Editorial Estrada S.A. forma parte del Grupo Macmillan.

Avda. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina.

Internet: www.editorialestrada.com.ar

Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723.

Impreso en la Argentina.

Printed in Argentina.

ISBN 978-950-01-1456-1


No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización y otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

BIO-
GRAFÍA

LAURA NO nació en 1973 y falleció en 2006. Desde muy pequeña, fue una lectora voraz. Se inició en la lectura con las baladas y leyendas sobre Robin Hood y siguió con autores clásicos de aventuras como Emilio Salgari, Julio Verne y Arthur Conan Doyle. En la adolescencia, descubrió *El señor de los anillos*, novela que la cautivó y la llevó a rastrear los orígenes del género. Así, se convirtió en una lectora especializada en literatura medieval.

Fue, sobre todo, una amante de la narración, en todas sus formas, incluida la audiovisual; por eso, estudió Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires y escribió guiones para cine, cuentos y novelas para niños.

En esta colección también hemos publicado su novela *Ludópolis, la ciudad de los juguetes*.



¿Qué es una novela?

Una novela es una narración ficcional; es decir, el relato de hechos que protagonizan distintos personajes en un tiempo y un lugar, creados por un autor.

Tanto la novela como el cuento son géneros literarios que cuentan historias, pero no son lo mismo. Un cuento es breve, tiene un único hecho que se desarrolla y se resuelve rápidamente, y suele tener pocos personajes. En cambio, la novela es un texto más largo que, en general, está organizado en capítulos porque desarrolla una serie de hechos; tiene un personaje protagonista, pero también tiene muchos otros personajes: personajes importantes y también personajes secundarios, cuyas historias se van contando paralelamente a la historia del protagonista.

Leer una novela es asomarse a un mundo y recorrerlo siguiendo el camino del protagonista. El mundo que cada novela propone al lector es diferente: puede ser un mundo futurista extraterrestre, con naves espaciales y edificios de mil pisos o puede ser un mundo mágico donde viven hadas y duendes; pero también puede ser un mundo muy parecido al actual, ubicado en un lugar como, por ejemplo, nuestro país, China o Dinamarca. Así, los mundos posibles son infinitos.

Leer una novela es seguir a un personaje protagonista y verlo cambiar. Porque esa es una característica de los protagonistas de las novelas: sus vivencias y sus relaciones con el mundo que habitan los transforman de algún modo; siempre cambian en algún sentido.




¿Y una novela de aventuras?

Una aventura es algo extraño, fuera de lo habitual, que le sucede a alguien y conlleva algún peligro y fuertes emociones. La palabra "aventura" significa "lo que vendrá", es decir, lo que no se conoce y está por llegar.

En una novela de aventuras, el protagonista vive algo extraordinario, y eso puede significar muchas cosas: enfrentar dragones o ser un pirata, pasar de ser un hombre hogareño a ser un guerrero o hacer una travesía por mar y descubrir un mundo nuevo.

La mayor parte de las veces, la aventura está ligada a la realización de un viaje. El protagonista debe abandonar su hogar para llegar hasta otro lugar en el que hará o hallará algo valioso para él o para su comunidad. Así, el personaje tendrá que enfrentar lo desconocido y vencer los obstáculos que el camino le presente. Es frecuente que en ese camino conozca a otros personajes, de otras culturas, de otras especies o con otros intereses. Entre ellos encontrará a ayudantes y villanos, a quienes deberá saber reconocer para sobrevivir. En muchos casos, se verá obligado a enfrentarse a la naturaleza porque tendrá que atravesar paisajes desconocidos, vencer el frío, el hambre y otros problemas similares.

Pero lo más importante del viaje es que el protagonista realizará un cambio interno: aprenderá cosas sobre el mundo y sobre sí mismo; al finalizar la aventura, será más sabio, más valiente, más maduro y conocerá nuevas verdades.



La aventura en esta novela

El nombre secreto está inspirada en las historias de aventuras de la Edad Media (período histórico comprendido entre los siglos V y XV). Podría decirse que esta novela pertenece a lo que hoy se llama “fantasía medieval”, un tipo de relato que nació cuando el inglés John Ronald Reuel Tolkien escribió, a mediados del siglo XX, El señor de los anillos. Esta novela crea un mundo basado en la antigua mitología y en la tradición literaria del norte de Europa en la Edad Media.

Siguiendo la línea de este tipo de narraciones, El nombre secreto comienza con un breve texto que hace pensar al lector que está frente a una crónica de hechos que ocurrieron en la realidad. De esta misma manera, cada relato de la Edad Media se iniciaba con una dedicatoria a quien lo había encargado: en general, una persona poderosa de la época.

La tierra donde vive Runa, nuestra joven protagonista, es un mundo fantástico en el que habitan seres diversos: humanos y de otras especies. Un mundo donde la razón y la magia conviven. Un mundo donde la paz es un viejo recuerdo y la guerra, una dolorosa realidad. Los secretos del pasado deben ser revelados y Runa tiene un papel que cumplir en ese destino.



ACTIVIDADES PARA COMPRENDER LA LECTURA

1. Respondan a las siguientes preguntas y describan cómo son las ciudades y sus habitantes.

- ¿Cómo es la ciudad de Drama? ¿Y sus habitantes?
- ¿Cómo es Runa? ¿En qué se parece y en qué se diferencia de los habitantes de Drama?
- ¿Cómo es la ciudad de Mita? ¿Y sus habitantes?
- ¿Cómo es el paisaje que existe entre una y otra ciudad?
- ¿Cómo es el niño gris? ¿Qué sabe? ¿Qué le gusta? ¿Qué poderes tiene?
- ¿Cómo es Gakore? ¿Qué edad tiene? ¿Cómo viste? ¿Cómo es su carácter?
- ¿Cómo es Alio? ¿Qué edad tiene? ¿Cómo es su carácter? ¿Qué relación tiene con su pueblo? ¿Y con Runa?

2. Respondan a las siguientes preguntas.

- ¿Por qué Runa es expulsada de Drama? ¿Por qué sus padres no logran evitar que la expulsen?
- ¿Qué obstáculos debe enfrentar Runa durante el viaje?
- ¿Cuáles son las cosas en las que el niño gris ayuda a Runa?
- ¿Quiénes ayudan a Runa durante el viaje? ¿Quiénes se enfrentan a ella? ¿Cuáles son los objetos que auxilian a Runa?
- ¿Por qué Alio confía en Runa? ¿Cómo la ayuda? ¿En qué circunstancias no puede ayudarla?
- ¿Para qué le sirve a Runa el poema de las runas?
- ¿Qué es lo que descubre Runa al descifrar el pergamino?
- ¿Por qué tiembla la tierra mientras Runa descifra el pergamino? ¿Cómo reacciona el pueblo?
- ¿Por qué, finalmente, el pueblo se rebela contra Gakore?
- ¿Qué sucede finalmente con Runa?

3. Runa se siente triste por abandonar a sus padres, pero también siente cierta felicidad por emprender el viaje. ¿Por qué les parece que sentirá eso? Elijan las opciones que les parezcan apropiadas y discutan por qué las eligieron.

- Porque Runa nunca fue aceptada por completo en Drama y eso la incomoda.
- Porque Runa está destinada a cumplir esa misión y, sin saberlo, va hacia su destino.
- Porque Runa nunca salió de Drama y le provoca curiosidad conocer el resto del mundo.
- Porque Runa quiere conocer el secreto del que le habló su madre.
- Porque Runa tiene quince años y es un momento en que comienza una nueva etapa.

4 ¿Por qué el niño gris se une a Runa? Elijan las opciones apropiadas y justifiquen su elección.

- Porque su floresta se destruyó y no tiene hogar.
- Porque así estaba escrito en las runas.
- Porque rápidamente se crea un vínculo afectivo entre ellos.
- Porque Runa se lo pide.
- Porque lo envía Gakore.
- Porque se lo pide Alio.
- Porque el niño gris, de algún modo, entiende que Runa lo necesita.

5. En grupos, resuelvan las siguientes actividades.

- ¿Qué otras novelas de aventuras conocen? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian de esta?
- Investiguen qué otras novelas de fantasía épica fueron publicadas para niños y/o jóvenes. Busquen sus argumentos y compárenlas con *El nombre secreto*.

6. Como en todo relato de aventuras que incluye un viaje, Runa cambia y descubre cosas de sí misma. Elijan las opciones apropiadas y justifiquen sus elecciones.

- a. Runa descubre que ella pertenece tanto a Drama como a Mita.
- b. Runa pasa de ser una niña a ser una joven madura.
- c. Runa descubre que es más feliz viviendo sin sus padres.
- d. Runa adquiere sabiduría para enfrentar a un poderoso malvado.
- e. Runa comprende que debe cumplir una misión para cambiar su mundo.
- f. Runa descubre la amistad y la solidaridad.

7. Busquen en el relato algunos momentos en los que aparezcan estos sentimientos. Entre todos, señalen qué personaje experimenta el sentimiento y cómo lo expresa.



ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN DE ESCRITURA

1. Escriban un diálogo.

En la novela, hay dos situaciones en las que el niño gris se comunica con la mantis. Reléanlas y elijan una. ¿Qué se estarán diciendo el niño gris y la mantis? Tengan en cuenta lo que acaba de pasar en cada caso. Escriban el diálogo entre estos dos personajes.

2. Escriban un relato.

Narren qué pasó con los personajes en alguna de estas situaciones:

- a. Runa, después de la aventura: ¿vuelve a vivir con sus padres, va a Mita, funda otra ciudad, se va a vivir a una floresta con el niño gris y la mantis?
- b. ¿Cómo es la relación entre Runa y Alio años después?

3. Escriban una noticia.

El diario *Mundo Unificado* publica una noticia en la que informa acerca del destino de Gakore después que se descubrió la verdad y el pueblo se liberó. Escriban esa noticia.

4. Escriban una carta.

Escriban la carta que Runa envió a sus padres después de haber descubierto el mensaje de los pergaminos.

5. Escriban un diario íntimo.

Imaginen que Runa llevaba, a lo largo del viaje, un diario íntimo en el que expresaba sus ideas, preguntas, temores, nostalgias y esperanzas. Elijan un momento del viaje y escriban el texto del diario íntimo.

ACTIVIDADES DE RELACIÓN CON OTRAS DISCIPLINAS

CINE

1. Miren y conversen.

Veán una de estas películas de aventuras: *Mulán*, dirigida por Tony Bancroft y Barry Cook para los estudios Disney (Estados Unidos, 1998) y *El viaje de Chihiro*, dirigida por Hayao Miyazaki (Japón, 2001). Una vez que las hayan visto, respondan entre todos estas preguntas referidas a las películas.

- ¿Les parece que son historias de aventuras? ¿Por qué?
- ¿Qué similitudes encuentran entre estas historias y *El nombre secreto*?

CIENCIAS SOCIALES

2. Averigüen.

La tradición de las runas proviene de los pueblos germanos y nórdicos de Europa. Averigüen quiénes fueron, dónde y en qué época vivieron y cuáles eran las características principales de su cultura.

3. Investiguen.

Busquen información sobre la Edad Media en Europa. ¿Cómo vivía la gente? ¿Cómo se vestía? ¿Cómo se desplazaba de un lugar a otro? ¿Qué adelantos pertenecen a este período?

EDUCACIÓN PLÁSTICA

4. Ilustren.

¿Cómo se imaginan las ciudades de Drama y Mita? Elijan una técnica y una de estas ciudades e ilústrenla.



Si te gustó este libro, podés leer...

Ludópolis, la ciudad de los juguetes

Laura No

En el futuro, las ciudades se han cerrado de espaldas a la naturaleza contaminada. En una de esas ciudades vive Hado, un chico que no se lleva muy bien con su entorno. Por rebelde, las autoridades deciden enviarlo a la ciudad de los juguetes, donde conoce a la enigmática Ea y al cibernético gatito Batou. Juntos, emprenderán una travesía increíble.



Los mitos griegos

Julián Martínez Fernández

Los mitos griegos narran historias que se disfrutaban desde hace muchos siglos. Esta selección acerca a los chicos algunos de los relatos más famosos, contados con humor e imaginación.



Los viajes de Marco Polo

Ignacio Miller

En esta versión novelada de los viajes de Marco Polo, desde que sale de Venecia hasta que llega a China, los lectores encontrarán un relato lleno de magia, misterio y aventuras. El pequeño Marco irá aprendiendo poco a poco los secretos de un mundo desconocido y finalmente descubrirá que se ha convertido en un hombre, merecedor de la confianza del Gran Kan.





Otros títulos de la colección

El conde de Montecristo

Alejandro Dumas. Versión de Nicolás Schuff

Una de las novelas más apasionantes de todos los tiempos, poblada de peripecias, ocultamientos y venganzas.

Esta versión rescata el espíritu y el dinamismo de la genial creación de Dumas, para que los jóvenes lectores puedan encontrarse con una de las más increíbles historias de aventuras.



El libro de la selva

Rudyard Kipling. Versión de Evelyn Galiazo

Un bebé es hallado por los animales de la selva. A partir de ese momento, se inicia una serie de episodios en los que conviven el humor, la sorpresa y la aventura.

El cautivante texto de Kipling llega a los jóvenes lectores en una versión que les permitirá acceder a un mundo lleno de descubrimientos.

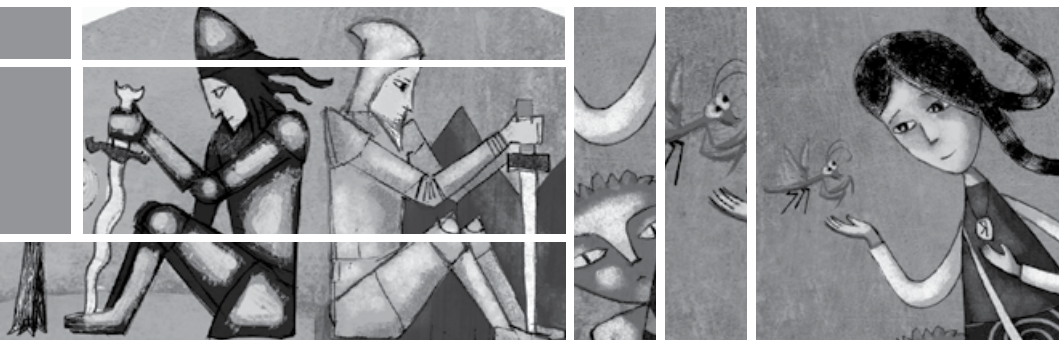


Las aventuras de Robin Hood

Versión de Claudio Weissfeld

Una versión actual, especialmente escrita para los chicos de hoy, de las aventuras del legendario héroe medieval, amado por los pobres y perseguido por los poderosos de su época. Este clásico de todos los tiempos, que ha hecho las delicias de muchas generaciones, vuelve a mostrar el valor de la defensa de los orpimidos, la solidaridad y el amor.





Cód. 778131