

El honor o la muerte

Autor: Toño Malpica
Ilustrador: O'Kif

Páginas: 40
Edad: 4+
Grado: preescolar, 1.º y 2.º de primaria
Lector: principiante



Temas

- Aceptación
- Crecimiento y maduración
- Familia

Valores

- Bondad
- Lealtad
- Valentía

Después de un día pesado, Capitán Sanguinario regresa a casa para empuñar la espada y dar batalla a sus adversarios junto a Despiadado Morgan. Cuando llega, comienza a buscar a su compañero, pero poco a poco descubre que por fin sucedió lo que él temía desde el día en que se conocieron...

PROPUESTAS DE LECTURA

1. EL HONOR O LA MUERTE: una historia sobre el crecimiento

Algunas ideas para el maestro

Esta historia plantea, por medio de una analogía, la transición de los niños hacia su independencia y socialización como consecuencia natural de su desarrollo físico y emocional. Es cuando desplazan su interés hacia nuevos compañeros de juegos y otras actividades que, de acuerdo con su madurez, les resultan más atractivas. Los niños más pequeños comienzan a desarrollar su curiosidad, y su atención se centra en aquello que hacen otros pequeños, por lo general de su misma edad, y en cuanto sucede en su entorno más allá de casa.

Algunas preguntas útiles

- ¿Quiénes son los nuevos camaradas de Despiadado Morgan?
- ¿Dónde creen que los conoció?
- ¿Qué tienen en común?
- ¿Creen que despiadado Morgan extraña dar batalla junto con Capitán Sanguinario?
- Recuerden cuando eran más pequeños, ¿qué juegos han dejado de jugar? ¿Por qué?
- ¿Cuáles pueden ser los sentimientos de Despiadado Morgan ante la partida de su amigo?

2. EL HONOR O LA MUERTE: una historia sobre los lazos familiares

Algunas ideas para el maestro

El cuento es también una reflexión sobre la relación que existe entre los miembros de la familia de diferentes generaciones. A pesar de haber perdido a su entrañable compañero de aventuras, Capitán Sanguinario recuerda que hace algún tiempo él mismo dejó atrás a un importante camarada, con quien libró arriesgadas batallas. Entonces decide que es el momento de recuperarlo y se dirige a su encuentro.

Algunas preguntas útiles

- ¿Qué relación existe entre Capitán Sanguinario y el gran Despiadado Morgan?
- ¿Quién es el antiguo compañero con quien Capitán Sanguinario empuñaba la espada?
- ¿Tienen a algún compañero de batallas parecido?
- ¿Quiénes son los villanos a los que combaten Capitán Sanguinario y Despiadado Morgan?
- ¿Los villanos son amigos entre sí?
- ¿Crees que los villanos son una familia? ¿Por qué?
- ¿Qué sentimientos les provocan el hecho de saber que quizás no todo el tiempo estarán rodeados de las mismas personas?

3. EL HONOR O LA MUERTE: una historia sobre las posibilidades de juego

Algunas ideas para el maestro

Despiadado Morgan libra una batalla muy diferente en el parque. Ahora se concentra en hacer dominadas con el balón de futbol y en enviar un pase certero para alguno de sus compañeros. Dejó a un lado su casco, el escudo y la espada. Por el momento ya no le interesa tanto vencer a Bruja Come Niños, Calaca Repulsiva y Monstruo Infame, pues está concentrado en sus pies y en la dirección que le imprimirá al balón. Las posibilidades del juego son infinitas.

Compartir con sus iguales proporciona a los niños la posibilidad de explorar el mundo que los rodea y comprenderlo, además de ser un medio para desarrollar la coordinación psicomotriz, el desarrollo sensorial y afectivo y la sociabilización.

Algunas preguntas útiles

- ¿Cuál es su juego favorito?
- ¿Dónde suelen jugar?
- ¿Con quién juegan?
- ¿Qué juegos en equipo les gustan más?
- ¿Cuál personaje de un cuento les gustaría ser? ¿Por qué eligieron a ese personaje?
- ¿Prefieren los juegos individuales o en equipo? ¿Por qué?

ACTIVIDADES

1. Antes de iniciar la lectura, pida a los alumnos que observen con detenimiento la ilustración que aparece junto a la dedicatoria y que compartan con el grupo qué formas distingue cada uno en la silueta gris.
2. Pida a los niños que mencionen los objetos que se encuentran en la habitación de Despiadado Morgan. Pregunte cuáles les resultan familiares y por qué.
3. Proponga a los alumnos jugar a “lo que no son”. Invítelos a elegir alguno de los monstruos de la historia: Bruja Come Niños, Monstruo Infame, Vampiro Bestial, Encarnizado Fantasma o Calaca Repulsiva, para que, en equipos, organicen una representación en la que todos participen.

COMENTARIOS DEL AUTOR

“Cuando era niño y asistía a la escuela con mi hermano Javier, nos gustaba caminar lento para que, al llegar, encontráramos la puerta cerrada. También construíamos casas de los sustos en el sótano de nuestra casa. Después preferíamos salir a jugar al parque futbol, beisbol o ‘quemados’. Por las tardes, antes de que oscureciera, cazábamos luciérnagas, grillos y escarabajos voladores. Ese parque era nuestra segunda casa. Quizá por eso ahora lo que verdaderamente me gusta es escribir historias.”