

El caballero Iracundo y Púas el dragón

Autora: Annette Langen
Ilustradora: Katja Gehrmann

Páginas: 28
Edad: 6+
Grado: 1.º y 2.º de primaria
Para: lector principiante



Temas

- Amistad
- Diversidad
- Aceptación

Valores

- Fortaleza
- Tolerancia
- No violencia

Cansado de luchar contra adversarios de madera, el caballero Iracundo, lleno de furia, se lanza contra los muros del castillo en busca de una verdadera aventura. Sorprendidos, sus padres y súbditos lo ven alejarse con sus armas sobre Rosita, su corcel. Al adentrarse en la espesura del bosque se encuentra con Púas, un pequeño dragón con quien inicia una inesperada amistad.

PROPUESTAS DE LECTURA

1. EL CABALLERO IRACUNDO Y PÚAS EL DRAGÓN: un libro para enfrentar la vida

Algunas ideas para el maestro

En esta historia observamos el deseo que se vive en la niñez de “comerse al mundo”. La travesía que el caballero Iracundo emprende al bosque, cansado de simular batallas, bien puede simbolizar el tránsito por el territorio del inconsciente del que saldremos transformados, como lo afirma Bruno Bettelheim al analizar los cuentos de hadas: los héroes se adentran en el bosque como parte de un acto de valentía que los enfrenta con el peligro obedeciendo al anhelo de reafirmarse, madurar y encontrarse con la verdad.

Algunas preguntas útiles

- ¿Por qué está enojado el caballero Iracundo?
- ¿Qué es lo que en realidad desea el caballero?
- ¿Cómo reaccionan cuando ustedes se enojan?
- ¿Cómo se sienten cuando alguna persona se enoja con ustedes? ¿Por qué?
- ¿Crees que después de jugar con Púas, el caballero sigue enojado? ¿Por qué?

2. EL CABALLERO IRACUNDO Y PÚAS EL DRAGÓN: un libro para romper las cadenas

Algunas ideas para el maestro

Los muros del castillo protegen a sus habitantes de los peligros que existen fuera de él, como la madre dragona y su hijo Púas. Iracundo ve una nube de humo sobre el bosque tenebroso y piensa que son los dragones quienes se burlan del reino. Esto lo enfurece e impulsa a rebelarse contra la protección que le brindan aquellos muros y sale dispuesto a acabar con el enemigo. La vida en un castillo da seguridad y tranquilidad, sin embargo, y a pesar de nuestros miedos, los humanos estamos en un enfrentamiento y búsqueda constantes.

Algunas preguntas útiles

- ¿Por qué Iracundo decide salir del castillo?
- ¿Es cierto que los dragones se burlan del reino como él piensa?
- ¿Qué hacen cuando sienten que alguien se burla de ustedes?
- ¿Cómo se sienten cuando pasan varios días sin salir de su casa?

3. EL CABALLERO IRACUNDO Y PÚAS EL DRAGÓN: un libro que huele a peligro

Algunas ideas para el maestro

Solemos inventar fantasías catastróficas cuando el mundo nos parece amenazante. El caballero Iracundo le teme al bosque tenebroso pero, gracias a la compañía de Púas y Rosita, se atreve a adentrarse. Termina diciendo que, para enfrentar lo desconocido, un verdadero caballero necesita un astuto corcel, atreverse a vivir aventuras y un amigo con el cual divertirse. Iracundo ya no está enojado pues rompió las cadenas que lo ataban a una realidad ilusoria y enfrentó a su rival Púas, quien no tenía intenciones de burlarse de él. En el momento que el caballero ve al dragón como a su igual, deja de temerle. En ocasiones, la raíz de nuestra angustia es el temor a las diferencias.

Algunas preguntas útiles

- ¿Cómo inicia la amistad entre Púas e Iracundo? ¿Qué creen que los unió?
- ¿Cómo se sienten cuando conocen a alguien diferente?
- ¿Cómo los recibieron el primer día en su nueva escuela?
- ¿Cómo reciben a un nuevo compañero cuando llega al salón?
- ¿Les ha pasado que alguien les cae mal pero al conocerlo cambian de opinión?

ACTIVIDADES

1. Pida a los alumnos que observen las ilustraciones con atención. Hágalas las siguientes preguntas: ¿les gustan las ilustraciones? ¿Quién aparece en la primera página? En la segunda página hay cuadros en el salón donde se encuentra Iracundo luchando contra una escultura, ¿quiénes se imaginan que son esos personajes? ¿Qué expresión tienen y por qué? ¿Cuál es la ilustración que les gusta más? ¿Por qué?
2. Pregunte a los alumnos a qué les gustaría jugar con un dragón y motívelos a elaborar un dibujo que refleje el momento. Sugiera que nombren a su amigo dragón.
3. Al final de la historia, Iracundo regresa al castillo lleno de tizne, pero feliz. Pregunte a los alumnos cómo se imaginan que lo recibieron los habitantes del reino.

COMENTARIO DE LA AUTORA

“He viajado a muchos lugares pero ninguna de mis travesías ha sido tan aventurada y divertida como la de escribir la historia de Iracundo y Púas.”

COMENTARIO DE LA ILUSTRADORA

“Cuando ilustro disfruto que el trazo de cada personaje me sorprenda.”