



¿POR QUÉ LEER ESTE LIBRO?

Porque es una amigable adaptación en cómic que propicia de manera interesante y amena un acercamiento a la mitología clásica y a la historia del emblemático héroe griego, Ulises. Además, permite reflexionar en torno a la importancia de la familia y las consecuencias de la guerra.

ÁREAS DE TRABAJO

- **Comunicación**
 - Expresión y comprensión oral
 - Comprensión de textos
 - Producción de textos
- **Persona, Familia y Relaciones Humanas**
 - Construcción de la autonomía
 - Relaciones interpersonales
- **Historia, Geografía y Economía**
 - Manejo de la información
 - Comprensión espacio temporal
 - Juicio crítico



ACTIVIDADES PARA HACER EN GRUPO



1

Investigando Antes de la lectura

Ubicar en un mapa el país de Grecia. Comentar cuáles son sus características geográficas y hacer notar la gran cantidad de islas que forman parte del país. Después, organizar la clase en grupos y proponer a cada uno que busque información sobre este país (sus costumbres, su historia, su mitología, etc.). Finalmente, invitarlos a exponer el resultado de su investigación.

2

Enfrentados Durante la lectura

En el cómic se describen diferentes aventuras por las que atraviesa Ulises, en las que debe hacer frente a personajes como Polifemo, Circe, las sirenas, Poseidón, Calipso y los pretendientes de Penélope. A medida que estos vayan apareciendo, pedir a los alumnos que valoren las actitudes de Ulises y sus compañeros. Preguntar: ¿qué cualidades tiene Ulises para ser líder?, ¿qué valores encarna?, ¿cómo toma las decisiones? Finalmente, analizar las propias actitudes en situaciones difíciles o problemáticas (con un compañero de clase, con los padres, con los profesores, etc.).

3

Reporteros de la historia Después de la lectura

Pedir a los alumnos que imaginen que son periodistas de aquella época y que deben preparar un reportaje sobre las aventuras de Ulises. Recordar las características de un reportaje. Una vez terminado, comparar las diferentes versiones.

▶ TALLER DE ESCRITURA INDIVIDUAL

En la pág. 7 el poeta Demódoco entretiene al auditorio contando las hazañas de los héroes de Troya. Pedir a los alumnos que al mismo estilo de los poetas griegos, narren las hazañas de un personaje real o inventado. Indicar que deben incluir lo siguiente:

- Presentación del personaje y el ambiente.
- Características físicas y de personalidad del personaje.
- Narración de las proezas.
- Desenlace

▶ OTROS MATERIALES RELACIONADOS CON ESTE LIBRO

▶ Otros libros sobre viajes y aventuras:



• Robinson Crusoe (DANIEL DEFOE)

Robinson Crusoe, un aristócrata altanero, decide ver mundo y se convierte en marinero. Tras un naufragio, acaba en una isla donde intentará sobrevivir con la única compañía del nativo Viernes.

• La vuelta al mundo en 80 días (JULIO VERNE)

Londres, 1872. El mayordomo Passepartout entra al servicio del severo y puntilloso Phileas Fogg. Este último ha apostado con sus amigos que sería capaz de dar la vuelta al mundo en ochenta días; por tanto, ambos se embarcan al día siguiente en un viaje sembrado de obstáculos. Lo que no saben es que los sigue un detective pertinaz, convencido de que Fogg es el responsable de un robo en el Banco de Inglaterra.



▶ Un clásico



• La Ilíada (HOMERO)

Otro poema épico que narra los acontecimientos del décimo año de la guerra de Troya.



▶ Una película



• Kon-Tiki (JOACHIM RONNING Y ESPEN SANDBERG)

Otro poema épico que narra los acontecimientos del décimo año de la guerra de Troya.

▶ Glosario

- **grotesca.** Ridícula y extravagante.
- **hospitalidad.** Buena acogida y recibimiento que se hace a los extranjeros o visitantes.
- **levar.** Recoger, arrancar y suspender el ancla que está fondeada.
- **néctar.** Licor, deliciosamente suave y gustoso.
- **ninfa.** Cada una de las fabulosas deidades de las aguas, bosques, selvas, etc.
- **tensar.** Poner tirante algo.
- **treta.** Engaño que traza y ejecuta el diestro para herir o desarmar a su contrario, o para defenderse.
- **usurpar.** Apoderarse de una propiedad o de un derecho que legítimamente pertenece a otro, por lo general con violencia.

Odisea: Cuaderno de bitácora

Ulises ya está de retorno en Ítaca junto a su anhelada familia; pero es preciso que elabore un cuaderno de bitácora a partir de sus experiencias, con el fin de que sirva de guía a otros viajeros. ¡Ayúdalo a construirlo!



Nombre: _____

Curso: _____

Criaturas fantásticas

Haz una descripción detallada de las siguientes criaturas fantásticas que entorpecieron el viaje de Ulises. No olvides que tus explicaciones serán una valiosa ayuda para que otros puedan identificarlos.

Cíclope

Sirenas

Poseidón

Zonas de peligro

Escribe a qué historia pertenecen estos lugares y cómo lograron tanto Ulises como sus hombres continuar con el viaje.

Isla de los lotófagos

Isla Ea

Isla de Ogigia

Un buen comandante

- En toda empresa es necesario un buen comandante. Ulises reúne ciertas condiciones para ello, ¿cuáles son?

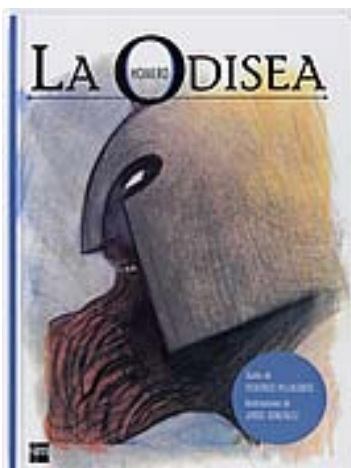
Aliados

- Ulises no habría podido retornar a su hogar sin la ayuda de ciertos personajes que se aliaron a su causa. Nómbralos y explica cómo lo ayudaron. Así, un próximo viajante tal vez pueda contar con ellos.

Recomendaciones de viaje

- Ponte en la piel del héroe y escribe cuatro recomendaciones para realizar con éxito una travesía en alta mar.

LA ODISEA



OBJETIVOS

- Aproximarse a la literatura clásica apreciando su valor histórico y cultural.
- Distinguir los hechos reales de la ficción, valorando la función que cada uno desempeña en el relato.
- Potenciar la capacidad inferencial.
- Aprender a extraer las ideas principales de un texto.

EDUCACIÓN EN VALORES

- Valorar la determinación por alcanzar metas y objetivos personales.
- Juzgar la ética de las acciones de la obra.
- Reconocer la importancia de la resolución de conflictos.
- Ponderar la familia como fuente de inspiración y núcleo de vida.

SINOPSIS

Al finalizar la guerra de Troya, Ulises y sus hombres emprenden el camino de vuelta al reino de Ítaca donde lo esperan su esposa, la bella Penélope, y su hijo Telémaco. Sin embargo, el retorno no será nada fácil para los valientes guerreros, ya que múltiples obstáculos se les presentarán.

A poco tiempo de partir en doce naves, llegan a la isla de los comedores de loto, donde Ulises pierde a varios de sus hombres porque estos, al comer la planta, olvidaron su deseo de regresar al hogar. Después, los restantes arribaron a una isla habitada por carnívoros cíclopes, de la que solo escaparon gracias a la habilidad de Ulises, quien logró engañar al temido Polifemo. Más adelante se encuentran en la isla de Ea, donde la hechicera Circe retiene por un año a Ulises.

El viaje continúa hasta pasar por el islote de las sirenas, de cuyos cantos logran salvarse; pero Poseidón, dios del mar y de las olas, decide castigar a Ulises con un terrible oleaje en el que desaparecen muchos de sus compañeros. Así, Ulises es llevado por las olas hasta la isla de la ninfa Calipso, quien se enamora de él y lo retiene por espacio de siete años.

Finalmente, al cabo de diez años de desventuras y gracias al apoyo de los feacios y la diosa Atenea, Ulises logra regresar a su reino y recuperar a su familia y a su reino de las manos de perversos rivales.

AUTOR: HOMERO

Existen muy pocos datos biográficos de la figura de Homero. Algunos han puesto en duda su autoría de la *Ilíada* y la *Odisea*. Los historiadores dicen que vivió entre los siglos VIII y IX a.C. y que era originario de algún lugar de la costa griega del Asia Menor, probablemente de Esmirna o Quío.

Homero fue un aedo, un poeta ambulante que cantaba poemas épicos ayudándose de un instrumento musical, además de componer sus propias obras. Recitaba en plazas y calles, recopilando a su vez las historias que escuchaba a otros recitadores o rapsodas.

Numerosos historiadores clásicos, como Heródoto, trataron de dilucidar los orígenes y la vida del misterioso autor de dos de las obras más brillantes de la literatura universal. Mientras unos dicen que era ciego, otros lo niegan por las detalladas y exquisitas descripciones de su poesía.

También se escribió que fue contemporáneo de la guerra de Troya, en tanto que otros apuntan que vivió décadas o siglos más tarde.

PROGRAMACIÓN EN CINCO SESIONES

SESIÓN 1. Antes de la lectura, realizar en clase la actividad “Investigación” de la **Ficha del profesor**. Con esto se introducirá a los alumnos en el contexto geográfico y cultural del relato, además se motivará su lectura. Pedir a los alumnos que lean las 8 primeras páginas en casa.

SESIÓN 2. Comentar el inicio del relato preguntando: ¿de acuerdo con las ilustraciones, creen que la aventura sucede en el presente o en el pasado?, ¿por qué?, ¿qué crees que le contará Ulises al rey?, ¿qué indican las expresiones de los rostros de los personajes? Seguir leyendo hasta la página 24 y pedir a los alumnos que predigan qué va a suceder a continuación. Invitar a algunos alumnos para que expongan voluntariamente cómo creen que va a seguir la historia.

Luego, desarrollar los cinco primeros puntos de la actividad “Enfrentados” de la **Ficha del profesor** y completar la actividad “Todo aventura” de la **Ficha del alumno**.

SESIÓN 3. Desarrollar la actividad “Criaturas fantásticas” de la **Ficha del alumno**. Esta servirá para comprobar el nivel de comprensión de los personajes. Luego, pedir que sigan leyendo hasta la página 30 y completar la actividad “Enfrentados” de la **Ficha del profesor**. Invitar a los alumnos a compartir en grupo sus respuestas. Es importante promover la identificación de los alumnos con el protagonista.

SESIÓN 4. Leer hasta el final de la obra y preguntar: ¿qué les pareció la obra?, ¿fue fácil comprenderla?, ¿les ayudaron los dibujos?, ¿les gustaría haber conocido a un héroe como Ulises?, ¿les gustaría vivir aventuras como las suyas? Realizar la actividad “Reporteros de la historia” de la **Ficha del profesor**. Encargar a los alumnos el desarrollo del **Taller de escritura individual** de la **Ficha del profesor**.

SESIÓN 5. Leer en clase algunos relatos desarrollados en el **Taller de escritura individual** y comentarlos. Completar los ejercicios restantes de la **Ficha del alumno**. Luego, invitar a reflexionar a los alumnos sobre el origen de las aventuras de Ulises: una guerra. Aprovechar esta circunstancia para organizar un debate en el aula sobre el tema de la guerra. Discutir los motivos que las originan, si se justifican o no; también si es válido el uso de la fuerza para dominar a otros. Orientar a los alumnos hacia obtención de conclusiones que puedan aplicar en su vida cotidiana.

Odisea

(Homero)

