



Félinar

Perfil: Lector valiente

FICHA BIBLIOGRÁFICA

CASILLA LOZANO, Jorge

Félinar

Colección El Barco de Vapor. Lima: Ediciones SM, 2019, 192 pp.

Según documentación ministerial vigente

Valores que aborda directamente

- Gratitude
- Honestidad
- Identidad
- Lealtad
- Justicia
- Libertad
- Perdón
- Solidaridad
- Trabajo
- Valentía

Temas transversales que aborda

- Convivencia, paz y ciudadanía
- Valores o formación ética

Áreas curriculares relacionadas

- Comunicación
- Arte
- Personal, Familia y Relaciones humanas
- Historia, Geografía y Economía

Sinopsis

El reino de Félinar es gobernado por el viejo y sabio Puma, vencedor final de las Guerras Internas, padre de Garras y Sombras, príncipes del imperio. La aparición de un extranjero, náufrago y misterioso, da inicio a una serie de sucesos que desencadenarán una lucha feroz contra invasores provenientes de tierras lejanas.

Lobo Errante, el náufrago, sabe ganarse el aprecio del rey de Félinar, a quien asesora para defender su reino de probables ofensivas. El rey Puma, por su avanzada edad, fallece y deja como orden póstuma que se lleve a cabo una doble coronación, lo que enfurece a Garras, el primogénito, quien, ciego por la cólera, manda apresar a su hermano.

Un año después, llegan noticias a Félinar sobre extrañas embarcaciones llenas de animales jamás vistos, poseedores de extraña tecnología bélica. El líder de la flota invasora, Meleno, el de filudos colmillos, tiene la consigna de apoderarse de Félinar y gozar de sus riquezas. El conflicto se desata en el mar y avanza por las playas del reino, dejando víctimas y heridos en ambos bandos. Héroes surgen victoriosos y otros caen, con honor, vencidos.

Cuando la derrota del reino es inminente, Sombras, quien huye de su reclusión, aparece como única esperanza. Reconciliado con su hermano mayor, derrotan a los invasores y restauran el imperio. Pasa el tiempo y Félinar resurge esplendoroso.

Los temas

- **La lealtad.** Lobo Errante, llega como extranjero y recibe de un reino al que no pertenece, absolutamente todo. Cuando los invasores amenazan Félinar, él no duda en ponerse del lado de quienes le tendieron la mano.
- **La solidaridad.** Uno a otro, los generales del reino se apoyan y unen fuerzas para, juntos, defender el imperio. El pensamiento es colectivo, la victoria también.
- **El perdón.** Sombras asume el costo de perdonar a su hermano, reconoce en él a su familia y sabe que ese es un vínculo que jamás acabará. Reconciliados los príncipes, se hacen invencibles para el foráneo.

Aportes a la formación

Félinar es un relato épico que nos habla sobre la lealtad como valor insustituible y le canta al amor fraternal, siempre poderoso, pero no exento de errores. En este contexto, aparece siempre la importancia del perdón. El área de Comunicación puede trabajar el uso de figuras literarias dentro de la obra, por ejemplo, la gran cantidad de epítetos. Asimismo, es importante reparar en los guiños hacia obras de la épica, como los poemas homéricos. Por otra parte, en el área de Persona, Familia y Relaciones humanas se puede reflexionar sobre el actuar de Garras, quien obra de forma indebida contra su hermano, pero que luego acude a él, avergonzado y arrepentido. De igual manera, discutir sobre la toma de conciencia de Sombras, en un primer momento rencoroso frente a su hermano mayor.

Sugerencias de trabajo

Para comprender

- Conocer el género épico y sus sub-géneros o especies, favorecerá la comprensión del texto. Por esto, se recomienda revisar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=1YnmgtPSiR0>
- Solicitar a los estudiantes que elaboren una infografía en el que coloquen, a un lado, a los generales de Félinar y al otro, a los del bando invasor. Describir a cada uno de ellos, con sus rasgos más característicos. La infografía también puede crearse *online* con la herramienta Piktochart (<https://piktochart.com/>).
- Pedir a los estudiantes que analicen el comportamiento de Meleno, líder invasor, sus motivaciones para intentar conquistar Félinar, las causas de su derrota, etc.

Para crear

- Formados en equipos de tres integrantes, proponer a los estudiantes que elaboren *cards* de los generales que defienden Félinar y de los invasores. Estas cartas deben poseer una imagen de cada héroe, su epíteto y una breve descripción de sus principales habilidades.
- Invitar a los alumnos a crear, con material reciclado, una maqueta del reino de Félinar. En esta, deben aparecer los escenarios más importantes del relato, con pequeñas fichas descriptivas y los personajes principales.

Para reflexionar

Plantear las siguientes preguntas y guiar su discusión en clase:

- ¿Qué razones perseguía la decisión del rey Puma de ordenar una doble coronación? ¿Crees que fue correcta su decisión? ¿Por qué?
- ¿Qué hace cambiar de parecer a Sombra, sobre el hecho de ayudar a su hermano? ¿Por qué le costó tanto ayudarlo?
- Se relata al final del texto un posible nuevo conflicto. ¿Qué ventajas tendría ahora el reino frente a una situación así?

Para ir más allá

- Sugerir a los estudiantes que realicen una comparación entre este texto y otro que hayan leído anteriormente del género de fantasía o aventura. Si no han tenido muchas experiencias previas podría recomendarles los textos *La ciudad de las esfinges* o *Mariana y el dragón dorado*.
- Proponer a los estudiantes que creen al personaje que lideraría una nueva invasión a Félinar, usando lo revelado a Sombras en sus sueños en el canto final del texto. Pueden desarrollar una imagen gráfica y una descripción escrita de este.

Ficha de lectura



Título : _____

Autor : _____

Editorial : _____

Colección : _____

Ilustrador : _____

Lugar y año de edición: _____

- Numera del 1 al 8 de acuerdo al orden en el que fueron presentándose los sucesos de la obra.
 - () Se inaugura el puerto de Félinar, es el último acto público del rey Puma.
 - () Un sueño de Sombras vaticina una posible y nueva amenaza para Félinar.
 - () Un lobo es hallado en el mar por dos pescadores.
 - () Sombras reflexiona en la Cascada de la Luz y decide apoyar a su hermano.
 - () Meleno asesina a Chumbi y obliga a Asmat a hablarle sobre la Selva Oscura.
 - () En el Palacio Plateado, Garras es perdonado por su hermano.
 - () Sombras huye de su reclusión ayudado por murciélagos.
 - () Toros, caballos y leopardos colaboran con la reconstrucción del reino.
- A partir de los hechos del texto, marca V si la afirmación es verdadera o F si es falsa.
 - () Garras vence a la capitana Furia, atravesando su armadura.
 - () Lobo Tuerto derrota a Asmat dentro del Templo Dorado.
 - () Oso Hormiguero y Oso Pescador encuentran a Lobo Errante.
 - () El general Nech era el líder de los perros sin pelo.
 - () Bravío, el general de los toros, ayuda a vencer a Tros, el corcel.
- ¿Cuál era el verdadero nombre de Lobo Errante? ¿Qué misión le encomienda el rey Puma dentro de Félinar?



- Ocho son los generales que están al servicio de Félinar y su monarca. Escribe sus nombres y describe brevemente a cada uno.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

- Grafica al general Lobo Tuerto, a la capitana Furia y al capitán Danés.

--	--	--

- Describe los dos escenarios más importantes dentro del texto:

El Templo Dorado	La Selva Oscura

- Completa el siguiente cuadro con el nombre de los personajes a los que se hace referencia.

La de patas veloces	
El de cuernos punzantes	
El de bella crin	
El de negro plumaje	
El de hiriente pelaje	

- Arrepentido por el maltrato que le dio a su hermano y, agobiado por la situación, Garras decide buscar a Sombras en la Selva Oscura. ¿Para qué? ¿Quiénes lo acompañan?



- ¿Por qué razón la tortuga anciana, guardiana de la entrada a la Selva Oscura, no les niega el pase a Meleno y sus tropas?

- ¿Cuál era la carga de los dos primeros barcos extranjeros que se acercaron a las costas de Félinar? ¿Cuál fue el destino de estas naves? Explica.

- El final del canto XXIV presume la llegada de nuevos invasores. Elabora un dibujo del líder de esta nueva campaña contra Félinar. Usa los datos revelados por Sombra y tu imaginación para diseñar su aspecto y armamento.

- Algunas **palabras interesantes** de este libro.
 - **amotinado.** Que toma parte de una revuelta contra la autoridad constituida.
 - **catalejo.** Anteojo portátil y extensible.
 - **codicioso.** Que tiene un afán excesivo de riquezas.
 - **exordio.** Introducción de una obra literaria, cuyo objetivo es atraer la atención y preparar el ánimo de los lectores.
 - **greba.** Pieza de armadura antigua que cubría la pierna desde la rodilla hasta el pie.
 - **inexorable.** Que no se puede evitar.
 - **olifante.** Cuerno de marfil que figura entre los arreos militares de los caballeros medievales.
 - **saeta.** Flecha.