



Manual de instrucciones para el fin del mundo

Perfil: Gran lector

FICHA BIBLIOGRÁFICA

MALLORQUÍ, César

Manual de instrucciones para el fin del mundo

Colección Gran Angular. Lima: Ediciones SM, 2019, 200 pp.

Según documentación ministerial vigente

Valores que aborda directamente

- Amistad
- Amor
- Honestidad
- Indagación
- Justicia
- Lealtad
- Libertad
- Perseverancia
- Solidaridad
- Trabajo
- Valentía

Temas transversales que aborda

- Convivencia, paz y ciudadanía
- Derechos humanos
- Valores o formación ética

Áreas curriculares relacionadas

- Comunicación
- Personal, Familia y Relaciones humanas
- Ciencia, tecnología y ambiente

Sinopsis

Miyazaki, el virus informático homicida que vigila la humanidad entera, prepara un plan para exterminarnos. Sin embargo, un grupo de jóvenes Wizards, expertos en tecnología, liderados por Black-Cat están dispuestos a hacerle frente.

En variados escenarios se nos va detallando cómo avanzan los planes de ambos frentes. Por un lado, en París, bajo la fachada de una empresa llamada Pharmabiotic, Miyazaki desarrolla una mortal bacteria artificial: Sokaris. Por otro lado, en diversas locaciones, como Tokio, España y Estados Unidos; la resistencia se organiza y busca adelantarse a Miyazaki.

Ichiro Tanaka, creador del parásito, viaja a Europa en busca de Black-Cat, con quien se reúne dentro de un santuario para los Wizards conocido como Colonia. Allí, se suman Óscar Herrero, custodiado por la poderosa Eka y luego, Judit o Nevermore. El plan que urden para derrotar al virus Miyazaki es bautizado como "Mago de Oz".

Todo se complica cuando el santuario es atacado y Judit raptada, a la vez que Black-Cat recibe un video que revela la presencia de androides actúan bajo el control de Miyazaki.

El amor que Óscar siente por Judit lo lleva a pedir ayuda al líder de una mafia rusa, Konstantin Volkov, con la finalidad de que este lo ayude a rescatarla. El ruso accede y Herrero, junto a Eka, viajan hacia California. El relato, que continuará en la tercera entrega de la saga, finaliza presentando al lector la versión mejorada del terrible Sokaris.

Los temas

- **La ciencia ficción**, dado que nos habla de un mundo en el que la tecnología se le ha escapado de las manos al ser humano, de tal forma que esta busca exterminar a la humanidad.
- **El amor**, que se evidencia en Judit y Óscar, quienes se enamoran en la primera parte de la trilogía y en esta entrega consolidan su amor hasta el punto del sacrificio.
- **La tecnología omnipresente**, pues Miyasaki tiene acceso a todo. Celulares, cámaras de seguridad, computadoras, consolas de videojuegos; todo lo que nos rodea es tecnología y por lo tanto, funciona a favor del enemigo.

Aportes a la formación

Manual de instrucciones para el fin del mundo es una entretenida novela que continúa la trama iniciada en *La estrategia del parásito*. En el área de Comunicación se puede hacer una investigación lingüística sobre los términos usados en la novela, de índole tecnológico: verificar su existencia o no dentro del DRAE y sus usos. Por otra parte, en el área de Ciencia, Tecnología y Ambiente; analizar el proceso de creación de Sokaris dentro de Pharmabiotic y verificar cuan reales son los datos que la novela nos revela.

Sugerencias de trabajo

Para comprender

- Pedir a los estudiantes que vean y comenten un video en el que el autor, César Mallorquí define la Ciencia Ficción, género de esta novela: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHIdLTwfug4>.
- Proponer a los alumnos que discutan sobre lo que ocurre dentro del laboratorio Pharmabiotic: experimentación en animales y seres humanos, creación de un virus mortal, acuerdos de confidencialidad, desaparición de personas; todo esto que se menciona, ¿solo pertenece al mundo de la ciencia ficción o toma algo de la realidad?

Para crear

- Formar en grupos de tres o cuatro a los estudiantes. Pedirles la elaboración de un mapa que contenga los países y ciudades que han servido como escenario para la novela. Proponerles que en él señalen y describan al menos veinte de los sucesos más relevantes de la trama.
- Tras acabar la lectura del texto, invitar a los estudiantes a realizar bocetos de pósters basados en los personajes del libro. En estos, debe estar la imagen del personaje, basada en cómo se le describe en la novela, su nombre real y su *nickname*.

Para reflexionar

Plantear las siguientes preguntas y guiar su discusión en clase:

- Black-Cat decide ubicar a Konstantin Volkov, un capo de la mafia rusa, y solicita su colaboración. ¿Qué razones le da a Volkov para que este acceda a apoyarlo?
- ¿Cómo calificarías el actuar de Ichiro Tanaka? ¿Consideras que se hace realmente responsable de lo que ocasionó? ¿Por qué?
- ¿Cómo crees que Miyazaki logra ubicar a la Colonia? ¿Cuál consideras que es el objetivo del proyecto Hefesto?
- ¿Cuáles eran las motivaciones que tenía Nevermore para combatir a Miyazaki? ¿Consideras que actúa con responsabilidad y criterio? ¿Por qué?

Para ir más allá

- Proponer a los estudiantes que puedan hacer una comparación entre los programas Miyazaki y Ultron, con la finalidad de analizar sus formas de actuar y atacar, sus propósitos, etc. Ultron aparece en la película *Avengers: la era de Ultron* (<https://www.youtube.com/watch?v=hTCQgyrlt8g>).
- Sugerir a los estudiantes la lectura de alguna novela de ciencia ficción del célebre autor Isaac Asimov. Proponemos *Yo robot* o *El hombre bicentenario*.

Ficha de lectura



Título : _____

Autor : _____

Editorial : _____

Colección : _____

Ilustrador : _____

Lugar y año de edición: _____

- *Manual de instrucciones para el fin del mundo* es la segunda entrega de la trilogía *Crónicas del parásito*. ¿Cómo se llama la primera parte? ¿Cuál es el argumento de esta?

- Describe la imagen que aparece en la portada y señala cómo crees que se relaciona con la línea argumental del texto.

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

De aproximadamente 30 años, rubia y muy alta. Diestra en el sambo	
Es usado como sujeto de prueba y muere víctima de Sokaris	
Ayudante de contabilidad de Tesseract, poseedora de memoria eidética	
Periodista de diario <i>Le Monde</i> , amigo de Hacher	
Microbiólogo, de mirada incisiva, cree trabajar para el gobierno francés	

- Elabora un dibujo, a partir de los datos que te da la novela, de los siguientes personajes.

Nevermore	Bugs Bunny
Eka	Black-Cat

- A partir de los hechos de la novela, marca V si la afirmación es verdadera o F si es falsa.
 - () Judit Vergara era también conocida bajo el seudónimo de Urania.
 - () El operativo Mago de Oz era un plan siniestro de Miyazaki.
 - () Ichiro Tanaka crea a Miyazaki como una tarea escolar, a la edad de quince años.
 - () El Systema era el estilo de lucha de la KGB.
 - () Konstantin Volkov es contratado por Pharmabiotic debido a sus conocimientos.
- Numera del 1 al 7 de acuerdo al orden en el que fueron presentándose los sucesos de la obra.
 - () Bug Bunny pide ayuda a Volkov para rescatar a Judit.
 - () Dolores soborna a un trabajador para obtener la localización de Datalog.
 - () Starlight, Oberon y Wakan se infiltran en Hefesto Inc.
 - () Bugs Bunny y Nevermore pasan 19 días juntos en La Colonia.
 - () Mr. Spock envía una carta a Nevermore diciéndole que Óscar llegó bien a casa.
 - () Tanaka, a bordo del Gray Gull y luego de mes y medio, llega a Marsella.
 - () Óscar le pide a Eka que le enseñe a disparar, luego ella le enseña sambo.

- Menciona la razón por la que Konstantin Volkov toma la decisión de apoyar a Black-Cat en su lucha contra Miyazaki. ¿Qué era La Colonia?

- ¿Qué era Sokaris? Explica sus características.

- ¿Qué información importante obtienen Black-Cat y Bugs Bunny al revisar el video que envían Wakan y Starlight?

- Completa el cuadro con tres características de los planes que llevan a cabo los *Wizards* y Miyazaki.

Mago de Oz	Hefesto

- Algunas **palabras interesantes** de este libro.

- **ceño.** Espacio entre las cejas. Entrecejo.
- **chaladura.** Extravagancia. Locura. Manía.
- **fruncir.** Arrugar las cejas y la frente en señal de desabrimiento o de ira.
- **inmerso.** Sumergido en algo.
- **inocular.** Introducir en un organismo una sustancia que contiene los gérmenes de una enfermedad.
- **reputado.** Reconocido públicamente como experto en una profesión.
- **rictus.** Aspecto fijo o transitorio del rostro al que se atribuye la manifestación de un determinado estado de ánimo.
- **tahúr.** Jugador. Hábil jugador. Que tiene el vicio de jugar.