

EL BARCO



DE VAPOR

Ernesto Paredes Koth

Los Solucionadores



PREMIO EL BARCO DE VAPOR 2011 - PERÚ



EL BARCO



DE VAPOR

Los Solucionadores

Ernesto Paredes Koth

Ilustraciones de Wilder Pallarco

Premio El Barco de Vapor 2011 - Perú



Los Solucionadores

Primera edición: julio de 2012

Novena reimpresión: noviembre de 2018

Ilustraciones: Wilder Pallarco

Retoque digital: Julio Gallegos

Diagramación: Rocel Rodríguez

Coordinación editorial: May Rivas

© del texto: Ernesto Paredes Koth, 2012

© de esta edición: Ediciones SM S. A. C., 2012

Micaela Bastidas 195, San Isidro. Lima, Perú

Teléfono: (51 1) 614 8900

contacto@sm.com.pe

www.sm.com.pe

www.leotodo.com.pe

Impreso en el Perú / Printed in Peru

Impreso por Gráfica Esbelia Quijano S. R. L.

Jr. Recuay 255, Urb. Chacra Colorada,

Breña, Lima, Perú

Tiraje: 2000 ejemplares

ISBN: 978-612-4090-66-0

Registro de Proyecto Editorial: 31501311801034

Hecho el Depósito Legal

en la Biblioteca Nacional del Perú: 2018-15824

Todos los derechos reservados. Queda prohibida cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin el permiso previo y por escrito de los titulares de los derechos de propiedad intelectual.

*Para mi madre, quien me enseñó el valor
de la generosidad, el amor, y la alegría*

Por qué lo hice

No sé por qué lo hice. No, sí lo sé. Fue porque estaba aburrido. Y ahora no me arrepiento.

Estaba aburrido y quería encontrar algo que me hiciera sentir que la vida puede ser divertida e interesante. En casa las cosas eran siempre las mismas. Mis padres son muy buenas personas, pero viven la misma rutina. En el colegio también. Siempre todo igual. En la tele, los mismos programas aburridos. Los juegos de video siempre eran la misma cosa: carreras y más carreras, construcción de esto, destrucción de aquello; violencia, violencia, violencia..., y todo para poder decir que tenía tantos puntos que, a decir verdad, no sirven para nada. Si tenía mil, un millón o “veintemilgugolplexiquintillones” de puntos, al

fin y al cabo solo eran un número. Al terminar el día no había logrado nada de importancia.

Es por eso que, cuando me enteré en el colegio de las actividades de este misterioso grupo, me dio curiosidad. Hice unas investigaciones y me pareció que había encontrado un grupo de gente que estaba haciendo algo interesante. Entonces me animé a pedir una entrevista, a ver si me aceptaban.

—¡Hola! —dijo amablemente uno de los entrevistadores—. Ponte cómodo. No es como para ponerse nervioso. Estás entre amigos. Dime, ¿por qué crees que deberíamos aceptarte en el equipo?

—Yo creo que les puedo ayudar de muchas formas —respondí muy nervioso. No dije que era porque estaba desesperadamente aburrido y quería hacer cosas como las que ellos hacían.

Diez pares de ojos me estudiaban en silencio. No decían nada, así que me puse todavía más nervioso y solté de pronto:

—En verdad me gustaría ser parte del equipo. Desde que me enteré de que existían, he estado siguiendo su historia, y por fin decidí

que no quería seguir mirando desde fuera. Ahora quiero ser parte de la acción. Haré cualquier cosa que necesiten —dije con sincero entusiasmo. Mis manos estaban sudorosas por los nervios y mis ojos estudiaban las caras de los entrevistadores, buscando en los rostros un gesto o una señal de que podrían aceptarme.

—¿Y cuáles son tus habilidades? ¿Qué puedes hacer? ¿Eres bueno en algo? —preguntó otro de los entrevistadores.

—Esteee... pues no sé... ¡pero puedo aprender cualquier cosa! En el colegio me va regular porque se me da más o menos bien leer y escribir. Creo que puedo aprender a hacer lo que ustedes necesiten.

—¿Leer y escribir? ¿Eso es lo que haces bien? —respondió otro entrevistador. Su expresión no me decía si estaba burlándose o interesado en lo que dije.

Me sonrojé por el nerviosismo y miré al piso sin saber qué más decir. No sabía si era bueno en algo. Nunca me había puesto a pensar en ello. Traté de recordar las cosas que podía hacer bien. Siempre había sido un poco torpe para los deportes, pero no era necesariamente el peor. Mis notas en el colegio eran regulares;

no era el primero de la clase, pero tampoco el último. Pensé y pensé mientras pasaban los segundos, aunque solo veía en mis recuerdos que básicamente era un chico normal. No era experto en nada. No era el mejor ni el peor en nada. Simplemente, un chico promedio.

—La verdad es que en este momento no se me ocurre para qué soy bueno. Pero lo que sí sé es que, en verdad, quiero ser parte de su equipo y les prometo que encontraré algo que hacer que les pueda ser útil —dije con seriedad, apostando todo porque vieran que mi deseo era real.



El entrevistador que me saludó primero se sonrió un poco, como si se le acabara de ocurrir algo genial.

—Dime, ¿te gusta leer y escribir?

—Pues la verdad, sí. Me gusta más leer que escribir, pero escribir me gusta también, porque creo que me dejó entender mejor cuando escribo que cuando hablo.

El entrevistador que hizo la pregunta observó al resto de los entrevistadores. Todos lo miraron con mucha atención.

—Pues yo creo que hemos encontrado a la persona que estábamos buscando, amigos.



Ahora tendremos al miembro encargado de escribir nuestra historia, para que el mundo se entere de nuestras hazañas y, a través de nuestro ejemplo, ayudemos a más gente de la que podríamos nosotros solos. ¿Qué les parece? ¿Están de acuerdo?

Diez brazos se elevaron en unánime aprobación.

Mi nombre es Gabriel, pero me bautizaron con el apodo Guord, como más o menos se pronuncia en español la palabra *word* del inglés, y desde entonces fui aceptado en el equipo para encargarme de escribir la historia de las aventuras de Los Solucionadores.



Cómo empezó todo: Líder y Chancapiedra

Pero ¿quiénes son Los Solucionadores?

Son un grupo de valientes que se reunieron

para enfrentar el mal y la injusticia en el mundo.

Para resolver los problemas que aquejan

a la humanidad. Para que, a través de su esfuerzo,

coraje, sabiduría y entrega, los habitantes

de la Tierra puedan vivir en paz y felicidad.

Por lo menos, esto es lo que Los Solucionadores piensan de sí mismos. En realidad son un grupo de diez integrantes (ahora once conmigo, Guord) que se conocieron de diferentes maneras, pero todos tenían algo en común: estaban buscando algo que hacer para pasar el rato, y decidieron que ayudar a los demás podía ser divertido. La idea original fue de Jaime, mejor conocido entre Los Solucionadores como Líder. Todo empezó así:

Un día, durante el recreo, Líder estaba conversando con Pedro, a quien todos llaman Chancapiedra.

—Estoy aburrido. ¿Qué hacemos? —dijo Chancapiedra con cansancio. Los dos estaban sentados en el suelo mirando lo que pasaba a su alrededor. El patio del recreo era un caos, como de costumbre.

—No sé. ¿Qué quieres hacer tú? —preguntó Líder.

—No sé. Cualquier cosa. ¿Tú qué quieres hacer?

—No sé. Cualquier cosa.

Los dos se quedaron callados y siguieron observando el patio. Chancapiedra suspiró de aburrimiento.

Líder observaba relajadamente todo a su alrededor; de pronto notó que algo ocurría al otro lado del patio. Un grupo de chicos mayores estaba molestando a dos niños, un par de años más jóvenes que ellos. Los dos niños tenían mucho miedo, pero no se atrevían a escapar. Los mayores los rodeaban y Líder podía ver que les hablaban con caras aterradoras. Seguro que les estaban amenazando.

—Oye, Chancapiedra, ¿me esperas un momento? —preguntó Líder.

—Seguro. No tengo nada que hacer.

Líder se paró con determinación y, sin decir nada más, se dirigió hacia el grupo.

Líder es un chico de tamaño normal, quizá hasta un poquito más bajo que el promedio. No es ni gordo ni flaco. Ni fuerte ni débil. Un chico como cualquiera. Pero tiene algo especial. Tiene un gran corazón. Casi se podría decir que él puede sentir lo que los demás sienten. Y como a él no le gusta sentir miedo, ni pena, ni sentirse abusado, cuando ve que alguien es maltratado no puede evitar sentirse mal también. A veces, como en esa ocasión, se arma de valor y trata de hacer algo al respecto.



9P 

Ernesto Paredes Koth
Los Solucionadores

¿Tienes un problema? ¿No sabes cómo resolverlo? No tienes más que llamar a Los Solucionadores, un singular grupo de chicos y chicas que ayudan a las personas a resolver complicaciones de la vida cotidiana. ¿Quieres enterarte cómo es que se forman y cómo llega al grupo, cada uno de sus integrantes? No tienes más que leer esta entretenida historia de las aventuras escritas por Guord, el último de sus integrantes.

Ernesto Paredes Koth. Estudió Ecología, Ciencias de la Comunicación y Antropología en la Universidad de Minnesota (EE. UU.). Ha trabajado en proyectos internacionales de salud, desarrollo y conservación ambiental. Ha producido documentales científicos para la televisión, también ha diseñado exhibiciones para museos y creado programas y materiales educativos para colegios y universidades en los EE. UU. Como escritor, obtuvo menciones honrosas en la II y IV Bial de Cuento Infantil, ICPNA 2006 y 2010 respectivamente. Su primer título con SM es *Arnaldo y Serafín*, finalista del Premio El Barco de Vapor, Perú 2010 y en 2011 ganó el Premio El Barco de Vapor, Perú 2011 con la novela *Los Solucionadores*.

A PARTIR DE 9 AÑOS

ISBN: 978-612-4090-66-0



141750

 Hecho en el Perú