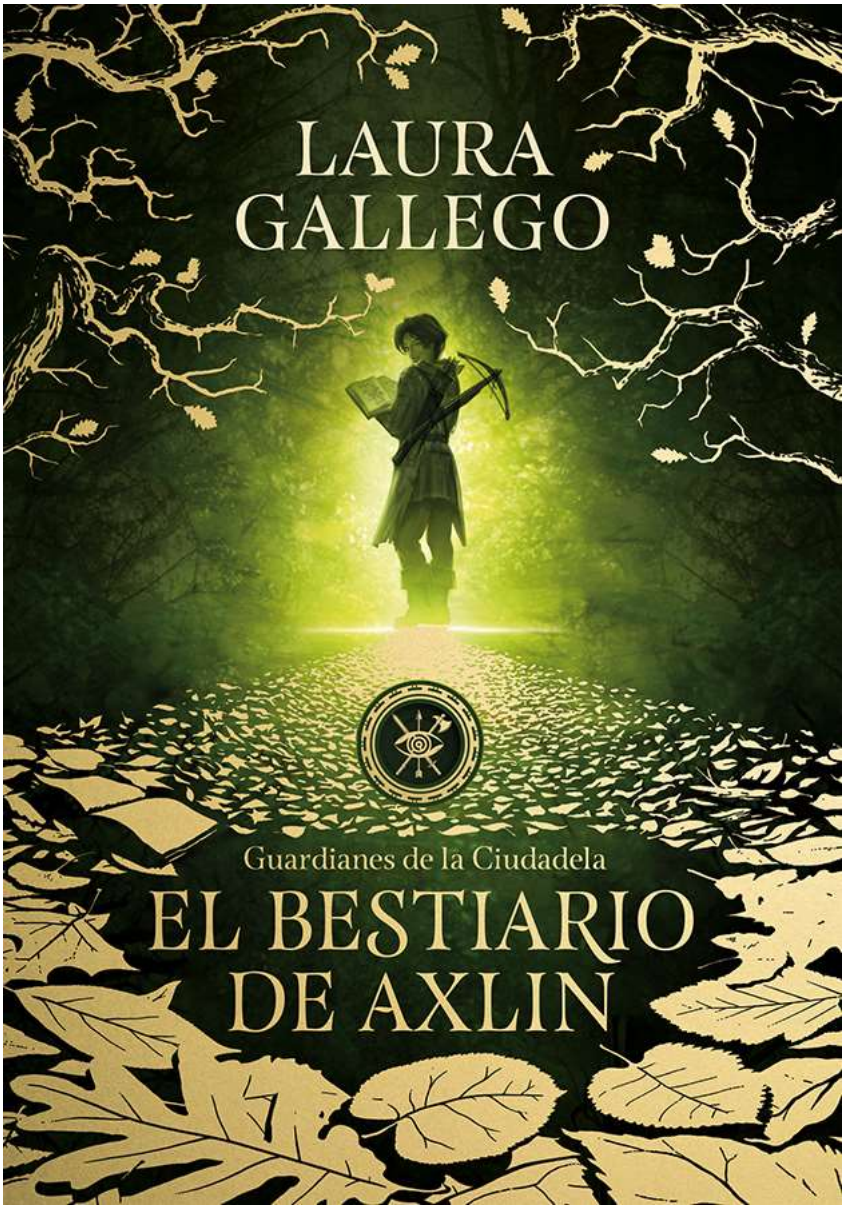
Guía didáctica



Introducción

El mundo de Axlin está plagado de monstruos. Algunos atacan a los viajeros en los caminos, otros asedian las aldeas hasta que logran arrasarlas por completo, otros entran en las casas por las noches para llevarse a los niños mientras duermen...

Axlin es la escriba de su aldea, la única que sabe leer y escribir. Y se ha propuesto investigar todo lo que pueda sobre los monstruos y plasmar sus descubrimientos en un libro que pueda servir de guía y protección a otras personas. Por eso decide partir con los buhoneros para reunir la sabiduría ancestral de las aldeas en su precaria lucha contra los monstruos. No obstante, a lo largo de su viaje descubrirá cosas que jamás habría imaginado cuando partió.

Argumento

Dedoslargos, crestados, galopantes, pelusas... Los monstruos son distintos a cualquier bestia peligrosa. Se los distingue por su obsesión por matar a las personas, siempre del modo más cruel.

Con un entorno tan hostil, los humanos no tienen más remedio que organizarse en enclaves, donde viven atemorizados por esas bestias que los acechan. Realizan trabajos rudimentarios y se dividen las tareas para sobrevivir, con un poco de suerte, otra generación.

Axlin nace en uno de estos enclaves, aunque su suerte se trunca a los cuatro años, cuando sufre el ataque de un nudoso. Consigue sobrevivir al ataque, pero le quedan terribles secuelas en el tobillo y una cojera de por vida. En un ambiente tan inhóspito, tener una discapacidad casi es una condena de muerte.

Los años pasan y, a medida que los otros chicos y chicas del enclave encuentran qué hacer, el futuro de Axlin no es demasiado esperanzador: no puede ir a cazar y se le resisten las tareas que exigen más velocidad. Al menos hasta que Oxis, el guardián del libro, el escriba del enclave, decide tomarla como pupila.

De ese modo, la joven Axlin aprende a leer y escribir, unas labores menospreciadas por el resto. ¿Qué puede hacer un libro cuando tu vida está siempre en peligro? No solo eso: empieza a tomar notas sobre los monstruos, ya que cada especie tiene sus propias características y cada enclave, sus trucos para combatirlas.

Cuando Oxis fallece y Axlin se convierte en la nueva escriba, sus apuntes no paran de crecer. Sobre todo, cuando un buhonero le regala un cuaderno, que rápidamente se convierte en su bestiario improvisado.

La vida del enclave, sin embargo, exige sacrificios y Axlin se ve forzada a casarse para tener descendencia. Tux, su antiguo amigo, quiere estar con ella, pero la escriba está demasiado obsesionada con su investigación para renunciar tan pronto a ella. Por eso, se pone de acuerdo con un buhonero y abandona por primera vez el enclave con el objetivo de descubrir más sobre los monstruos que acosan a sus habitantes, dejando atrás su antigua vida y el destino que querían imponerle.

De ese modo comienza el viaje de la joven por los caminos, enclave tras enclave, en la compañía de sucesivos buhoneros. Y también aprende a usar las armas y los venenos, con la ayuda de Lexis y Loxan, unos amigos que hace en la ruta. Poco a poco, Axlin conoce un mundo que antes ni imaginaba, con lugares tan extraños como la Jaula, un edificio de piedra cubierto enteramente con barrotes para protegerse de los pellejudos, unos terribles monstruos alados.

La pista de un comerciante de productos fabricados con monstruos lleva a Axlin hasta una aldea perdida cerca de una cantera. Allí conoce a Xein, un chico capaz de enfrentarse a las bestias sin pestañear. Rápidamente se atraen, pero Axlin todavía no ha terminado su investigación, y regresa a la Jaula.

Un error desvela el secreto de Xein y sus ojos dorados, y atrae la atención de los Guardianes, el cuerpo que protege a los humanos de los monstruos. Xein es arrastrado hasta el Bastión, donde iniciará su entrenamiento de Guardián, mientras que Axlin viaja a la Ciudadela, la gran población amurallada. Tras una llegada desastrosa, consigue un empleo como ayudante de bibliotecaria, mientras cuenta los días para reencontrarse con su antiguo amor.

Xein se enfrenta a una durísima formación que prácticamente lo convierte en otra persona. Axlin, por su parte, se acostumbra rápidamente a las comodidades de la Ciudadela mientras espera el momento de volver a ver su amigo.

Pasa el tiempo y los dos progresan en sus carreras. Pero cuando se reencuentran, el duro entrenamiento de Guardián ha borrado del corazón de Xein todo afecto por Axlin... Al menos, eso es lo que parece.

La historia continúa en *El secreto de Xein*.

La autora

Laura Gallego

Laura Gallego es una autora española de literatura juvenil, especializada en temática fantástica. Estudió Filología Hispánica en la Universidad de Valencia y en 1999 ganó el premio El Barco de Vapor con *Finis Mundi*, una novela ambientada en la Edad Media. Tres años después volvió a obtener el mismo galardón con *La leyenda del Rey Errante*. Actualmente su obra publicada comprende casi una treintena de novelas juveniles y algunos cuentos infantiles, con más de un millón de ejemplares vendidos solo en España y traducciones a dieciséis idiomas, entre los que se encuentran el inglés, el francés, el alemán y el japonés. Sus obras más populares entre los jóvenes lectores son *Crónicas de la Torre, Dos velas para el diablo, Donde los árboles cantan, Alas de fuego, El Libro de los Portales* y, especialmente, la trilogía *Memorias de Idhún*. En 2011 recibió el Premio Cervantes Chico por el conjunto de toda su obra, y en 2012 fue galardonada con el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil por *Donde los árboles cantan*. *Guardianes de la Ciudadela* es su última trilogía, convertida rápidamente en uno de sus mayores éxitos.

Personajes

Axlin
Nació en un enclave oriental. Parecía que la cojera iba a lastrarla toda su vida, pero fue la oportunidad para aprender a escribir y leer y, con el tiempo, convertirse en la escriba de su aldea. Su espíritu científico la lleva a escribir un bestiario para protegerse de los monstruos.

Xein
Este joven vive en una aldea abandonada, con la única compañía de su madre y un perro. Tiene un sexto sentido para detectar monstruos y combatirlos; eso lo lleva hasta el Bastión, donde lo entrenan para ser un Guardián.

Loxan y Lexis
Estos hermanos pelirrojos son los buhoneros más temerarios de la ruta oriental. Se atreven a viajar a enclaves adonde no va ningún otro comerciante. Además, su carro acorazado está construido a prueba de monstruos.

Tux
Tiene unos cuantos años más que Axlin y pasaron mucho tiempo juntos en la cabaña de los niños. Por eso, cuando se convierten en adultos, prácticamente parecen destinados a ser pareja. Sin embargo, Axlin no piensa igual que él.

Dex
Es él quien encuentra a Axlin en la calle y le ofrece un trabajo en la biblioteca. Simpático y divertido, tiene modales exquisitos característicos de las familias más nobles de la ciudad.

Temas y valores

Discapacidad y superación

Axlin tiene una discapacidad desde muy pequeña. En un mundo plagado de monstruos, cojear puede suponer un gran obstáculo, pero ella aprovecha para aprender a leer y escribir, dos actividades que el resto de los aldeanos desprecian. Gracias a eso, mejora la vida de los que la rodean.

Investigación y ciencia

Observar el mundo que nos rodea y aprender de los cambios son aptitudes características de una mente científica. Igual que otros sabios, Axlin comprende que hay cosas que se escapan a su entendimiento, y no para hasta encontrarles una lógica.

Mundo rural contra mundo urbano

La Ciudadela y los enclaves del Oeste son completamente diferentes. Los ciudadanos de la Ciudadela desprecian a los aldeanos de los enclaves, ya que sus vidas se les antojan rudimentarias, pero estos se manejan mucho mejor con los monstruos. Los dos mundos tienen, pues, sus ventajas e inconvenientes.

Poder femenino

En los enclaves, las mujeres salen a cazar igual que los hombres. No existe una discriminación clara, a diferencia de lo que ocurre en la Ciudadela, donde los formalismos esconden cierto machismo en las relaciones. Axlin lucha como los demás y maneja la ballesta con gran dominio; la investigación que lleva a cabo sobre los monstruos, por otra parte, es única en el mundo.

Entrenamiento militar

La exigencia del entrenamiento del Bastión es altísima. Los futuros Guardianes prácticamente deben olvidar su identidad para formar parte del cuerpo. Desligarse de sus familias y emplear un nombre en clave son algunas de las técnicas para lograrlo.

Fantasía y monstruos

Los monstruos no se parecen a las bestias de otros libros. En esta trilogía, parece que solo existen para acabar con los humanos. ¿Qué los empuja? ¿Por qué son así? ¿Hay nuevos modos de detenerlos? Son algunas de las preguntas que giran a su alrededor y que se irán desvelando en los futuros libros.

Recursos para el aula

Páginas web:

Web oficial de Laura Gallego

www.lauragallego.com

Página de la escritora, con fichas de libros, biografía, sección de contacto... En la página dedicada a *El bestiario de Axlin*, los lectores pueden conocer curiosidades sobre la obra. También pueden leer el primer capítulo de todos los títulos.

Instagram oficial de Laura Gallego

https://www.instagram.com/lauragallegooficial/

Cuenta oficial administrada por su equipo de redes. Muy útil para mantenerse al día de las nuevas publicaciones, compartir fanarts de los libros, sorteos... La escritora también tiene presencia en Twitter, Facebook y YouTube.

Booktráiler de *El bestiario de Axlin*

https://www.youtube.com/watch?v=QFgxvpf2LwE

Vídeo promocional de la novela.

Wikipedia

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudadela
Página dedicada a las ciudadelas. Qué son, por qué se construyeron así...

Blogspot

http://baulitoadelrte.blogspot.com/2018/06/los-bestiarios-medievales.html

Artículo dedicado a los bestiarios medievales, con ejemplos gráficos para conocerlos mejor.

Antes de la lectura

Laura Gallego

Antes de comenzar la lectura, preguntaremos a los alumnos y alumnas qué conocen sobre esta escritora. ¿Han leído algún libro suyo con anterioridad? Los invitaremos a buscar información en Internet para conocerla y comentar los títulos que ya han leído, en el caso de que lo hayan hecho.

Portada y título

Lo primero que vemos de un libro es su cubierta. Preguntaremos a los alumnos y alumnas qué les sugiere la ilustración. ¿A qué género creen que pertenece la novela? ¿Qué es un bestiario? ¿Pueden adivinar algo del contenido guiándose solamente por el exterior?

Fantasía

El bestiario de Axlin es una novela fantástica, pero este es un género muy amplio. ¿Qué historias fantásticas conocen? ¿Sabrían identificar distintos tipos de fantasía? Urbana, épica...

Después de la lectura

Lectura comparada

El mundo de Axlin es muy particular, pero también tiene algunas pequeñas coincidencias con otros imaginarios. ¿Con qué libros o películas relacionan esta historia? ¿Han visto monstruos parecidos en otros sitios? ¿Los enclaves se parecen a algo que conozcan? ¿En qué se parece Axlin a otros protagonistas, como Frodo de *El señor de los anillos* o Katniss de *Los juegos del hambre*?

Otro título para la novela

Laura Gallego no siempre supo qué título poner a su obra. Invitaremos al alumnado a sugerir otros títulos para la historia y votaremos los favoritos.

Bestiarios

Los alumnos y las alumnas deberán apuntar los monstruos que aparecen en el libro para confeccionar una lista. Una vez terminada la lectura, los dividiremos en grupos para que cada uno escriba e ilustre una página del bestiario. Pueden añadir datos que no aparecen en el libro e imitar el estilo de dibujo medieval. Si lo desean, también pueden envejecer las páginas como si fuesen antiguas.

Nombres de clase

Todos los personajes de la novela tienen una equis en su nombre. Es una elección de la autora para dar mayor autenticidad a su historia. Animaremos a los estudiantes a que reinventen su nombre con una equis. Por ejemplo, Laura podría ser Xaura; Mateo sería Maxeo...

Los nombres dicen mucho de nuestros orígenes. Los animaremos a buscar el origen de su nombre y apellidos y a situarlos geográficamente.

Ciudadelas del mundo

La Ciudadela del mundo de Axlin no es tan extraordinaria como pueda parecer. Propondremos al alumnado investigar sobre ciudadelas reales y traer información a clase. ¿Por qué se levantaron murallas alrededor de las ciudades? ¿Conocen otros ejemplos de distintos anillos de murallas? Si es posible, se podría organizar una visita a la antigua muralla de la localidad.

Mujeres científicas

Axlin tiene todas las aptitudes de una científica, aunque no conozca esa palabra. Muchas mujeres de ciencias han quedado invisibilizadas por la Historia. Cada alumno deberá investigar sobre una científica revolucionarias y exponer su vida y descubrimientos en clase.

Silencio, ¡se rueda!

Grabar un booktráiler puede ser una actividad de grupo muy divertida. Los dividiremos en equipos para desarrollar el guion, el vestuario, los decorados... para que todos y todas tengan un papel destacado en la grabación. Puede ser un vídeo de menos de tres minutos que anime a leer la novela sin desvelar demasiado de su trama. Si es posible, el vídeo se puede colgar en YouTube y compartirlo con las redes sociales de Laura Gallego.

Actividades

I. Responde correctamente a las preguntas del libro:

1. ¿Cuál es la profesión de Oxis?

2. ¿Qué monstruos matan al pequeño Pax?

3. ¿Cuántas eran las pesadillas de Axlin al comienzo del libro?

4. ¿Qué arma aprende a manejar Axlin con los hermanos buhoneros?

5. ¿De qué monstruos protegen los barrotes de la Jaula?

6. ¿A qué división de los Guardianes pertenecerías si tuvieses los ojos verdes?

7. ¿Por qué es famosa la Venerable Grixin?

2. Crea un nuevo monstruo

Describe las características y dibuja un monstruo completamente nuevo, con características distintas a todos los demás. Invéntate, además, un remedio para combatirlo.

Descripción:

Dibujo:

3. Una historia alternativa

La vida de Axlin habría sido radicalmente distinta si hubiese decidido quedarse en su enclave y cumplir con lo que se esperaba de ella: casarse con Tux para traer nuevos niños al mundo. Escribe cómo sería el final de la historia si abandonase sus clases de escritura y renunciase a ser la escriba. ¿Qué habría sentido ella? ¿Qué tareas realizaría?

4. Un futuro mejor

Los habitantes de los enclaves parecen condenados a una vida de miseria, con los monstruos acechándolos a todas horas. Imagina que vives con ellos: ¿qué medidas tomarías para mejorar su calidad de vida? ¿Qué crees que podrían hacer para no extinguirse?

5. Monstruos por doquier

Los monstruos son criaturas peligrosas, pero cada autor los imagina a su manera. ¿Sabrías relacionar los siguientes monstruos o criaturas siniestras con las historias a las que pertenecen?

Medusa	*El señor de los anillos*
El kraken	*Monstruos S. A.*
Mike y Sulley	*Harry Potter*
Dementores	*Piratas del Caribe*
Gollum	*It*
Hulk	*Los Vengadores*
El payaso Pennywise	*Percy Jackson*

4. Vocabulario

Es posible que no conozcas todas las palabras de la novela. Busca las palabras destacadas en el diccionario y escribe la definición que más se ajuste al contexto.

> *«Había sido así desde que tenía memoria, y por esta razón nunca se había planteado la posibilidad de que pudiera existir otro tipo de horrores más allá de la **empalizada** del enclave en el que vivía.»*

Empalizada:

> *«A veces, en su **duermevela**, oía a los adultos, y también a los otros niños, susurrar a su alrededor.»*

Duermevela:

> *«Axlin miró de reojo la alta bestia que tiraba del vehículo, recordando la pequeña carretilla que empujaba el **buhonero** en su última visita al enclave.»*

Buhonero:

> *«Se trataba de una pequeña **faltriquera** de cuero muy parecida a la suya propia, pero con menos bolsillos interiores.»*

Faltriquera:

> *«Oía a las gallinas **cloquear** desde algún rincón del enclave.»*

Cloquear:

*«Se trataba de una criatura del tamaño de una comadreja, que estaba aferrada al árbol con cuatro garras menudas y afiladas y una larga cola **prensil** enrollada en torno al tronco.»*

Prensil:

*«Fuera del vehículo, el paisaje se iba tornando cada vez más **yermo** y desolado.»*

Yermo:

*«Últimamente están **proliferando** por los alrededores y desde el Bastión se van a organizar varias batidas para tratar de reducir la población.»*

Proliferar:

*«Mientras buscaban algún lugar para **vadearlo** con seguridad, se cruzaron con las muchachas de la brigada Escarcha Plata, que regresaban a toda prisa.»*

Vadear:

*«Xein se fijó entonces en el estandarte que sobresalía del **petate** de una de las chicas.»*

Petate:

Solucionario

Actividad 1:

¿Cuál es la profesión de Oxis?

Respuesta: Oxis es el escriba del enclave.

¿Qué monstruos matan al pequeño Pax?

Respuesta: Unas pelusas.

¿Cuántas eran las pesadillas de Axlin al comienzo del libro?

Respuesta: Son seis en total: galopantes, pelusas, dedoslargos, nudosos, crestados y robahuesos.

¿Qué arma aprende a manejar Axlin con los hermanos buhoneros?

Respuesta: Una ballesta.

¿De qué monstruos protegen los barrotes de la Jaula?

Respuesta: De los pellejudos, ya que, al contar con alas, no basta una empalizada para detenerlos.

¿A qué división de los Guardianes pertenecerías si tuvieses los ojos verdes?

Repuesta: A ninguna. Los guardianes tienen los ojos dorados o plateados.

¿Por qué es famosa la Venerable Grixin?

Respuesta: Fue la autora del primer bestiario conocido. La menciona la bibliotecaria al final de la novela.

Actividad 6:

Relaciona los monstruos con sus historias:

- Medusa – *Percy Jackson*
- El kraken – *Piratas del Caribe*
- Mike y Sulley – *Monstruos S. A.*
- Dementores – *Harry Potter*
- Gollum – *El señor de los anillos*
- Hulk – *Los Vengadores*
- El payaso Pennywise – *It*