



Frankenstein

Mary Shelley

Adaptación de Jesús Cortés

160 págs.

978-84-9845-056-9

El joven Víctor Frankenstein cree haber descubierto el secreto para dar vida a un ser inerte. Después de meses de duro trabajo, los experimentos de Víctor concluyen con «éxito»: une partes de distintos cadáveres y da vida a un monstruo espantoso que acabará rebelándose contra él.

TEMÁTICA: la ciencia, el terror, los viajes, la libertad, la responsabilidad y los valores éticos.

GÉNERO: novela.

EDUCACIÓN EMOCIONAL: la intolerancia hacia lo diferente, el conflicto entre el creador y la criatura creada, la importancia de la constancia en el trabajo en general y en el trabajo científico en particular.

CLAVES PARA LA LECTURA

La ciencia y la ética

La creación de la criatura y su posterior abandono por parte de Víctor Frankenstein demuestran que nuestras decisiones pueden tener consecuencias inesperadas y, a menudo, devastadoras, lo que subraya la importancia de la responsabilidad personal.

El miedo a lo desconocido

El rechazo que enfrenta la criatura de Frankenstein por su apariencia ofrece una oportunidad para discutir el miedo a lo diferente y la importancia de la empatía y la aceptación en la sociedad.

El peligro de la ambición desmedida

Víctor Frankenstein, cegado por su deseo de lograr lo imposible, nos muestra cómo la ambición sin control puede llevar a la ruina. Esto enseñará a los jóvenes lectores a encontrar el equilibrio entre sus aspiraciones y la realidad, y a no olvidar el respeto por los demás.

MÉS RECURSOS

-  Consulta las lecturas que cuentan con propuesta didáctica descargable en www.algareditorial.com.
-  *Frankenweenie*, una parodia y un homenaje a *Frankenstein*, por Tim Burton. El protagonista, Víctor, pierde a su amado perro y usa el poder de la electricidad para resucitarlo.
-  Excursión al museo de ciencias para experimentar con ella en primera persona.
-  *Crea tu propio monstruo* es un juego educativo y gratuito con el que dar rienda suelta a la imaginación para crear y jugar con divertidas criaturas monstruosas.
-  *Frankenstein* es un juego de cartas en el que se asume el rol de unos científicos locos que compiten por ser los primeros en crear vida a través de la alquimia.