

LECTURA  
activa

Cuaderno  
para el alumnado

# Misión Pandemia

Jacobo Feijóo

Dibujos de Martín Rodríguez



## ¡TE DAMOS LA BIENVENIDA A LECTURA ACTIVA!

Este es el cuaderno de trabajo *Lectura Activa* del libro *Misión Pandemia*, de Jacobo Feijóo. Las actividades que te planteamos a continuación tienen como objetivo ayudarte a recordar el contenido del libro y trabajar una serie de cuestiones relacionadas con este pero que, además, te resultarán útiles para otros aspectos de tu vida académica y social. También puedes hacer las actividades digitales autocorrectivas que encontrarás en la ficha del libro en la web [www.algareditorial.com](http://www.algareditorial.com).

La primera parte del cuaderno plantea un trabajo sistemático y escrito, mientras que en la segunda parte encontrarás actividades para resolver de manera individual y otras que tendrás que trabajar en pareja, en grupo o con la clase entera; además, tendrás que leer en voz alta, modular la voz, improvisar parlamentos, elaborar argumentos para fundamentar tus opiniones, inventar historias y hacer toda una serie de trabajos diferentes, originales, emocionantes y divertidos.

Venga, ¡acompañanos!

LECTURA  
activa

## COMPRESIÓN LECTORA

1. ¿En qué época histórica se sitúa la aventura? ¿Cómo lo sabes?

---

---

2. Esta es difícil: ¿El libro está escrito en primera, segunda o tercera persona del singular? Copia algunas palabras que lo demuestren.

---

---

3. ¿Podrías explicarme qué es la Agencia Kronos? ¿Dónde está y cuándo se fundó?

---

---

---

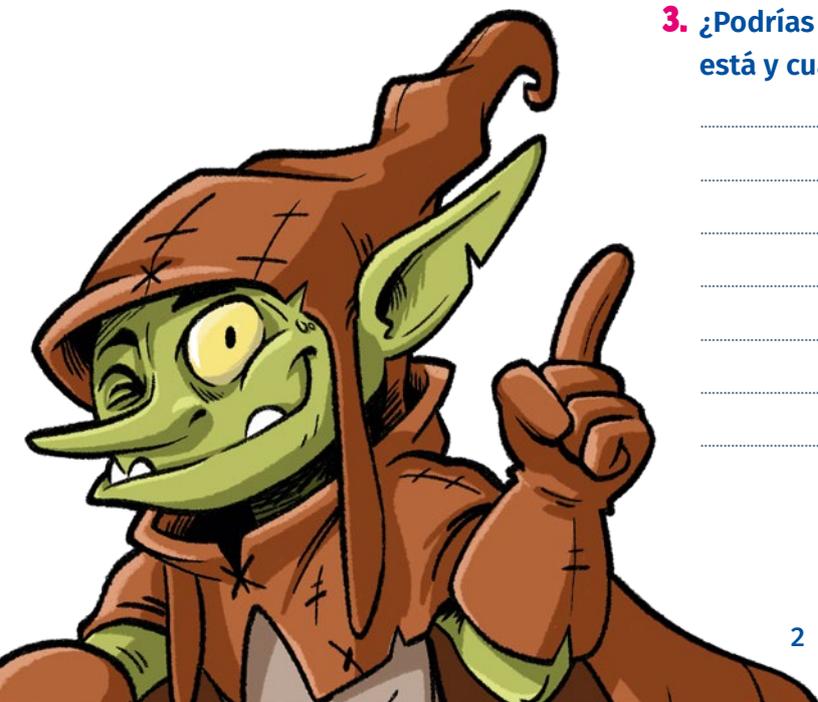
---

---

---

---

---



**4. Relaciona cada personaje con su especialidad.**

- |                           |                                       |
|---------------------------|---------------------------------------|
| Mayor Iker Echevarría •   | • Informática y computación           |
| Profesora Iria Carballo • | • Dar consejos                        |
| Doctor Oriol Vila •       | • Combate y defensa                   |
| Directora María García •  | • Organización y dirección            |
| Galopín •                 | • Biblioteca y libros                 |
| Kraky •                   | • Fastidiar a Galopín (esta es fácil) |

**5. En Misión Pandemia hay un dilema que resolver. ¿Cuál es?**

.....

.....

**6. Por lo que me han contado, existe una agencia rival a Kronos. ¿Cómo se llama? ¿Quiénes son sus agentes? Descríbelos.**

.....

.....

.....

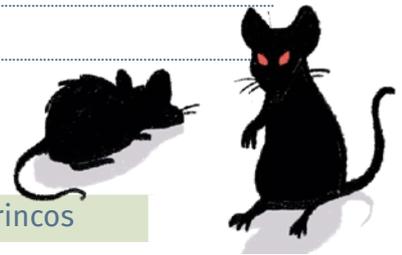
**7. ¿Qué fue la peste negra? ¿Qué síntomas presentaba?**

.....

.....

**8. Tacha los animales que no transmitían la peste negra.**

Pingüinos	Ratas	Ornitorrincos
Piojos	Humanos	Perros
Cerdos	Zarigüeyas	Pulgas



**9. En el libro se habla de tres culturas que convivían juntas. Márcalas.**

- |   |                                     |                                      |
|---|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Judíos o hebreos | <input type="checkbox"/> Musulmanes | <input type="checkbox"/> Cristianos  |
| <input type="checkbox"/> Reguetoneros     | <input type="checkbox"/> Budistas   | <input type="checkbox"/> Científicos |

**10. Cada uno de estos personajes presenta una característica especial al hablar. Escribe cuál es.**

Mayor Echevarría → .....

Oriol Vila → .....

Iria Carballo → .....

**11.** Está visto que la Edad Media no fue una época sencilla. Habla con un compañero o compañera sobre estos aspectos.

clases sociales

oficios

supersticiones

higiene

• ¿Qué es lo que más os ha sorprendido de este período histórico?

**12.** Rodea las armas de la Edad Media.

Espada

Espray de pimienta

Ametralladora

Bomba de mano

Ballesta

Daga

Pistola

Lanzallamas

Dron

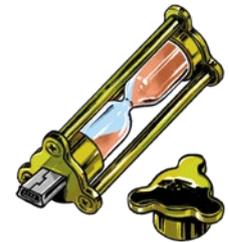
**13.** ¿Qué es la cápsula del tiempo? ¿Para qué sirve?

.....  
.....



**14.** A mí lo que me mola, más que la cápsula del tiempo, es el USB, pero no tengo claro cómo se usa. ¿Me lo explicas? ¿Qué pasa si lo pierdo o se rompe?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**15.** Me han dicho que los viajeros del tiempo tienen que cumplir una serie de normas. ¿Cuál es la más importante?

.....  
.....

**16.** Al final del libro se hace referencia a algo llamado Wikikronos. ¿Para qué sirve?



.....  
.....  
.....  
.....



# LECTURA EN VOZ ALTA

## 1. Lee en voz alta las dos primeras páginas del libro.

## 2. Ahora te voy a poner otro reto. Se trata de leer este texto como si fueras...

- Un malvado agente de Kraken.
- Un agente de Kronos que está informando a un miembro nuevo.

¿La Agencia Kronos? Me has hecho la mejor pregunta que podrías haberme realizado. Es una organización en la que podrás viajar en el tiempo, no sin riesgos, claro. Buscan resolver misterios, ¡nada más y nada menos!

## 3. ¿Eres capaz de leer el siguiente texto como si fueras un *influencer* de YouTube?

«La Agencia Kronos busca agentes como tú. Tendrás que pasar una prueba para obtener tu carnet. ¡No es fácil! Pero cuando lo consigues, guauuuu... Vaya subidón ver el carnet de agente de Kronos en tus manos. Solo tienes que ir a la página web de la Agencia ¡y tener un poco de suerte en tu aventura!».

## 4. En grupos de cuatro alumnos dramatizad esta conversación imitando las voces y actitudes de los protagonistas. A ver si sois buenos actores...

MAYOR ECHEVARRÍA. (*Gruñendo*). Parece que se nos adelantan otra vez los agentes de Kraken. IRIA CARBALLO. (*Con risa alegre*). ¡Pero si siempre pierden! Al final son tontos. No leen libros y por eso les va fatal.

MARÍA GARCÍA. (*Preocupada*). No los subestimes, Iria. En otras aventuras nos han hecho jugarretas muy retorcidas. Recuerda aquel caso en Transilvania cuando...

ORIO L VILA. (*Interrumpiendo*). María, aquel caso nos lo merecimos. Habíamos enviado a un novato sin entrenamiento. La misión salió de pena.

MAYOR ECHEVARRÍA. (*Recordando*). Creo que me acuerdo... un caso en la Transilvania rumana, al final de la Edad Media, ¿verdad? Había terminado mal. Teníamos que investigar si los vampiros existían de verdad o no.

IRIA CARBALLO. (*Con voz asustada*). ¿Vampiros? ¿Enviamos a un agente a investigar vampiros? Espero que por lo menos le diésemos unos ajos con el USB. ¿Y qué pasó finalmente? Yo todavía no estaba en aquella época.

MARÍA GARCÍA. (*En tono explicativo*). Te cuento, Iria. Enviamos a un novato a investigar si había vampiros en esa época o si todo eso solo eran supersticiones. Y no, no le dimos ajos. Pensamos que no harían falta. El caso es que...

ORIO L VILA. (*Terminando la frase*). El caso es que se cruzó con agentes de Kraken disfrazados de médicos de la época. Le dijeron a nuestro agente que estaba enfermo y que le pondrían sanguijuelas para curarlo. Al final lo dejaron sin sangre. ¡Se quedó como una uva pasa! No eran vampiros, pero casi.

(*Todos ríen*).

# LECTURA DIALOGADA

- 1. Con la ayuda de la persona docente, acordad una fecha para releer el libro. Cada uno, de forma individual, tendrá que subrayar aquellas frases o fragmentos que le llamen la atención, que encuentre especialmente difíciles o que hablen de temas interesantes para ser discutidos entre toda la clase.**

En el aula:

- Sentaos en círculo para empezar la actividad.
- Escoged a un compañero o compañera para que modere la tertulia.
- Por turnos, id leyendo los fragmentos que os hayan llamado la atención y decid por qué.
- Después de cada lectura, estableced un diálogo y dad vuestras opiniones.

- 2. La historia que has leído tiene muchos misterios que no se han resuelto. Uno de ellos es qué transmitía la peste negra.**

- ¿Cómo investiga la ciencia temas similares?
- ¿Creéis que es importante el trabajo de los científicos y las científicas?
- ¿Cómo influye la higiene en la transmisión de enfermedades?

- 3. Comentad cómo era la vida en la Edad Media.**

- ¿Cómo se organizaba la sociedad? ¿Todos y todas tenían los mismos derechos? ¿Qué opináis de estas desigualdades?
- ¿Qué aspectos de esta época os gustan más que los actuales? ¿Y cuáles menos?

- 4. Este libro tiene una estructura distinta a los libros normales.**

- ¿Qué os ha parecido? ¿Por qué?
- ¿Creéis que los libros pueden tener estructuras muy diferentes sin dejar de ser libros?
- Nombrad otras obras con estructuras especiales. ¿Cuáles os gustan más?



## Recuerda que...

- Es importante escuchar a los otros participantes.
- La opinión de todos es igual de válida.
- Hay que respetar el turno de palabra.
- Se deben aportar argumentos razonados a la discusión y, siempre, con respeto.

# CREACIÓN LITERARIA

1. Inventa un personaje nuevo para el libro. Puede ser un agente para Kronos, para Kraken o para la Edad Media, a tu gusto. Describe su apariencia y carácter. También puedes dibujarlo.
2. Escribe una nueva escena que suceda en la Edad Media. Puedes utilizar una de estas ideas:

el Cid Campeador

ladrones en el bosque

una catedral

el Camino de Santiago

luchas navales

3. Este es el superreto. ¿Te atreves a escribir un *microlibro* juego? Yo te propongo un inicio y un final y tú debes escribir dos opciones diferentes para llegar a él. El esquema sería este:

## INICIO

Has llegado a una posada justo a la hora de cenar. En ella hay gente de todo tipo conversando, comiendo estofado y sopa, y descansando al final del duro día. En ese momento un trovador saca una zanfoña y se aclara la voz. Comienza a cantar una trova que dice:

*Hoy vengo a contaros algo  
que a un diablillo aconteció,  
pero para trovar no valgo  
tanto como quien ahora llegó.*



En ese momento el trovador te señala. ¡Habla de ti! Obviamente te está invitando a que tomes la zanfoña y cantes tú una historia.

Si te animas a subir al escenario improvisado, sigue por la **opción 1**.

.....  
.....

Si declinas la oferta y prefieres que cante el trovador, continúa por la **opción 2**.

.....  
.....

## FINAL

No ha estado mal. La gente aplaude con todas sus ganas y el posadero asiente con la cabeza, complacido. El ambiente es muy agradable.

–¡Que alguien le ponga una buena cena! –grita un comerciante– ¡Pago yo! ¡Se lo ha ganado!

La noche continúa con otras canciones. Algún comensal se anima a contar chistes sobre el rey y alguien os relata la historia del valiente Roldán. Ya al final de la noche, con las ascuas de la chimenea apagándose, tus ojos se cierran de sueño escuchando un cuento sobre dragones que guardan enormes tesoros.

FIN

## Misión Pandemia

Una terrible epidemia asola la Edad Media y la gente muere sin saber exactamente qué la provoca. Como agente de Kronos deberás viajar a esa época y resolver el misterio. De ti dependen las elecciones que tomes pero, ¿podrás volver con la respuesta sin caer en el intento? ¿Y si no puedes regresar jamás de allí?



## Jacobo Feijóo

Se considera un diseñador narrativo. Tiene varios librojuegos publicados, dos libros técnicos, decenas de relatos, un ensayo, tres novelas y también ha creado juegos de mesa, videojuegos, comunidades de narrativa y plataformas formativas. Actualmente es doctorando en teoría de la literatura y profesor de narrativas transmedia en escuelas de negocio y universidades.



## Martín Rodríguez

Estudió Ingeniería Industrial y trabajó durante muchos años como ingeniero en varios países de Europa y América del Sur. Durante ese tiempo, nunca dejó de interesarse y formarse en la que era su auténtica pasión: la ilustración, el cómic y el diseño gráfico.

