LIBRO DE ACTIVIDADES



JACK LONDON

¡LONDON

CONTIENE:

CARALUNA • LA HISTORIA DE KEESH
LA LEY DE LA VIDA

Análisis de personajes

Completa la siguiente tabla sobre algunos de los personajes. Resume su rol en la historia y su relación con los otros personajes.
Luego, elije los adjetivos de la lista que encajan con cada personaje (recuerda que cada adjetivo puede aplicarse a más de un personaje).
Por último, selecciona fragmentos del relato que muestren porqué estos adjetivos definen al personaje.

Valiente	Astuto	Inculpador	Justo
Inteligente	Sabio	Amoroso	

Nombre	Relación con los otros personajes	¿Cuál es su rol en la historia?	Descripción del personaje	Fragmentos del relato
KEESH				
IKEEGA				
UGH-GLUK				
KOSH-KWAN				
BIM & BAWN				

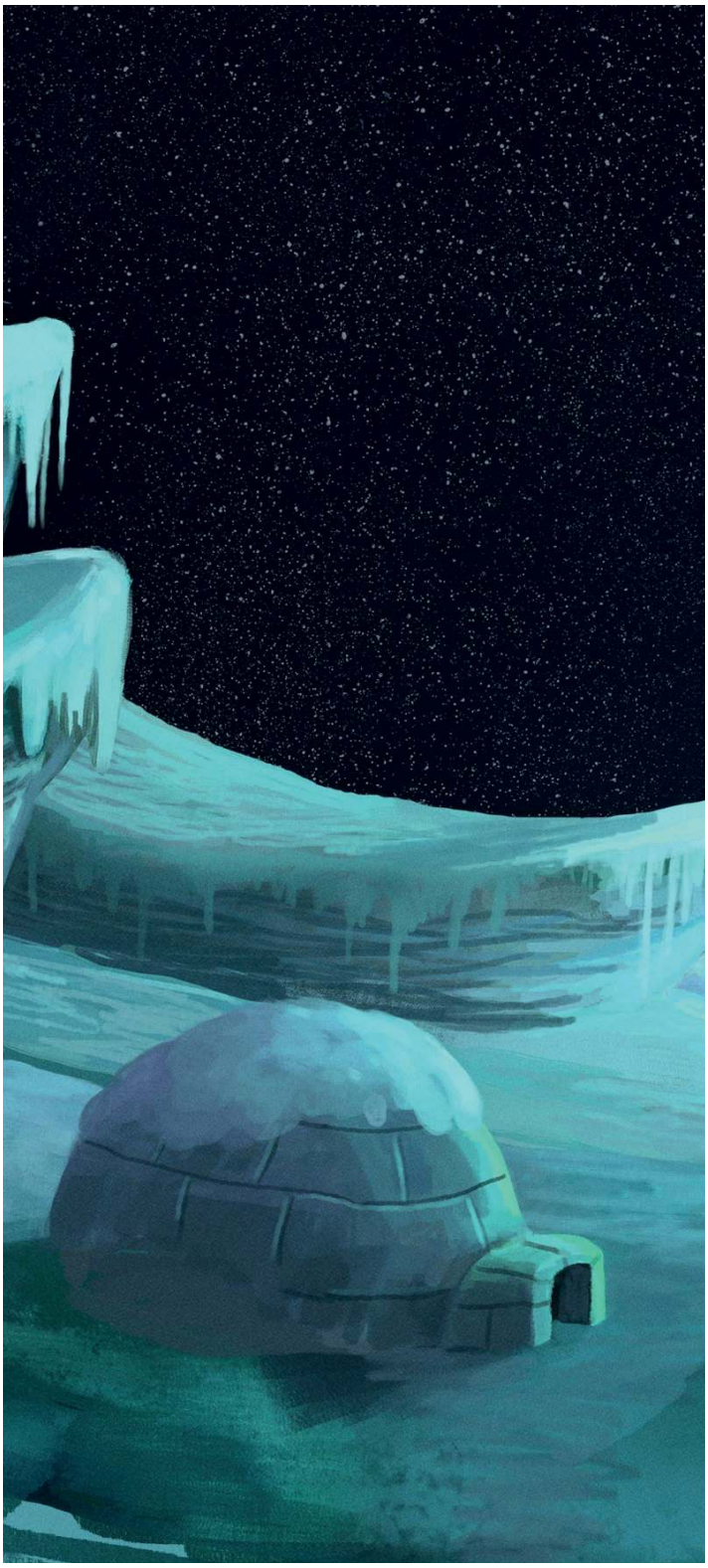


Ejercicio de emparejamiento

Empareja cada fragmento del relato con la imagen.

El padre de Keesh había sido un hombre muy valiente, pero había muerto en tiempo de hambre, cuando trataba de salvar a su pueblo quitándole la vida a un gran oso polar.	1	A	
Al hombro traía una pieza recién cazada. Había arrogancia en su paso y orgullo en su tono.	2	B	
Al fin el oso se enfureció, se enderezó sobre las patas traseras y dio un gruñido. Pero Keesh siguió andando directamente hacia él.	3	C	
Mientras corría arrojó una pelotita redonda al suelo; el oso se detuvo, la olió y la tragó.	4	D	
El oso avanzó tambaleándose de derecha a izquierda y de atrás adelante, describiendo círculos en su camino, de modo que al final vino a hallarse en el mismo lugar en que se había encontrado a Keesh por primera vez. Pero para entonces estaba ya muy enfermo y no podía seguir arrastrándose.	5	E	
Me he limitado a idear un método que me permitiera cazar al lobo polar con facilidad, eso es todo. Se trata de ingenio, no de encantamiento.	6	F	
Porque se sirvió de ingenio y no de encantamientos, ascendió desde el igloo más pobre del pueblo a cacique de su tribu.	7	G	

Glosario



Igloo: Iglú. Vivienda de forma semiesférica construida con bloques de hielo, en que, durante el invierno, habitan los esquimales y otros pueblos de análogas características.
Esquimal: Que pertenece a un pueblo mogol que habita las tierras árticas de América y Groenlandia, en pequeños grupos dispersos.
Afán: Empeño o interés que se pone en una cosa
Inusitada: Que es inusual o raro y por ello resulta sorprendente.
Inmutarse: Sentirse profundamente impresionado por algo.
Mascullar: Hablar entre dientes y en voz baja, sin pronunciar claramente las palabras.
Mesar: Arrancar el cabello o la barba con las manos, o tirar con fuerza de ellos
Increpar: Reprender con dureza y severidad.
Aprestar: Disponer o preparar lo necesario para hacer alguna cosa.
Amainar: Dicho del viento: Aflojar, perder su fuerza.
Libra: La libra (lb) es una unidad de masa, usada desde la Antigua Roma como unidad de peso. La palabra (derivada del latín) significa "escala o balanza", y todavía es el nombre de la principal unidad de masa usada en los Estados Unidos y en algunos países de habla hispana. Equivale a 0,45359 kilogramos
Cacique: Gobernante o jefe de una comunidad o pueblo de indios.
Pendencia: Pelea, riña de palabras o de obras.
Ominoso: Que es abominable y merece ser condenado y aborrecido.
Conjetura: Juicio u opinión formado a partir de indicios o datos incompletos o supuestos.
Inusitada: Que es inusual o raro y por ello resulta sorprendente.
Acuciar: Apremiar, estimular o apurar a una persona para que haga algo.
Trémula: Temblorosa.
Barba de ballena: La barba de ballena es cada una de las láminas córneas y elásticas que poseen los misticetos en el maxilar y que utilizan para alimentarse.

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde vivió Keesh?
a. En las profundidades de la Antártida
b. A la orilla del océano polar
c. Laponia
d. Rivendel

2. ¿De qué color son los ojos de Keesh?
a. Verdes
b. Azules
c. Ámbar
d. Marrón oscuro

3. ¿Cómo murió el padre de Keesh?
a. Lo devoró una manada de lobos
b. Luchando valientemente en una batalla
c. Le aplastó los huesos un oso polar
d. Se ahogó debajo del hielo

4. ¿Cuál es el nombre del jefe de la tribu de Keesh?
a. Klosh-Kwan
b. Aklaq-Anik
c. Osha-Opik
d. Pakak-Nuvua

5. ¿Qué queja tiene Keesh sobre la carne que le dieron a él y a su familia? Selecciona todas las respuestas correctas
a. Es vieja
b. Es dura
c. No les dan nada de carne
d. Tiene una cantidad inusitada de huesos
e. Su familia es vegetariana
f. No es carne de oso polar

6. ¿Qué promesa hace Keesh antes de abandonar la sala del consejo?
a. Que matará a todos los que se rían de él
b. Que un día será el jefe de la tribu
c. Que nunca más volverá a comer carne
d. Que la carne que él cace siempre la dividirá de manera justa

7. ¿Qué lleva Keesh consigo a lo largo de la costa al día siguiente? Selecciona todas las respuestas correctas.
a. Su arco
b. Flechas con púas de hueso
c. Una gran espada
d. La mitad del suministro de carne de la aldea
e. La lanza de su padre

8. ¿Qué pone Ikeega en su rostro en señal de dolor?
a. Pintura negra
b. Aceite de foca
c. Sangre de un oso polar
d. Un velo oscuro

9. ¿Cuántos días estuvo Keesh fuera de la aldea?
a. 10
b. 7
c. 1
d. 3

10. Keesh envía a los hombres a recoger la carne de ¿qué animales?
a. Tres osos
b. Cinco pingüinos
c. Un oso
d. Una manada de lobos

11. ¿Cuántas veces más peligroso es matar a una madre oso con cachorros en comparación con un oso polar ordinario?
a. 9 veces más peligroso
b. Es menos peligroso
c. 3 veces más peligroso
d. 100 veces más peligroso

*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”

12. ¿Por qué es tan importante trocear el cuerpo después de cazarlo en el Norte?
a. La carne se hiela y se endurece
b. Para que los carroñeros no roben toda la presa
c. Es una tradición ancestral



13. ¿Por qué le dice Keesh a Klosh-Kwan que solo caza osos?
a. Porque su padre fue asesinado por un oso
b. Porque los osos son la presa más peligrosa
c. Porque los osos tienen más carne
d. Porque los encuentra con más facilidad

14. ¿Qué le pide Keesh a los hombres y mujeres del pueblo que construyan para él?
a. Un gran palacio de hielo
b. Un iglú grande
c. El trineo de caza más grande del norte



15. Además del gran iglú, ¿qué otra prosperidad disfruta la madre de Keesh?
a. Se la consideraba la mujer más importante de la aldea
b. Le daban más carne que a cualquier otro miembro de la tribu
c. Recibió todo el oro que su corazón deseaba
d. Nunca tuvo que volver a trabajar

16. ¿Qué sucede cuando tocas el nuevo iglú inacabado de Keesh?
a. Todos los de la tribu corren a terminarlo
b. Se derrite
c. Keesh y su madre salen por la puerta, riendo
d. Un joven constructor de iglú lucha por colocar un bloque de hielo

17. ¿Qué acusación le hace Ugh-Gluk a Keesh?
a. Que ha hecho un trato con los malos espíritus
b. Que no está dividiendo la carne de manera justa
c. Que está tramando derrocar al jefe
d. Que está tratando de robarle a su esposa

18. ¿Qué decide el consejo después largas deliberaciones?
a. Derribar el nuevo iglú de Keesh
b. Prohibir la caza de osos polares
c. Seguir a Keesh y espiarlo cuando caza
d. Desterrar a Ugh-Gluk

*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”

19. ¿Qué sucede cuando tocas el oso polar que se encuentra Keesh?
a. Da un poderoso rugido
b. Se da media vuelta y huye
c. Keesh le corta la cabeza
d. Se acurruca y se pone a dormir

20. ¿Qué arroja Keesh al suelo mientras huye del oso?
a. Un guijarro de forma extraña
b. Una pelotita redonda
c. Su lanza
d. Sus flechas

21. ¿Qué le hacen las bolitas redondas al oso?
a. Lo hacen caer en un profundo sueño
b. Lo hacen aullar de dolor
c. Nada
d. Lo ponen aún más furioso

22. ¿Dónde mata al oso finalmente Keesh?
a. En la orilla
b. Muy cerca de donde se habían encontrado
c. A 10 leguas de la aldea

23. ¿Qué son las pequeñas bolas redondas que usa Keesh para cazar a los osos?
a. Piedras encantadas
b. Bolitas de carne envenenadas
c. Bolas de nieve
d. Barbas de ballena enrolladas con grasa y congeladas

24. ¿Qué ocurre al pasar el dedo por la cara de Keesh en la última página?
a. Se convierte en un oso polar
b. Se vuelve viejo
c. Ríe enigmáticamente
d. Se gira y desparece en medio de una tormenta de nieve



*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”

Taller de escritura

Explica qué crees que haría cada uno de los personajes en cada situación mostrada a continuación. Explica por qué actuarían así, según las descripciones y los fragmentos de texto que hayas completado en la actividad "Análisis de personaje".

a. Un grupo de vagabundos misteriosos llegan a la aldea pidiendo comida y refugio. Se ven completamente diferentes a los aldeanos y muchos miembros de la tribu les preocupa que puedan ser peligrosos.

b. El hielo que rodea la aldea comienza a derretirse, amenazando con dejarla aislada y sin acceso al resto del mundo (incluyendo el suministro de alimentos).

c. Una mujer joven acude al consejo y pide que se le permita entrenar como cazadora, porque se considera tan valiente y fuerte como cualquier hombre.

Extensión: ahora, elije una de las situaciones y escríbela como un relato corto, incluyendo la reacción de los personajes. Dale un inicio, un nudo y un desenlace. Escríbelo desde la perspectiva en primera persona de uno de los personajes e intenta imitar el estilo de escritura utilizado por London en La historia de Keesh.



Análisis de personajes

Completa la siguiente tabla sobre algunos de los personajes. Resume su rol en la historia y su relación con los otros personajes.
Luego, elije los adjetivos de la lista que encajan con cada personaje (recuerda que cada adjetivo puede aplicarse a más de un personaje).
Por último, selecciona fragmentos del relato que muestren porqué estos adjetivos definen al personaje.

Optimista	Confiando
Irritable	Astuto
Vengativo	Amigable

Nombre	Relación con los otros personajes	¿Cuál es su rol en la historia?	Descripción del personaje	Fragmentos del relato
JOHN CLAVERHOUSE				
NARRATOR				



Ejercicio de emparejamiento

Empareja cada fragmento del relato con la imagen.

Después de una paciente espera, llegó el día y la hora de poner en práctica mi maquinación. Con halagos atraje al animal, y un pedazo de carne con estricnina hizo el resto.	1	A	
Y sin embargo, frente al hambre y al invierno, allá iba, lleno de regocijo, en busca de una cesta de truchas, simplemente porque "le volvían loco".	2	B	
Tomé un atajo y pronto llegué a la cima de la montaña, que bordeé ocultándome, hasta avistar el valle en el cual el riachuelo formaba una pequeña cascada y más allá una laguna límpida y tranquila que reposaba entre los matorrales.	3	C	
Vi que Claverhouse arrojaba la red y el morral al suelo y sacaba del bolsillo algo parecido a una vela gruesa y grande.	4	D	
Nunca hubiera creído que un hombre de su aspecto poseyese tal ligereza, pues Claverhouse corría con una velocidad asombrosa.	5	E	
Y ya su risa infernal no resuena entre mis queridas montañas ni me mortifica la aparición de su estúpida cara de luna.	6	F	

Glosario

Rubicundo: Colorado / Dicho de una persona: De buen color y que parece gozar de completa salud.
Antojo: Deseo apremiante y pasajero, habitualmente caprichoso, atribuido popularmente a la mujer embarazada
Gargantuesca: Enorme.
Alba: Primera luz del día, antes de salir el sol.
Paroxismo: Grado de mayor exaltación de un sentimiento, un estado de ánimo o una sensación.
Campiña: Gran extensión de terreno llano o con débiles ondulaciones, en especial la dedicada al cultivo.
Redil: Recinto cercado en el que los pastores guardan el ganado.
Estricnina: Sustancia venenosa de sabor amargo que se extrae de la nuez vómica y otras plantas; se emplea en la elaboración de medicamentos para la estimulación del sistema nervioso, combatir la anorexia, etc.
Troj: Espacio limitado por tabiques, para guardar frutos y especialmente cereales.
Hórreos: Construcción de madera levantada sobre cuatro pilares que está destinada a guardar el grano de manera que este quede aislado de la humedad; es característica del noroeste de España, en especial de Asturias y Galicia.
Ribazo: Porción de terreno con una pendiente muy pronunciada entre dos zonas de distinto nivel como el que hay en el margen de una carretera o de un río.
Perra de aguas: Raza canina originaria de Andalucía España, utilizada tradicionalmente como pastor, ayudante en barcos y en la caza.
Inveterado: Que es antiguo y está arraigado; especialmente referido a costumbres o creencias.
Límpida: Que es puro, transparente.
Vadear: Pasar un río u otra corriente de agua profunda por el vado o por cualquier otro sitio donde se pueda hacer pie.
Gutural: [sonido consonántico] Que se articula en la garganta.
Remanso: Lugar de una corriente de agua donde esta fluye lentamente o se detiene.
Pasadera: Cosa, como una tabla de madera o piedras, colocada sobre una corriente de agua, un charco o un terreno fangoso para poder atravesarlo a pie.
Hondonada: Terreno que está más hondo que las zonas que lo rodean.



Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué rasgos faciales hacen que John Claverhouse tenga la cara de luna? Seleccione todas las respuestas correctas.
a. Labios grandes y expresivos
b. Pómulos muy separados
c. Barbilla y frente redondas
d. Mechones tupidos de pelo blanco
e. Nariz ancha y corta
f. Ojos grandes y redondos

2. ¿Qué hace John Claverhouse cuando lo tocas en la página 2?
a. Se va flotando
b. Empuja al narrador
c. Empieza a llorar
d. Saluda

3. ¿Por qué el narrador odia a John Claverhouse?
a. Porque asesinó a sus gatos
b. Porque le robó a su mujer
c. Porque hace comentarios groseros constantemente
d. No puede explicarlo exactamente

4. ¿Qué saca de quicio al narrador exactamente de John Claverhouse?
a. Su risa
b. El hecho de que posea la casa más grande de la ciudad
c. Sus hijos
d. El hecho de que tenga más ganado que él

5. ¿Qué es lo primero que el narrador le hace a John Claverhouse, en secreto en la noche?
a. Asesinar a su gato
b. Robarle sus joyas
c. Soltar sus rebaños por las campiñas sembradas
d. Esconderle todas sus pertenencias favoritas

6. ¿Cómo mata el narrador al perro de John Claverhouse?
a. Le dispara
b. No lo mata, solo lo roba
c. Lo envenena
d. Lo decapita

7. ¿Qué aparece en la pantalla después de que el narrador tire el bistec para el perro Marte?
a. La cara de John Claverhouse sonriendo
b. Una nube de humo verde
c. El fantasma de Marte
d. Una vaca enfadada

8. ¿Qué hace John Claverhouse después de descubrir que su granero se ha quemado?
a. Cae de rodillas, llorando de desesperación
b. Saca una pistola, se la coloca en la cabeza y aprieta el gatillo
c. Reírse histéricamente
d. Se va a pescar truchas

9. ¿Qué dice el narrador que le habría permitido perdonar a Claverhouse "el crimen de existir"?
a. Si le hubiera dado su granero
b. Si hubiera sido su hermano
c. Si se hubiese disculpado
d. Si hubiera parecido menos alegre en su desgracia



*Para responder a estas preguntas, consultar la App "Jack London"

10. ¿Cómo consigue el narrador obligar a Claverhouse a abandonar su hogar?
a. Incendia su casa
b. Libera una plaga de insectos en su casa
c. Transfiere la hipoteca de Claverhouse a un prestamista astuto e inhumano
d. Sus acciones previas causan tal pena a Claverhouse que ya no soporta vivir allí

11. ¿Qué decide hacer el narrador después de que John Claverhouse le cuenta la historia de su hijo jugando al lado del río?
a. Se marcha y decide no volver nunca más.
b. Intenta ser más tolerante con sus vecinos
c. Matar a John Claverhouse
d. Comprarse tapones para los oídos para no volver a escuchar la risa de Claverhouse

12. ¿Qué sucede cuando aterriza la rueda de la fortuna de John Claverhouse Show en la casilla del cohete?
a. Claverhouse sale disparado al espacio en un cohete
b. Le clavan un cohete a Claverhouse en el ojo
c. Sale un cohete disparado de la oreja de Claverhouse
d. No pasa nada

13. ¿Por qué el narrador no quiere simplemente disparar, apuñalar o golpear a Claverhouse?
a. Porque no tiene pistola, puñal o bate a mano
b. Porque aborrece la torpeza, la violencia y la fuerza bruta
c. Porque quiere que sufra mientras muere
d. Porque no quiere hacerle daño

14. ¿Cuánto tiempo le lleva al narrador elaborar su plan?
a. 2 meses
b. 1 día
c. 1 semana
d. 10 años

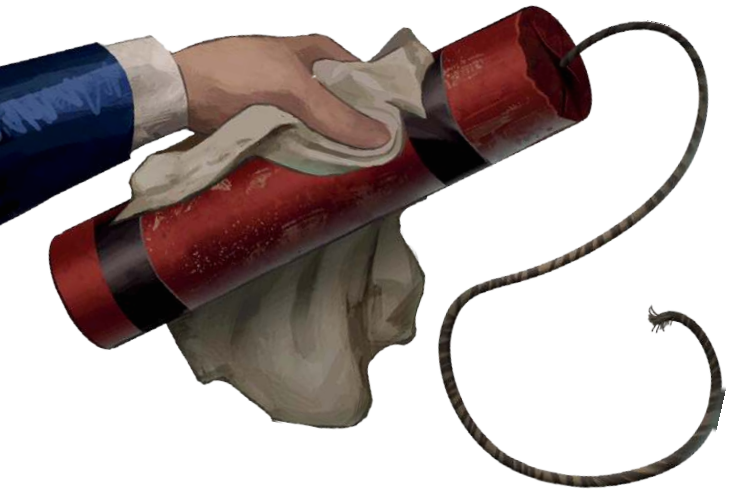


*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”

15. ¿Qué animal compra y entrena el narrador?
a. Una perra de aguas
b. Un gato negro
c. Un sabueso
d. Un periquito azul

16. ¿A qué entrena el narrador al animal?
a. A cazar animales grandes
b. A traer inmediatamente los palos que le tiraba al agua
c. A esperar escondido detrás de un árbol y salir corriendo a su orden
d. A dar la patita

17. ¿Qué día de la semana sale Claverhouse a pescar truchas?
a. Lunes
b. Domingo
c. Sábado
d. Jueves



18. ¿Cuál es el sistema de Claverhouse para atrapar las truchas?
a. Usa dinamita para atontarlas
b. Les dispara
c. Las pesca con red
d. Belona las caza y se las trae

19. ¿Qué ocurre al hacer tap sobre el cartucho de dinamita?
a. Explota inmediatamente
b. Claverhouse lo tira al río
c. La mecha se enciende
d. Cambia de color

20. ¿Qué aterriza a los pies del narrador después de la explosión??
a. Un collar de perro
b. Un ojo
c. La cabeza de Claverhouse
d. Un montón de truchas

21. ¿Cómo mata el narrador a John Claverhouse?
a. Le dispara.
b. Entrena a Belona para que le traiga a Claverhouse los cartuchos encendidos que lanza al río.
c. Entrena a Belona para que ataque y mate a Claverhouse.
d. Con una botella de Whisky envenenado que Belona le trae a Claverhouse.

22. ¿Qué aparece en la luna al final del relato?
a. La cara de John Claverhouse guiñando un ojo
b. Un cartucho de dinamita
c. La rueda de la fortuna de John Claverhouse Show
d. Una calavera

*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”

Explica qué crees que haría cada uno de los personajes en cada situación mostrada a continuación. Explica por qué actuarían así, según las descripciones y los fragmentos de texto que hayas completado en la actividad "Análisis de personaje".

a. Funcionarios del gobierno local llaman a la puerta, explicando que se va a construir una nueva carretera que requerirá la demolición de sus propiedades.

b. Reciben una llamada telefónica que dice ser de su banco, pidiéndoles su nombre, dirección, todos sus datos bancarios y su contraseña secreta.

Extensión: ahora, elije una de las situaciones y escríbela como un relato corto, incluyendo la reacción de los personajes. Dale un inicio, un nudo y un desenlace. Escríbelo desde la perspectiva en primera persona de uno de los personajes e intenta imitar el estilo de escritura utilizado por London en Cara-luna.



Análisis de personajes

Completa la siguiente tabla sobre algunos de los personajes. Resume su rol en la historia y su relación con los otros personajes.
Luego, elije los adjetivos de la lista que encajan con cada personaje (recuerda que cada adjetivo puede aplicarse a más de un personaje).
Por último, selecciona fragmentos del relato que muestren porqué estos adjetivos definen al personaje.

Pragmático	Amable
Resignado	Pasivo
Valiente	

Nombre	Relación con los otros personajes	¿Cuál es su rol en la historia?	Descripción del personaje	Fragmentos del relato
KOSKOOSH				
EL JEFE DE LA TRIBU				
SIT-CUM-TO-HA				



Ejercicio de emparejamiento

Empareja cada fragmento del relato con la imagen.

El largo camino los esperaba y el breve día moría rápidamente. Ella escuchaba la llamada de la vida y la voz del deber, y no oía la de la muerte.	1	A	
¡Cómo gemían! ¡Cómo aborrecían aquellas bestias el trabajo y la pista! ¡Allá iban! Trineo tras trineo, se fueron alejando con rumor casi imperceptible.	2	B	
Una a una, irían alimentando el fuego, e igualmente, paso a paso, con sigilo, la muerte se acercaría a él.	3	C	
«Es viejo -dijo Zing-ha examinando las huellas antes que él-. Es un alce viejo que no puede seguir al rebaño. Los lobos lo han separado de sus hermanos y ya no lo dejarán en paz.»	4	D	
Un lobo fue alcanzado en un desesperado ataque de la víctima enloquecida, que lo pisoteó hasta matarlo.	5	E	
Esta imagen, como todas las impresiones de su juventud, se mantenía viva en el cerebro del anciano, cuyos ojos ya turbios vieron de nuevo la escena como si se estuviera desarrollando en aquel momento y no en una época remota.	6	F	
Un frío hocico rozó su mejilla y, a su contacto, el alma del anciano saltó de nuevo al presente.	7	G	
Blandió como loco la tea, y los bufidos se convirtieron en gruñidos... Pero las jadeantes fieras no se marchaban.	8	H	

Glosario

Ávidamente: ansiosamente
Achacoso: Que padece achaques (indisposiciones o molestias).
Tétrico: Triste, demasiadamente serio, grave y melancólico.
Membrudo: Fornido y robusto de cuerpo y miembros.
Chamán: Hombre que en algunas culturas hace predicciones, invoca a los espíritus y ejerce prácticas curativas utilizando poderes ocultos y productos naturales; también suele aconsejar y orientar a las personas que acuden a consultarle.
Arrullar: Adormecer a un niño con arrullos (Sonido suave y envolvente que relaja, adormece o produce placer.)
Gutural: [sonido consonántico] Que se articula en la garganta.
Tundra: Vegetación propia de los climas fríos que comprende musgos, líquenes y algunos árboles enanos.
Carcayús: mamífero carnívoro de la familia Mustelidae y única especie de su género. Es un carnívoro fornido y musculoso, se asemeja más a un pequeño oso que a otros mustélidos.
Restallar: Producir [una cosa, como un látigo o algo que estalla con poca fuerza], un ruido súbito, seco y sonoro.
Fardo: Paquete de tela, papel, etc., que contiene ropa u otros enseres para poder transportarlos de un lugar a otro.
Entumecimiento: Rigidez o falta de flexibilidad o movimiento que se produce en un miembro del cuerpo, especialmente debido al frío o a la falta de actividad, que va acompañada de una desagradable sensación de hormigueo y de torpeza de movimiento en esa parte del cuerpo.
Abstracción: Acción y efecto de abstraer**:** Concentrarse en los propios pensamientos apartando los sentidos o la mente de la realidad inmediata.
Savia: Líquido que circula por los vasos conductores de las plantas y que está formado por agua y compuestos nutrientes.
Opulento: Que es muy abundante.
Humor: Líquido del cuerpo de un animal o de una planta.
Desmañado: Que carece de maña, destreza o habilidad.
Jauría: Conjunto de perros que participan en la caza dirigidos por una misma persona.
Yukón: El río Yukón es un largo e importante río del noroeste de Norteamérica, que fluye en direcciones N y O a través de las provincias o territorios canadienses de Columbia Británica y Yukón, y del estado estadounidense de Alaska, desembocando en el mar de Bering.
Caribú: Reno de las regiones frías de América del Norte, que se alimenta casi exclusivamente de musgos y líquenes, y es aprovechado por los esquimales para obtener comida, fabricar utensilios y confeccionar ropa.
Ahítos: Que está lleno o saciado, especialmente de comida.
Presagio: Señal o indicio que se interpreta como el anuncio de un hecho futuro.
Sucumbir: Rendirse o ceder ante una presión, dejando de oponer resistencia.
Atisbar: Observar algo con atención pero con disimulo.
Evocar: Recordar algo percibido, aprendido o conocido
Brazada: Cantidad de cualquier cosa que se puede abarcar con los brazos de una sola vez.
Quejumbroso: [tono, voz, palabra] Que expresa queja.
Ancestral: Perteneciente o relativo a los antepasados.
Tea: Astilla de madera empapada en resina que se enciende para alumbrar o para prender fuego
Tizón: Palo o trozo de madera a medio quemar.

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué está haciendo Sit-cum-to-ha al comienzo de la historia?
a. Apagar las hogueras y recoger el campamento
b. Riñendo a los perros mientras les pone las correas
c. Preparar el desayuno para su abuelo
d. Arrullar a su bebé en brazos

2. ¿Qué pensamiento despierta un pánico momentáneo a Koskoosh?
a. Que su tribu iba a irse sin él
b. Que tenía ya la muerte muy cerca
c. Que el campamento no se desmonte suficientemente rápido y la noche caiga sobre ellos
d. Que había perdido su piel de arce favorita

3. ¿Quién es Koskoosh? Marca todas las respuestas correctas.
a. Un hombre viejo y ciego
b. El jefe de la tribu
c. El padre del jefe de la tribu
d. El abuelo de Sit-cum-to-ha
e. Un cazador experto
f. Un hombre sordo

4. ¿Qué sucede cuando tocas las siluetas de la tribu de Koskoosh en la colina?
a. Se giran y caminan hacia ti
b. Se alejan hasta desaparecer
c. Saltan sobre sus trineos y hacen sonar los látigos
d. Bailan una danza tribal de despedida

5. ¿Quién se acerca a Koskoosh mientras el resto de la tribu se va?
a. El jefe de la tribu
b. Sit-cum-to-ha
c. El chaman
d. Su perro favorito



6. ¿Qué símil usa Koskoosh para describirse a sí mismo??
a. Como una hoja del último invierno, apenas sujeta a la rama.
b. Como un copo de nieve, flotando hacia otra existencia.
c. Como un fantasma, atrapado en forma humana.
d. Como un pájaro, con sus alas rotas

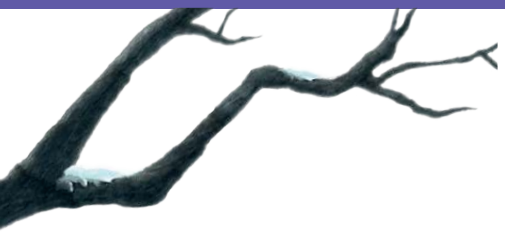
7. ¿Qué pasa si no lees lo suficientemente rápido mientras Koskoosh se sienta solo junto a su fuego?
a. La pantalla se congela
b. Koskoosh muere
c. La nevada se hace más y más intensa
d. El fuego crece hasta llenar la pantalla

8. ¿Por qué las ramas de madera son lo único que se interpone entre Koskoosh y la eternidad?
a. Porque tendrá que usarlas para defenderse de los lobos
b. Porque una vez que no haya leña para quemar, se congelará hasta morir
c. Porque las necesita para cocinar su comida, o se morirá de hambre
d. Porque debe usarlas para construirse un refugio

9. ¿En qué cree Koskoosh que la naturaleza está interesada?
a. En el individuo
b. En la especie
c. En la eternidad
d. En todas las cosas por igual

10. La naturaleza impone una misión a la vida ¿Cuál?
a. Perpetuarse
b. Matar
c. Cazar
d. Cultivar la tierra

*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”



11. ¿Cuál es la ley establecida por la naturaleza?
a. Morir
b. Ojo por ojo
c. Todo está conectado
d. Jamás robar

12. ¿Con qué metáfora compara Koskoosh a los miembros de la tribu?
a. Simples episodios
b. Copos de nieve
c. Esclavos de la naturaleza
d. Corderos al matadero

13. ¿Dónde Koskoosh abandonó a su propio padre?
a. No lo abandonó
b. Justo en el mismo sitio en el que ahora él estaba sentado
c. En la orilla del glaciar Kaskawulsh
d. En uno de los afluentes superiores del Klondike

14. ¿Qué le pasó Koskoosh durante la Gran Hambruna?
a. Fue gravemente herido por un caribú
b. Perdió a su madre
c. Conoció a su mujer
d. Cazó su primer alce

15. ¿Cuántos miembros de la tribu sobrevivieron a la Gran Hambruna?
a. Menos de uno de cada diez
b. Solo 15
c. Solo Koskoosh
d. Todos

16. ¿Cómo murió Zing-ha?
a. Fue devorado por una manada de lobos
b. Se hizo viejo y la tribu lo dejó atrás
c. Cayó por un orificio en el hielo del Yukón
d. Fue asesinado por los Pellys

17. ¿Qué animales puedes ver detrás del joven Koskoosh y Zing-ha mientras examinan las huellas?
a. Dos lobos y un alce
b. Una manada entera de lobos
c. Una manada de caribúes
d. Una bandada de pájaros

18. ¿Qué dice Zing-ha que le parece extraño acerca de los alces y los lobos?
a. Que los lobos cacen a un animal tan grande
b. Que un alce se levante después de haber sido abatido
c. Que el alce se haya separado de su manada
d. Que los lobos mueran durante la caza

19. ¿Qué hace que Koskoosh sienta un escalofrío?
a. La última rama extinguiéndose en el fuego
b. El sonido de su hijo regresando con los perros
c. Un largo aullido que procedía de muy cerca
d. Su propia respiración

20. ¿Qué hace que el lobo se retire inicialmente?
a. Su temor ancestral al hombre
b. Una llamada de sus hermanos
c. Koskoosh le prende fuego con una rama ardiente
d. Koskoosh no lo sabe

21. ¿Cuántos lobos rodean a Koskoosh en la ilustración?
a. 10
b. 3
c. 8
d. cientos

22. ¿Qué ocurre al final del relato?
a. Koskoosh lucha contra la manada de lobos y se sienta de nuevo junto al fuego
b. Koskoosh deja caer el tizón en la nieve y acepta su destino
c. Aparece el fantasma del viejo alce
d. El hijo de Koskoosh regresa y lucha contra los lobos



*Para responder a estas preguntas, consultar la App “Jack London”

Explica qué crees que haría cada uno de los personajes en cada situación mostrada a continuación. Explica por qué actuarían así, según las descripciones y los fragmentos de texto que hayas completado en la actividad "Análisis de personaje".

a. La tribu encuentra una cueva de hielo oculta llena de oro, joyas y otras riquezas más allá de su imaginación. Dividen el oro entre ellos y con sus riquezas, algunos miembros de la tribu deciden renunciar a su estilo de vida nómada e irse a descubrir mundo.

b. La tribu tropieza con un dispositivo extraño, que de repente estalla en un destello verde. Descubren que han sido teletransportados hacia el futuro (hasta el momento presente).

Extensión: ahora, elije una de las situaciones y escríbela como un relato corto, incluyendo la reacción de los personajes. Dale un inicio, un nudo y un desenlace. Escríbelo desde la perspectiva en primera persona de uno de los personajes e intenta imitar el estilo de escritura utilizado por London en La Ley de la Vida.





iClassics

**Estos ejercicios están basados en "Jack London",
uno de nuestras Apps de Lectura Inmersiva.**

En iClassics hemos inventado una nueva forma de leer, divertida y sorprendente donde los textos originales van acompañados de ilustraciones, música y animaciones para sumergirte en la historia.

Con este sistema los jóvenes vuelven a disfrutar leyendo a los clásicos y facilitamos la tarea a los educadores.

Pide a tus alumnos que
se **descarguen la App:**

Jack London

Consíguelo en el App Store

DISPONIBLE EN Google Play

o **regístrarte como centro educativo**
y compra licencias con un gran descuento

Ver Programa Educativo



© 2018 iClassics Productions