Guía de lectura para Patapalo 1. El último golpe.

Texto: Juan Rivera · Ilustraciones: Ivanevsky Studio · Para lectores de 8 años en adelante.



Cómo usar esta guía

Esta guía acompaña la lectura de *Patapalo. El último golpe* en clase, en la biblioteca o en casa. Está dividida en doce partes que siguen los capítulos del libro, con preguntas, vocabulario y actividades para cada momento. **El resumen por partes y las preguntas contienen spoilers**: conviene leerlos después de cada tramo del libro.

Antes de leer

Sin spoilers: Patapalo, protagonista desde tiempos inmemoriales de todos los cuentos de piratas, se ha jubilado. Pero la ocasión de un último gran golpe aparece en forma de un joven muy feo, un mono, un libro legendario y una isla llena de peligros. Un dragón, un niño que sueña con ser pirata y una tribu muy particular completan el viaje.

Temas del libro:

- Hacerse mayor y aceptar los cambios.
- La amistad y la lealtad: no abandonar a los compañeros.
- El miedo y cómo se vence.
- La confianza, el engaño y la traición.
- Aprender de la derrota: «la derrota y el engaño son parte de la vida del pirata».
- El humor como forma de contar aventuras.

Para activar conocimientos previos (conversación o escritura breve):

1. ¿Cómo imaginas a un pirata? ¿Qué cosas hace durante el día?
2. ¿Qué pasaría si un pirata famoso decidiera jubilarse? ¿Qué haría?
3. Mira la portada: ¿qué crees que va a pasar? ¿Quién crees que es el dragón?

Personajes

- **Patapalo:** pirata veterano, con pata de palo, cascarrabias y de buen corazón. Está «jubilado», aunque no lo parece. Su barco se llama *Leyenda*.
- **Puff:** dragón verde que Patapalo salvó de joven. Le encanta dar volteretas en el aire y prefiere descansar delante de la chimenea.
- **Barbatana Tarambana:** joven miedoso, torpe y muy feo, criado en un palacio. No distingue China de América y lo asusta todo lo que no puede ver.
- **Monito:** el mono de Barbatana. Más listo de lo que parece.
- **Marco:** niño del pueblo que quiere ser pirata. Valiente, curioso y gran observador. Será el cocinero.
- **El gato:** tripulante silencioso al que Barbatana teme.
- **El alcalde:** gordo, simpático y despreocupado, con corona.
- **El abad:** antiguo tabernero, ahora fraile. Recuerda a Patapalo su obligación moral de ayudar.
- **Jefe Buey y Willy:** el anciano jefe de la tribu y el joven grandullón que juega al pillapilla.
- **Tort:** viejo pirata casi ciego, escondido en su castillo de Isla Coco. Quiere vender el *Librogordo* para volver al Viejo Mundo y hacerse fraile.
- **El Capitán (la duquesa):** mujer de larga coleta rizada que Patapalo cree haber visto morir. Es la duquesa María del Pilar de Silba y Toledo, enviada por el rey para proteger a Barbatana.
- **Julián Salazar:** ambicioso hombre de negocios, desterrado de la Corte y dueño del galeón *Santacruz*. Quiere el *Librogordo* para volver al poder.
- **El hombre de negro:** mano derecha de Salazar, silencioso y eficaz.
- **Khan:** enorme jaguar lleno de cicatrices, al que Willy ayuda.

Resumen por partes (ojo contiene spoilers)

1. Una jubilación movida («La jubilación», «Leyenda», «Vuelta a casa», «Amanece, que no es poco», «La taberna», «Hecho pedazos»). Patapalo regresa de una isla con su viejo tesoro, sufre una noche horrible en la selva y se encuentra con una tormenta que destroza su barco. Se despierta en casa, dolorido, y baja a la taberna, donde alguien pregunta por él: un joven llamado Barbatana, con un mono en la mochila.

2. La propuesta («Comprar un barco», «Barbatana Tarambana», «El *Librogordo*», «Isla Coco», «Puff»). Barbatana le pide que lo lleve a Isla Coco para recuperar el *Librogordo*, un libro legendario de tesoros escondidos que escribió junto al pirata Tort. Patapalo se niega, hasta que oye que en la última página se habla de un asalto de Tort a su propio barco. Acepta, y convencen a Puff de que los lleve volando.

3. El viaje y el volcán («El viaje», «Marco», «Buscando a Barbatana», «La cueva», «El alcalde»). En pleno vuelo, Puff da una voltereta y Barbatana cae. Aterrizan en una playa, causan un pequeño desastre y conocen a Marco. Patapalo escala un volcán que nadie había subido y rescata a Barbatana de una cueva. Marco quiere unirse a la tripulación.

4. La tripulación («Nuevos piratas», «Los preparativos», «El aprendizaje»). Patapalo intenta asustar a los vecinos que quieren ser piratas, y solo Marco se queda. Para conseguir un barco, Patapalo y Barbatana intentan abordar uno de noche, con resultados desastrosos, hasta que el capitán misterioso se lanza al mar y es devorado, al parecer, por los tiburones. Durante el viaje, Patapalo enseña a Marco y a Barbatana el oficio.

5. La isla y la tribu («La llegada», «La tribu de indígenas», «El plan de huida», «El plan arcoíris», «La huida»). Al llegar a Isla Coco los atacan con dardos y los encierran. Patapalo ingenia el «plan Arcoíris» con unas bayas que cambian el color de la piel, y la tribu se llena de colores. Marco hace amistad con Willy. Escapan en canoa, pero un golpe de remo deja a Barbatana sin memoria.

6. La selva y el castillo («El amanecer», «¡Comida!», «Seguir recto o no seguir», «Un puma», «El espía», «Por fin una buena pista», «Buscando a Marco», «Dos sombras», «El reencuentro»). Patapalo se enfrenta a los monos por unos plátanos. Marco, guiado por Monito, descubre un castillo de siete torres. Barbatana, sin memoria, se reencuentra con su querido «gatito lindo», un puma. Willy no delata a Marco y revela que lo de comer gente era un engaño para que nadie los molestara.

7. La torre y la traición («La torre», «Más vale fuerza que maña», «Dentro de la torre», «Magia», «Traidor», «Un gran peso en el pecho», «¿El final?», «Por fin volando»). La torre sin puerta guarda el *Librogordo*. Marco entra por un hueco diminuto, pero Monito lo ata, abre la trampilla con una llave y huye con el libro junto a Barbatana. Patapalo queda atrapado bajo el puma. Puff aparece, ahuyenta al felino y rescata a Marco. Los tres salen en persecución de Barbatana, y una figura con coleta, que Patapalo creía muerta, lo sigue desde las sombras.

8. El pacto de Tort («Salazar», «La oferta», «La abadía», «Tort no puede dormir»). Un par de semanas antes, Tort, viejo y casi ciego, visita al poderoso Julián Salazar, desterrado de la Corte, y le ofrece el *Librogordo* a cambio de oro y de volver al Viejo Mundo. Salazar rechaza el trato, pero decide quedarse con el libro gratis: envía a su hombre de negro a buscar a Barbatana y le promete llevarlo con su padre a cambio del libro. Barbatana, que se había refugiado en la abadía, acepta y va a buscar a «un tal Patapalo». Tort, mientras, no puede dormir y despierta con el estruendo de Puff arrancando el tejado.

9. Lo que pasó mientras tanto («Hacia la playa», «A dormir», «Atrapar un dragón», «Khan», «El barco, claro», «La carta», «Un mono con pistola»). Barbatana huye con el libro, pero el gato lo espera en la barca. Patapalo, Marco y Puff duermen en un claro. Tort ordena atrapar al dragón y Willy sigue su rastro hasta los dominios del jaguar Khan. Patapalo deduce que Barbatana irá al barco. Un mono dispara por accidente la pistola de Patapalo e hiere a Khan, y Willy decide curarlo. Tort escribe una carta para el hombre de negro.

10. La verdad del Capitán («Una lucha desigual», «El Capitán», «Todos buscan lo mismo», «Un viejo tesoro», «Ajuste de cuentas», «Una X»). Barbatana se libra del gato gracias a un loro y se encuentra con el Capitán, que le cuenta que el rey lo envió a protegerlo y que él mismo ordenó dejarlo en Isla Coco para salvarle la vida. Como prueba, le enseña su viejo peluche. Patapalo intenta estrangular a Barbatana por traidor, hasta que este le dice que fue él quien avisó a Puff. El Capitán entierra el *Librogordo* en la arena y marca una X: la marea la borrará.

11. Salazar contra todos («Sin salida», «Órdenes de Tort», «El Capitán sin Miedo», «¿Quién se lo dice a Salazar?», «El final del Capitán», «El plan de Puff», «Es para verte mejor», «Buscando un culpable»). Salazar hunde el barco con su galeón, el *Santacruz*. El Capitán se enfrenta él solo a sus hombres, pero lo golpean por la espalda. Salazar obliga a Barbatana a decirle dónde está el libro y abandona al Capitán inconsciente con la marea subiendo. En el castillo, Tort espera a Puff con una trampa. Cuando llegan todos, se acusan unos a otros de haber robado el libro en una discusión descabellada.

12. Desenlace («Acaba la partida», «Willy Khan», «Jaque mate, Patapalo», «Rumbo al Viejo Mundo»). El Capitán, rescatado de la marea por el puma y Monito, entra en el castillo con el libro y revela su nombre: es la duquesa María del Pilar de Silba y Toledo. El puma derriba a Salazar. Patapalo toma prestado el *Santacruz* con los hombres de Salazar como tripulación, y Tort acciona la trampa que atrapa a Salazar. Willy lleva a Khan a curarse con el chamán y recibe el nombre de Willy Khan. Salazar, atrapado, confía en que su hombre de negro lo rescatará. Patapalo, Marco, Barbatana, Tort y la Duquesa ponen rumbo al Viejo Mundo.

Vocabulario nuevo

fondear, zarpar, babor, estribor, proa, popa, mástil, casco, cubierta, timón, vía de agua, bahía, vendaval, bucanero, botín, *galeón, catalejo, acantilado, abadía, cripta, destierro, chamán, rastreador, sicario, resorte, marea, fusil, ungüento, duquesa*, *cerbatana, marmita, trampilla, alero, contrahecho, desaliñado, raído, aferrarse, desplomarse, hosco*.

Expresiones:

- *Año arriba, año abajo* (más o menos).
- *Pelillos a la mar* (olvidar un enfado).
- *Marinero de agua dulce* (quien no tiene experiencia en el mar).
- *Sudar la gota gorda* (esforzarse mucho).
- *Temblar como un flan* (tener mucho miedo).
- *Sonar la flauta* (acertar por casualidad).
- *Más vale fuerza que maña* (la fuerza resuelve lo que la habilidad no logra).
- *Quitarse el sombrero* (mostrar admiración).
- *Jaque mate* (derrota definitiva, tomada del ajedrez).
- *Una aguja en un pajar* (algo casi imposible de encontrar).
- *Quien roba a un ladrón, tiene cien años de perdón* (refrán que usa el abad).
- *Ver para creer* (solo se cree lo que se comprueba).
- *Bien está lo que bien acaba* (si el final es bueno, los problemas se olvidan).
- *Más sabe el pirata por viejo que por pirata* (juega con el refrán «más sabe el diablo por viejo que por diablo»).

Actividad sugerida: El lector debe buscar cada expresión en el libro, explica con tus palabras qué significa y úsala en una frase propia.

Preguntas de comprensión

Comprensión literal

1. ¿Por qué Patapalo había decidido jubilarse? ¿Cómo celebra su cumpleaños?
2. ¿Qué es el *Librogordo*? ¿Quién lo escribió y dónde está escondido?
3. ¿Cómo salvó Patapalo a Puff? ¿De dónde viene el nombre «Puff»?
4. ¿Qué dos cosas encuentra Barbatana en la cueva del volcán que Patapalo no espera?
5. ¿Qué es el «plan Arcoíris» y cómo funciona?
6. ¿Cómo se pierde la memoria Barbatana?
7. ¿Qué particularidad tiene la torre donde está el libro?

Comprensión inferencial

- **8.** ¿Por qué crees que Patapalo ve a Marco como a un hijo? ¿Qué señales hay en el texto?
- **9.** Marco dice que la magia no existe y que «siempre hay un truco». ¿Qué truco descubre?
- **10.** ¿Por qué Willy no delata a Marco, aunque trabaja para Tort?
- **11.** ¿Por qué Monito traiciona a Marco? ¿Crees que lo hace por maldad o por lealtad a Barbatana?
- **12.** Al comienzo, Patapalo no quiere ayudar a Barbatana. ¿Qué lo hace cambiar de opinión? ¿Es solo por el libro?

Valoración crítica

- **13.** ¿Qué piensas de que Patapalo diga «los piratas no tenemos moral» y luego ayude a los demás?
- **14.** Patapalo dice que de la derrota también se aprende. ¿Qué cosas has aprendido tú de una derrota?
- **15.** ¿Qué personaje te cae mejor y cuál peor? Explica por qué.

Segunda parte: comprensión literal

- **16.** ¿Qué le ofrece Tort a Salazar? ¿Qué le responde Salazar, y qué piensa hacer en realidad?
- **17.** ¿Quién es el hombre de negro y qué encargo recibe de Salazar?
- **18.** ¿Cómo ayuda Willy al jaguar Khan? ¿Qué le ocurre a Khan después?
- **19.** ¿Dónde esconde el Capitán el *Librogordo* y por qué dice que tienen tiempo «hasta que suba la marea»?

Segunda parte del libro: comprensión inferencial

- **20.** ¿Por qué ordenó el Capitán dejar a Barbatana en Isla Coco? ¿Qué prueba le muestra de que dice la verdad?
- **21.** Salazar dice que «no es bueno para los negocios tener honor». ¿En qué se diferencia su forma de actuar de la de Patapalo? ¿Qué hace con el Capitán en la playa?
- **22.** Barbatana dice a Salazar que el libro lo tiene Puff en el castillo, pero está enterrado en la playa. ¿Por qué crees que lo dice?
- **23.** En el castillo todos se acusan de haber robado el libro. ¿Por qué resulta cómica esa escena?

Segunda parte: valoración crítica

- **24.** Tort dice que «el dinero no lo es todo». ¿Qué ha aprendido? ¿Estás de acuerdo?
- **25.** Salazar se asombra de ver «a una mujer luchar así» y durante casi todo el libro se da por hecho que el Capitán es un hombre. ¿Qué nos dice la historia sobre los prejuicios?
- **26.** ¿Qué personaje cambia más a lo largo del libro? Justifica tu respuesta con ejemplos.

Para debatir

- **Hacerse mayor:** Patapalo siente que le duelen los huesos y que se han ido quedando sus amigos por el camino. ¿Qué cosas buenas tiene hacerse mayor?
- **Leyendas y verdades:** Patapalo no exagera sus historias, pero nadie le creería la de Puff. ¿Por qué a veces guardamos secretos?

- **El miedo:** a Barbatana le asustan los gatos, pero no el puma. ¿Por qué creéis que ocurre? ¿De qué cosas tenéis miedo y cómo las vencéis?
- **Confianza y traición:** Barbatana engaña a quienes lo ayudaron. ¿Se puede perdonar una traición?
- **Ayudar a quien lo necesita:** el abad habla de la obligación moral de ayudar. ¿Se debe ayudar a todo el mundo?
- **Honor y negocios:** Salazar dice que «no es bueno para los negocios tener honor», y Patapalo, que «ni el más cruel bucanero abandonaría a un enemigo así». ¿Qué es más importante: ganar o actuar bien?
- **Prejuicios:** el Jefe Buey dice que los hombres blancos son malos y durante casi todo el libro se da por hecho que el Capitán es un hombre. Willy responde que «no todos son así». ¿Qué prejuicios aparecen en la historia?
- **El dinero y la felicidad:** Tort comprende tarde que «el dinero no lo es todo». ¿Qué cosas valen más que el dinero?
- **Perdonar:** Patapalo casi estrangula a Barbatana por traidor, pero luego vuelven a trabajar juntos. ¿Se puede perdonar una traición?

Actividades

1. **Carta de jubilación.** Escribe la carta con la que Patapalo anuncia que se jubila.
2. **Diario de a bordo.** Elige un día del viaje y escribe el diario de Marco, de Barbatana o del gato.
3. **Dos noches iguales.** Compara las dos noches de Patapalo durmiendo en un tronco (una al principio y otra a mitad del libro). ¿Qué se repite? ¿Qué cambia? ¿Por qué lo habrá repetido el autor?
4. **Mapa de Isla Coco.** Dibuja un mapa con la playa, la tribu, la selva y el castillo de las siete torres.
5. **Retrato de personaje.** Dibuja a Barbatana o a Puff y escribe tres rasgos del carácter con una prueba del libro.
6. **Teatro leído.** Representa la escena de la taberna o la conversación entre Patapalo y el Jefe Buey.
7. **Crea tu propio dragón.** Dibújalo y descríbelo: color, tamaño, nombre y qué le gusta hacer.
8. **Continúa la historia.** El libro termina con una persecución: ¿qué crees que ocurre después? Escribe el siguiente capítulo.
9. **Lengua y humor.** Busca un ejemplo de exageración, de diálogo gracioso y de frase repetida. ¿Qué efecto tienen?
10. **Ciencias.** Investiga cómo se forma un volcán, qué animales viven en la selva y qué hace un puma en libertad.
11. **Juicio a los ladrones del libro.** Reproducid en clase la gran discusión del castillo. Cada alumno defiende a un personaje y explica por qué no es culpable.
12. **Línea del tiempo.** La segunda mitad retrocede un par de semanas. Ordena en una línea los hechos de las dos partes y señala dónde coinciden.
13. **Otro punto de vista.** Cuenta un episodio desde los ojos de Willy, Monito, el gato, Khan o la Duquesa.
14. **Carta de Barbatana.** Escribe la carta que Barbatana enviaría a su padre al llegar a casa, o la que dejaría a Tort.
15. **Detectives.** Busca las pistas que anticipaban que el Capitán era una mujer (la coleta, su forma de luchar, lo que dice Patapalo al final…). ¿Qué pistas habrías añadido tú?

16. **Y ahora, ¿qué?** Salazar espera que su hombre de negro lo rescate. Escribe qué crees que ocurrirá en el siguiente libro.

Notas para docentes

El tono del libro es humorístico y el libro se disfruta mucho en clase. Hay algunos pasajes que pueden dar pie a una conversación con el alumnado:

- **Alcohol:** el ron aparece como un gag recurrente (Patapalo lo bebe, lo usa de limpiador y Marco prepara un «té» de ron). Puede servir para hablar de que es una broma de pirata, pero no de un ejemplo a seguir.
- **Familia de Marco:** su madre «fue a por tabaco y nunca volvió» y él deja la escuela para ayudar en casa. Es una ocasión para hablar con delicadeza de familias distintas y de la importancia de ir a la escuela.
- **La tribu:** la aldea aparece con rasgos de estereotipo de aventuras clásicas (cerbatanas, amenaza de «cena»). El propio libro da la vuelta a la idea, ya que Willy aclara que es un engaño para proteger la isla. Puede aprovecharse para hablar de cómo se representan otros pueblos en los cuentos y en qué se parecen o no a la realidad.
- **Violencia cómica:** patadas, disparos al aire y tiburones se tratan casi siempre con humor. En la segunda parte hay escenas más serias (un jaguar herido de bala, un monito pateado y el Capitán abandonado inconsciente con la marea subiendo), aunque todo termina bien. Sirve para distinguir entre ficción y realidad.
- **Lenguaje:** el texto menciona palabrotas y chistes escatológicos puntuales. Se pueden comentar como parte del humor del personaje.
- **Prejuicios y género:** Salazar dice que nunca había visto «a una mujer luchar así» y Patapalo comenta que alguien tan valiente «solo podía ser una mujer». Es una ocasión para hablar de estereotipos sobre lo que puede o no puede hacer cada persona.
- **«Hombres blancos» y «salvajes»:** el Jefe Buey generaliza sobre los hombres blancos, y Salazar y el Capitán llaman «salvajes» a la tribu. Willy lo rebate. Conviene comentar cómo hablan unos personajes de otros y cuándo eso es injusto.
- **Final abierto:** el libro termina con Salazar atrapado, un hombre de negro que irá a rescatarlo y un viaje al Viejo Mundo. Sirve para que el alumnado imagine el siguiente libro.

Conexión curricular

Propuesta orientativa, a revisar con el currículo de tu comunidad y curso: Lengua Castellana y Literatura (comprensión lectora, expresión escrita, expresión oral, plan lector), Educación Plástica (ilustración, mapas), Conocimiento del Medio (volcanes, selva, fauna) y educación en valores (amistad, respeto, gestión del miedo).

Respuestas orientativas

1. Porque se ha hecho mayor y siente que ya no tiene edad para esa vida; celebra su cumpleaños cuando le apetece, porque no sabe cuántos años tiene.
2. Un libro de mapas de tesoros escondidos escrito por Barbatana a partir de los robos de Tort; está guardado en una torre sin puerta del castillo.

3. Lo rescató de la lava de un volcán en la Isla de Berg. Puff nace de su primer «uff» de cansancio, que el dragón repitió.
4. A Barbatana, hablando solo ante la pared, y una cascada con una entrada oculta.
5. Dejar las bayas en ron para que no parezcan bayas y la tribu las coma, con lo que cambia de color; así Patapalo y los suyos pueden escapar.
6. Un golpe de remo en la cabeza que Patapalo le da por error al intentar golpear a lo que creía un animal salvaje.
7. No tiene puerta ni ventanas; se entra por una piedra distinta que se mueve, siguiendo la clave «siete hacia arriba, seis hacia abajo, una a la izquierda». 8-15. Respuestas abiertas: valorar que se apoyen en el texto.

Segunda parte

16. Le ofrece el libro a cambio de oro y de que lo lleve de vuelta al Viejo Mundo. Salazar dice que no, pero planea quedárselo gratis.
17. Es la mano derecha de Salazar. Debe encontrar a Barbatana y ofrecerle volver a casa a cambio del libro.
18. Le venda la herida con el pañuelo de Marco y le aplica hierbas. Después Khan va a la aldea y el chamán lo cura.
19. En la arena de la playa, marcado con una X. La marea la borrará.
20. Para protegerlo de sus enemigos. La prueba es el peluche que recuperó en China.
21. Salazar solo piensa en ganar y abandona al Capitán inconsciente con la marea subiendo. Patapalo cree que ni un bucanero haría eso.
22. a 26 Respuestas abiertas. En la 22, una pista: el libro está enterrado y Barbatana sabe que Salazar lo busca.