

Material fotocopiable

AMANDA CONTRA EL HECHICERO

Guía de lectura.



AMANDA CONTRA EL HECHICERO

FERNANDO ARMAS PÉREZ

PRESENTACIÓN DE LA OBRA

El autor

Fernando Armas Pérez (1968) nació en Tenerife y es profesor de Inglés desde hace treinta años. Creció en San Juan de la Rambla, el pequeño municipio del norte de la isla, donde se desarrollan algunos de sus relatos.

En 2020 publicó su primer libro: *Las aventuras de Sebastián* y a partir de esa fecha ha continuado editando historias de temática juvenil, principalmente.

Sus libros ocupan estanterías de algunos colegios de las Islas Canarias, pues su objetivo es lograr que los estudiantes disfruten cuando lean y aprendan a escribir.

La obra

El libro mágico de Amanda brilla misteriosamente. La niña se asusta y despierta a su mamá, quien le cuenta que el hechicero Silencius vuelve a intentar adueñarse de las palabras de su reino. Amanda tendrá que enfrentarse al malvado brujo en un viaje al Reino de las Palabras Perdidas. En su odisea, tendrá que deshacer encantos y maldiciones que Silencius ha puesto en el camino. Tendrá que recurrir a sus instintos para sortearlos.

¿Podrá Amanda vencer al malvado hechicero?



Recomendado a partir de los 9 años. Historia más elaborada y personajes interesantes. Capítulos cortos y desafío de lectura más avanzado. Libro ilustrado, pero con texto relevante.



¿Qué aporta este libro?

La obra es **cautivadora**. El lector se identifica con Amanda, la protagonista. Tendrá que **ayudarla a tomar decisiones** y participar en los juegos lingüísticos que le propondrá resolver junto a ella.

El relato fomenta el amor por la lectura, pues al presentar una protagonista que ama las palabras y la gramática, **promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje del lenguaje**.

Desarrolla habilidades lingüísticas: al explicar sinónimos y antónimos se ayuda a los niños a comprender la riqueza del léxico del español.

Estimula la imaginación y la creatividad. La fantasía proporciona un entorno imaginario donde los lectores pueden sumergirse y explorar nuevas ideas y conceptos. Logramos estimular la imaginación y fomentar la creatividad.

Mejora la comprensión de la lengua española: Las explicaciones de Amanda fluyen de manera natural. Esto puede ser especialmente útil para aquellos estudiantes que encuentran la gramática tradicionalmente aburrida o difícil de entender.

Por último, el relato **promueve la autonomía y la autorreflexión**. El lector sigue las aventuras de una protagonista apasionada por las palabras. Los estudiantes pueden identificarse con ella y sentirse motivados a explorar y reflexionar sobre su propio uso del lenguaje, hecho que puede fomentar la autonomía de su aprendizaje.

Contribución del libro al desarrollo de las competencias.

Competencia en lectoescritura.

Relacionado con la lectura, el taller formativo opcional que ofrece el autor les ayudará a reconocer distintas formas textuales y relacionarlas con la finalidad. Diferenciar la personalidad del personaje y relacionarlo con sus intervenciones.

Competencia lingüística:

El libro ayuda a desarrollar las habilidades lingüísticas de los niños al explorar sinónimos y antónimos. Promover una comprensión más profunda del lenguaje.

Al despertar el interés por la lectura y la literatura, fomenta la comprensión y apreciación de la narrativa, la imaginación y la capacidad de interpretar textos.

Competencia digital:

Si el libro se complementa con recursos digitales interactivos, puede contribuir a la competencia digital al involucrar a los niños en actividades en línea, como juegos y ejercicios relacionados con la gramática.

Competencia ciudadana.

A través de la narrativa de fantasía, el libro explora diferentes culturas y estimula la creatividad artística al inspirar a los niños a crear sus propias historias y personajes.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

Se promueve la competencia de **aprender a aprender** al despertar la curiosidad y el deseo de investigar e indagar sobre el lenguaje y la gramática.

Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Valorar el esfuerzo compartido como herramienta de superación.

Conocerse a sí mismo para explotar todas las potencialidades que poseemos como individuos para enfrentar las dificultades de la vida.

Educar en valores.

Uno de los objetivos es **fomentar el amor por el conocimiento** al presentar a una protagonista apasionada por las palabras y la gramática. Inculca la idea de que el conocimiento lingüístico es valioso y emocionante.

Amanda contra el hechicero provoca la imaginación y la creatividad de los lectores. Les muestra cómo las palabras y la gramática pueden ser utilizadas de manera creativa para construir mundos y personajes fantásticos. También inspira a los niños a expresarse a través del lenguaje y a utilizar sinónimos y antónimos de manera efectiva para comunicar sus pensamientos y emociones. Les enseña que la gramática puede ser una herramienta poderosa para transmitir ideas y crear conexiones.

En tanto que la protagonista va superando los retos, el libro explica el uso de sinónimos y antónimos. Se logra transmitir el valor de la persistencia y la superación de desafíos. El autor muestra que el aprendizaje gramatical puede requerir esfuerzo, pero que la perseverancia llevará a la comprensión y al dominio.

Por último, al explorar la gramática, se fomenta la apreciación y valoración de la diversidad lingüística. Les enseña a los niños que hay múltiples formas de expresión y que cada idioma tiene sus propias estructuras y reglas.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

LEER Y COMPRENDER, INVESTIGAR, DEBATIR, ¡CREAR!

Estas actividades permiten a los estudiantes profundizar en los conceptos gramaticales y desarrollar habilidades creativas, de escritura y de comunicación oral. Además, fomentan la participación activa y el intercambio de ideas entre los niños, enriqueciendo su experiencia de aprendizaje.

Les propongo que estimulen al alumno a participar activamente con el objetivo de ayudar a la protagonista en resolver los enigmas, (por ejemplo: a imaginar a dónde puede conducir la brújula mágica).

ACTIVIDADES SUGERIDAS:

Discusión y reflexión: Realizar una discusión grupal sobre los temas y conceptos presentados en el libro. Los niños pueden compartir sus ideas, opiniones y reflexiones sobre la historia, los personajes y las lecciones gramaticales aprendidas.

Creación de historias: Animar a los niños a crear sus propios relatos inspirados en el libro. Pueden utilizar distintas palabras sinónimas y antónimas para desarrollar narrativas imaginativas y creativas.

Juegos de gramática: Diseñar juegos relacionados con los sinónimos y antónimos presentes en el libro. Por ejemplo, se pueden hacer tarjetas con palabras o frases y pedir a los niños que las clasifiquen según sean sinónimos o antónimos.

Proyectos de escritura: Invitar a los niños a escribir poemas, cuentos o relatos breves utilizando sinónimos y antónimos. Pueden experimentar con diferentes estructuras y estilos de escritura.

Representación teatral: Organizar una representación teatral basada en el libro, donde los niños interpreten a los personajes y utilicen el lenguaje y remarquen los sinónimos y antónimos.

Actividades de investigación: Animar a los niños a investigar más sobre las palabras destacadas en el libro. Pueden buscar ejemplos en otros textos,

investigar su origen histórico o crear presentaciones visuales para compartir sus hallazgos.

Si desean compartir algo de la biografía del autor en sus trabajos pueden consultar el enlace “el autor” de la web www.fernandoarmas.com
<https://lasaventurasdesebastian.com/sobre-el-autor/>

NOMBRE:**CURSO:**

AMANDA CONTRA EL HECHICERO

FERNANDO ARMAS PÉREZ

1. La portada

Observa la portada del libro y responde.

- ¿Qué te sugiera la escena?

- ¿Te gusta? ¿Por qué?

- Elige algún elemento del libro, dibújalo y explica qué relación tiene con la lectura de *Amanda contra el hechicero*.



NOMBRE:CURSO:

AMANDA CONTRA EL HECHICERO

FERNANDO ARMAS PÉREZ

2. ¿Comprendes?

- Explica qué consecuencias podía haber tenido el Reino de las Palabras si Amanda no actúa.

- ¿Qué parte de la aventura fue tu favorita? Resúmela y explica por qué la has elegido.

- Une las palabras de la columna A con sus sinónimos y antónimos en la columna B. Recuerda que algunas palabras tienen sinónimos y otras, antónimos.

Columna A:

Alegre

Rápido

Oscuro

Fuerte

Pequeño

Columna B:

A. Débil

B. Grande

C. Feliz

D. Lento

E. Brillante

NOMBRE:**CURSO:**

AMANDA CONTRA EL HECHICERO

FERNANDO ARMAS PÉREZ

3. Varios tipos de texto

1. En los relatos, existen descripciones de lugares, de personajes, diálogos y narración de los hechos. Localiza en el libro los ejemplos que te pongo a continuación. Al lado, inventa tu propia descripción.

Descripción de un lugar	
1. Existe un país llamado El Reino de las Palabras Perdi-das; un lugar mágico donde las letras son la esencia de la vida.	
2. En pocos segundos, aparecí en el sendero de un bosque frondoso, pero sombrío. La neblina dejaba entrever la figura de alguien que se acercaba casi arrastrando los pies.	
Descripción de un personaje	
Un hechicero, llamado Silencius, anhelaba el dominio absoluto del país. Su egoísmo y ambición lo llevaron a desear adueñarse de todas las palabras y controlarlas a su antojo	
Descripción de un sentimiento	
Un mutismo opresivo me envolvió. Nunca antes había estado en un lugar tan silencioso. Aunque las copas de los árboles se movían y los pájaros revoloteaban, nada producía sonido.	

AMANDA CONTRA EL HECHICERO

FERNANDO ARMAS PÉREZ

(Continuación de varios tipos de texto)

2. Busca un diálogo entre los personajes que te haya resultado interesante. Indica en qué página se encuentra e intenta añadir más diálogo (inventado por ti) a los personajes que hablan.
3. Imagina que tienes la brújula mágica y un plano. ¿Serías capaz de inventar a dónde te llevaría y por qué?