

Material fotocopiable

BRIZNA Y LA SOMBRA DEL OLVIDO

Guía de lectura.



BRIZNA Y LA SOMBRA DEL OLVIDO

FERNANDO ARMAS PÉREZ



PRESENTACIÓN DE LA OBRA.

2

El autor.

Fernando Armas Pérez se dejó atrapar por la magia de la literatura desde su infancia. El primer libro de ficción que leyó le entregó la llave maravillosa para abrir puertas secretas a otros mundos y viajar más allá de la predecible geografía terrestre. Su mente inquieta nunca dejó de imaginar personajes intrigantes y universos curiosos, hasta que decidió darles voz, historia y hogar.

Hoy comparte el arte de crear relatos con tantos niños y niñas como puede, con la esperanza de inspirarlos y enriquecer sus mentes y corazones. Sus libros ocupan estanterías de muchos colegios de las Islas Canarias, pues su objetivo es lograr que los estudiantes disfruten cuando leen y, además, aprendan a escribir.

La obra.

El País de las Hadas está en peligro, y solo Brizna puede salvarlo. La reina de las hadas le confía una misión crucial: detener una grave amenaza que afecta a los niños humanos y pone en riesgo el equilibrio mágico de ambos mundos.

Junto a su leal compañero Zacarías y la inesperada ayuda de una niña, Brizna deberá enfrentarse a la temible Sombra del Olvido, una fuerza oscura que devora recuerdos y borra existencias.

El tiempo se agota. Si la Sombra triunfa, no solo los niños estarán en peligro... sino que el País de las Hadas desaparecerá para siempre.

Una historia alternativa a las pantallas y llena de esperanza para la humanidad.

¿Qué aporta este libro?

Brizna y la sombra del olvido es un cuento que combina elementos de fantasía y reflexión para abordar temas como la **creatividad** y el control sobre el **uso de las pantallas**, la importancia del **trabajo en equipo** y el **cuidado de la salud personal**. Orientado a niños de 8 a 10 años, este relato ofrece una oportunidad única para trabajar diversas competencias clave a través de actividades creativas y participativas.

3

Contribución del libro al desarrollo de las competencias.

Competencia en lectoescritura.

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

Competencia ciudadana.

Reflexionar sobre la importancia de trabajar en equipo para solucionar problema; crear conciencia ciudadana sobre el uso adecuado de las tecnologías; entender la importancia de la naturaleza como fuente de calidad, salud y bienestar.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

Adquirir la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el trabajo en equipo para lograr un fin común.

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.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES.

ANTES DE LEER.

Preguntas de motivación:

1. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a jugar video juegos?
2. ¿Eres capaz de dejar una partida de video juego a la mitad?
3. ¿Te has planteado hacer una lista de actividades que no contemple jugar frente a una pantalla?

4

PROPUESTA DE ACTIVIDADES:

1. Comprensión Lectora y Expresión Escrita

Actividad 1.1: Lectura Compartida y Mapa Mental

- Procedimiento:
 - o Realizar una lectura en voz alta del relato con toda la clase.
 - o Proyectar o dibujar en la pizarra un mapa mental en el que se recojan los personajes, escenarios y conflictos (por ejemplo, el letargo y la pérdida de creatividad).
- Objetivo:
 - o Favorecer la comprensión global del relato y la organización de ideas de forma visual.

Actividad 1.2: Diario de Aventuras

- Procedimiento:
 - o Cada alumno escribirá una breve entrada en la que se imagine como uno de los personajes (por ejemplo, Esperanza o Mateo) contando sus emociones y vivencias durante la aventura.
 - o Incluir dibujos o ilustraciones que acompañen su relato.
- Objetivo:
 - o Mejorar la expresión escrita de forma personal y creativa.

Actividad 1.3: Final Alternativo

- Procedimiento:
 - o Proponer a los alumnos que inventen y escriban (o dibujen) un final alternativo al relato, por ejemplo, ¿qué habría pasado si Mateo hubiese decidido no usar la tableta?
- Objetivo:
 - o Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, además de practicar la estructuración de textos narrativos.

5

2. Expresión Oral y Comprensión Auditiva

Actividad 2.1: Dramatización de Escenas

- Procedimiento:
 - o Dividir la clase en pequeños grupos y asignarles distintas escenas del relato para que las representen.
 - o Cada grupo planificará su intervención, definiendo diálogos y movimientos.
- Objetivo:
 - o Mejorar la fluidez oral, la entonación y la comprensión del texto a través del juego teatral.

Actividad 2.2: Círculo de Debate

- Procedimiento:
 - o Organizar una sesión de debate en la que se planteen preguntas como:
 - ◎ ¿Qué ventajas tiene jugar y crear sin el uso de pantallas?
 - ◎ ¿Cómo podemos aprovechar mejor nuestro tiempo libre?
 - o Fomentar que cada alumno exprese su opinión y argumente sus ideas.
- Objetivo:
 - o Desarrollar la capacidad de argumentación, la escucha activa y la comprensión oral.

3. Actividades de Reflexión sobre la Creatividad y la No Dependencia a las Pantallas

Actividad 3.1: Taller de Creación Artística

- Procedimiento:
 - o Proveer a los alumnos de materiales artísticos (papel, colores, materiales reciclados, etc.).
 - o Invitarles a crear una representación artística de un personaje o escena del relato, enfatizando la idea de la creatividad y la imaginación más allá de lo digital.
- Objetivo:
 - o Fomentar la creatividad manual y la reflexión sobre formas de expresión alternativas.

6

Actividad 3.2: El Rincón de la Imaginación

- Procedimiento:
 - o Establecer un espacio en el aula donde, en momentos específicos de la semana, se realicen juegos de rol, cuentos colectivos o narraciones improvisadas sin el uso de dispositivos electrónicos.
- Objetivo:
 - o Incentivar la interacción directa y la valoración de la imaginación frente al uso excesivo de la tecnología.

Actividad 3.3: Reflexión Guiada

- Procedimiento:
 - o Después de leer el fragmento en el que se aborda el problema del letargo (por ejemplo, la situación de Mateo), los alumnos dibujarán o escribirán una lista de actividades alternativas a jugar con dispositivos.
 - o Posteriormente, en grupo, compartirán sus ideas y elaborarán un “contrato de uso responsable” para la clase.
- Objetivo:

- o Concienciar sobre el uso equilibrado de la tecnología y promover hábitos saludables.

4. Actividades Relacionadas con el Lenguaje

Actividad 4.1: Emparejar la Palabra con su Significado

7

- Procedimiento:
 - o Preparar tarjetas con palabras clave extraídas del relato y otras tarjetas con sus definiciones.
 - o Los alumnos deberán emparejar cada palabra con su definición correspondiente.
- Ejemplo de palabras:
 - o Letargo: Estado de somnolencia o inactividad.
 - o Chispeante: Que brilla o resplandece como si emitiera chispas.
 - o Desaparecer: Dejar de verse, esfumarse.
 - o Brillante: Que emite mucha luz o resalta por su intensidad.
 - o Mágico: Relacionado con la magia o lo extraordinario.

Actividad 4.2: Sinónimos y Antónimos: El Juego de las Palabras

- Procedimiento:
 - o Escribir en el pizarrón o en tarjetas algunas palabras seleccionadas del relato.
 - o Dividir a los alumnos en pequeños grupos y desafiarles a encontrar, para cada palabra, al menos un sinónimo y un antónimo.
 - o Compartir las respuestas en clase y explicar cómo se relacionan con el contexto del relato.
- Ejemplo:
 - o Letargo:
 - o Sinónimo: somnolencia, inactividad

- ◎ Antónimo: vitalidad, energía
- Brillante:
- ◎ Sinónimo: luminoso, resplandeciente
- ◎ Antónimo: oscuro, apagado
- Mágico:
- ◎ Sinónimo: encantado, fabuloso
- ◎ Antónimo: ordinario, común
- Desaparecer:
- ◎ Sinónimo: esfumarse, desvanecerse
- ◎ Antónimo: aparecer, manifestarse

8

Actividad 4.3: Búsqueda de Sinónimos y Antónimos para Palabras Seleccionadas

- Objetivo:
 - Ampliar el vocabulario del alumnado a través de la búsqueda de sinónimos y antónimos de palabras no trabajadas anteriormente.
- Procedimiento:
 - Seleccionar las siguientes 5 palabras del relato para que los alumnos, en equipos o individualmente, busquen sinónimos y antónimos distintos a los ya expuestos en clase.
- Palabras a trabajar:
 1. Entusiasmo
 - ◎ Ejemplo en el relato: “¡Si esta fórmula funciona, Zacarías, podré convertir los pétalos de diente de león en pequeñas estrellas!”
 2. Curioso
 - ◎ Ejemplo en el relato: “...un mapache curioso observaba cómo mezclaba ingredientes mágicos...”

3. Preocupado

- ◎ Ejemplo en el relato: "Brizna miró con preocupación a la libélula..."

4. ImpONENTE

- ◎ Ejemplo en el relato: "El Salón de la Reina, en el corazón del País de las Hadas, es un espectáculo imponente."

5. Extraño

- ◎ Ejemplo en el relato: "El sonido extraño se aproximaba rompiendo el silencio..."

• Metodología:

- o Entregar a cada grupo una ficha con la palabra y pedirles que, utilizando diccionarios o recursos previos, encuentren al menos un sinónimo y un antónimo para cada término.

- o Realizar una puesta en común en la que se expliquen las elecciones y se relacionen con el uso de la palabra en el relato.

PROPUESTA DE EVALUACIÓN.

La evaluación se basará en:

- Participación activa en actividades.
- Calidad y creatividad en las tareas realizadas.
- Capacidad para expresar las enseñanzas del cuento.

10

Rúbrica de Evaluación:

1. Comprensión del texto (1-5 puntos).
2. Creatividad y originalidad en las actividades (1-5 puntos).
3. Colaboración y trabajo en equipo (1-5 puntos).
4. Reflexión sobre los valores (1-5 puntos).

NOMBRE: **CURSO:**

BRIZNA Y LA SOMBRA DEL OLVIDO.

1. La portada

Observa la portada del relato y responde.

- ¿Qué te sugiera la escena?

11

- ¿Te gusta? ¿Por qué?

- Elige algún elemento del libro, dibújalo y explica qué relación tiene con la lectura de *Brizna y la sombra del olvido*.



NOMBRE: CURSO:

BRIZNA Y LA SOMBRA DEL OLVIDO.

2. ¿Comprendes?

- ¿Qué otras pócimas podría realizar Brizna para mejorar el País de las Hadas

12

- ¿Qué escena es tu favorita? Resúmelo y explica por qué la has elegido.

- Inventa otro problema donde Brizna pueda participar para resolverlo:

NOMBRE:CURSO:

BRIZNA Y LA SOMBRA DEL OLVIDO.

3. Varios tipos de texto

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

Descripción de un lugar	
Le encanta volar por encima de las copas de los árboles y contemplar el paisaje que se asemeja a una alfombra de distintos tonos verdes: unos más intensos y otros más tenues. Entre el verdor, se pueden distinguir decenas de colores vivos que brillan como chispas durante el día, justo hasta que llega el atardecer, cuando se extiende sobre el bosque la luz dorada del sol al retirarse a dormir.	
Descripción de un personaje	
En ese instante, los interrumpió el zumbido de una libélula mensajera con alas translúcidas que destellaban como si fuera un arcoíris. Se posó frente al hada y desenrolló una diminuta carta que leyó con solemnidad	
Una narración con suspense	
El trío se adentró en el edificio. La oscuridad era espesa, y un zumbido eléctrico llenaba el aire. Brizna agitó su varita, creando una esfera de luz tenue. Los pasillos parecían interminables, y las sombras de los tres se alargaban por las paredes con formas inquietantes.	

BRIZNA Y LA SOMBRA DEL OLVIDO.

(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.