



DOSSIER PARA PROFESORADO

Los Portadores del Ojo Verde

A.P. Torrecusa • Ilustraciones de Aurelio T. Andrade

La ficha, para el expediente

Título	Los Portadores del Ojo Verde
Autor	A.P. Torrescusa (Ángel Pérez Torrescusa)
Ilustraciones	Aurelio T. Andrade
ISBN	9789403845616
Páginas	225
Formato	155 × 235 mm, tapa blanda
PVP	15,00 € (IVA 4 % incluido)
Edad	Desde 12 años · juvenil y adulto
Materias	Fantasía ecológica · Memoria familiar · Realismo mágico · Naturaleza

Por qué en el aula

La novela sigue a Unai, un chaval que sube solo a un monte que conoce y lo encuentra talado. Bajo esas raíces vive un pueblo de quince criaturas de ochenta centímetros que llevan siglos sosteniendo el equilibrio de la tierra, y que ahora necesitan a un humano para recuperarlo.

Da juego en cuatro frentes a la vez: **medio ambiente**, porque la tala no es una metáfora y el libro no promete que todo se arregle; **lengua**, porque quince oficios distintos traen quince campos léxicos; **convivencia**, por la relación entre un abuelo, un padre y un nieto; y **educación emocional**, por cómo se le habla a un niño de una enfermedad que viene de familia.

Los quince Sylvánimas

Cada uno tiene un oficio del que depende el poblado entero. Sirven para repartir el grupo en quince equipos, uno por criatura, y trabajar vocabulario y descripción.

Thalor Líder espiritual

Guía del pueblo Sylvánima. Enseña que la inmovilidad no es rendirse, sino ceder para que el espíritu se ancle.

Apariencia. Cuerpo redondeado, piel con textura de corteza de alcornoque, grisácea y esponjosa. **Ropaje.** Túnica de seda de gusano teñida con jugo de moras, ceñida con un cinturón de hojas de laurel endurecidas. **Adornos.** Collar de piedras azules del río, con el que detecta corrientes subterráneas.

Ylvra Sabia herborista

Joven herborista que da a Unai algunos de los consejos que le salvan la vida. Conoce el aceite que sella la piel contra el frío.

Apariencia. Cabello de hojas de menta, piel moteada como corteza de abeto. **Ropaje.** Vestido de hojas de té secas unidas con hilos de araña. **Adornos.** Diadema de agujas de pino y perlas de río.

Fyrn Guardián del fuego

Enciende chispas con cuarzo rojo. Entrega cristales que guardan un calor residual: no libran del frío, pero dan un ancla.

Apariencia. Delgado, piel lisa y pálida como la corteza del abedul. **Ropaje.** Chaleco de corteza de abedul con capucha, forrado de musgo. **Adornos.** Brazaletes de cuarzo rojo extraído de las vetas bajo la cascada.

Fyra Domadora de vientos

Crea escudos de aire para proteger al grupo. Una de las ocho que emprenden el viaje final a las Runas Heladas.

Apariencia. Cuerpo aerodinámico de roble, cabello ondeante como humo. **Ropaje.** Traje de fibras de cardo, tejido para atrapar corrientes de aire. **Adornos.** Cintillo con plumas de halcón.

Nyr Tejedor de fibras

Fabrica arneses y cuerdas con raíz de acero. Sus muñequeras atraen la humedad del cuerpo y forman una capa contra el viento helado.

Apariencia. Piel de corteza, brazos cubiertos de pelaje de musgo. **Ropaje.** Túnica sin mangas tejida con pelo de oruga procesado. **Adornos.** Cinturón de espinas de rosal silvestre.

Liora Pintora de auroras

Deja marcas luminiscentes que guían al grupo en la oscuridad. Su cuerpo brilla con polvo de auroras.

Apariencia. Alas traslúcidas de hielo, decorativas, y piel cubierta de polvo mineral. **Ropaje.** Delantal de hojas de arce pintadas con pigmentos naturales. **Adornos.** Pendientes de escamas de trucha.

Vorin Recolector de semillas

Guarda en su cuerpo el futuro del bosque. Acompaña a Unai hasta el glaciar.

Apariencia. Dedos alargados como raíces, con bolsas en el abdomen para almacenar semillas. **Ropaje.** Chaqueta con doce bolsillos de corteza flexible. **Adornos.** Gorro con una pluma de carbonero, su pájaro aliado.

Myris Alfarera de barro

Trabaja la tierra y el agua. Sus pulseras llevan grabadas fórmulas ancestrales.

Apariencia. Piel de corteza de alcornoque. Manos anchas y planas, uñas de cuarzo. **Ropaje.** Overol de barro endurecido, flexible como el cuero. **Adornos.** Pulseras de arcilla cocida con runas.

Kaelis Cazador de insectos

Trepador incansable. Caza con un instrumento hecho de caparazones de escarabajo huecos y telarañas.

Apariencia. Piernas largas como ramitas, ojos grandes y negros. **Ropaje.** Pantalones cortos de fibra de ortiga y bolsas de red tejida a la cadera. **Adornos.** Dientes de lobo miniaturizados, regalo de un zorro.

Orvyn Arquitecto de nidos

Construye los refugios del poblado y encuentra pasadizos bajo tierra. Se queda a curar el bosque talado.

Apariencia. Brazos musculosos, torso rectangular, piel de corteza de alcornoque. **Ropaje.** Delantal de hojas de roble impermeabilizadas con resina. **Adornos.** Anillo de piedra imán para encontrar metales bajo la tierra.

Lumin Cantor de melodías curativas

Cura cantando. Toca una flauta tallada en rama de sauce.

Apariencia. Cuerpo translúcido como el ámbar, cabello de hilos de telaraña. **Ropaje.** Capa de pétalos secos de amapola.

Adornos. Pendientes de gotas de savia fosilizada.

Gryss Mensajero veloz

El más impulsivo del poblado. Intenta robar galletas de la cocina y Thalor le reprende sin demasiada convicción.

Apariencia. Alas membranosas como de luciérnaga, puramente decorativas. **Ropaje.** Mallas ajustadas de fibra de junco.

Adornos. Tobilleras con cascabeles de bellota huecos.

Tael Vigilante nocturno

Monta guardia mientras el bosque duerme. Refleja la luz de la luna en su obsidiana para cegar a los enemigos.

Apariencia. Ojos bioluminiscentes verdes, cuerpo oscuro como el carbón. **Ropaje.** Manto de hiedra seca. **Adornos.** Colgante de obsidiana.

Saelis Guardiana de larvas

Incuba huevos de luciérnaga en su propio cuerpo. De ella depende la luz del poblado.

Apariencia. Abdomen abultado con cavidades de incubación. **Ropaje.** Falda de telaraña reforzada con líquenes. **Adornos.** Collar de capullos vacíos.

Vynna Escultora de hielo

Talla trampas de hielo para los depredadores. Su cabello de escarcha se derrite y se regenera.

Apariencia. Piel azulada, cabello de cristales de escarcha. **Ropaje.** Chal de seda de araña helada, solo usable en invierno.

Adornos. Anillo de hielo perpetuo que nunca se derrite.

Capítulo a capítulo

Las páginas son las de la edición de 225 páginas (ISBN 9789403845616). Las actividades son propuestas sueltas: ni hay que hacerlas todas ni en ese orden.

19 **Excursión en solitario**

La subida al monte y el hallazgo de la tala.

ANTES DE LEER

Pedir al grupo que describa un lugar del que tengan un recuerdo de infancia. Después de leer el capítulo, comparar: ¿qué hace Unai que ellos también hicieron?

53

Un encuentro inesperado

Unai despierta rodeado de quince pares de ojos.

LENGUA

Los Sylvánimas miden ochenta centímetros. Buscar en el texto las palabras con que se describe su tamaño y sustituirlas por otras sin repetir «pequeño».

58

La Caldera de la Abundancia

El primer poblado y las primeras trufas.

CIENCIAS

Investigar qué son los hongos micorrícicos y qué papel real cumplen bajo un bosque. Contrastar con las Trufas Doradas del libro: ¿qué hay de cierto y qué de invención?

66

Un infierno de tiempo perdido

Lo que cuesta esperar cuando el bosque se muere.

70

Lómaril

Un lugar con reglas propias.

77

Un reino escondido

La geografía secreta empieza a tener forma.

81

Gran Árbol Milenario

La memoria del bosque, hecha tronco.

CIENCIAS

Los anillos de un tronco cuentan su edad. Calcular, con anillos reales de una foto, cuántos años tenía un árbol y qué pasaba en el mundo cuando nació.

88

El bosque susurrante

Escuchar como forma de orientarse.

93

Los Custodios del Claro Escondido

Aerion y el secreto de la trufa verde.

DEBATE

Aerion revela un secreto que no le pertenece del todo. ¿Cuándo está bien romper una confidencia? Preparar dos turnos y votar antes y después.

108

El desfiladero de las curvas retorcidas

El viaje se vuelve físico y peligroso.

112 **Curadores del Tiempo**

Kaira, Nira y otra manera de entender la vejez.

EDUCACIÓN EN VALORES

Los Curadores del Tiempo son los más viejos y los más jóvenes del mismo poblado. Entrevistar a una persona mayor de la familia y traer una historia suya por escrito.

131 **Castro de las Playas Blancas**

Mara, la lana, y contar historias como oficio.

PLÁSTICA

Mara teje lana y también historias. Cada alumno teje —o trenza— tres hilos y a cada hilo le pone un acontecimiento de su vida. Se cuenta la trenza en voz alta.

140 **Otra dimensión: Monte Redondo**

Volver a un sitio y encontrarlo cambiado.

162 **El regreso a las cicatrices de Monte Redondo**

La tala, vista otra vez y desde dentro.

MEDIO AMBIENTE

Buscar en el mapa una tala real cercana. ¿Quién la autorizó, para qué y qué se plantó después? Redactar una carta al ayuntamiento pidiendo esos datos.

170 **Las madres**

Amparo, Irene y lo que sostiene una familia.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

Amparo va en silla de ruedas y la novela no la convierte en su enfermedad. Localizar tres momentos en que se la describe por lo que hace, no por lo que le pasa.

175 **Las Runas Heladas**

Dos horas de inmersión bajo la luna llena.

ESCRITURA

Reescribir las Runas Heladas desde el punto de vista de quien espera fuera del agua.

201 **El ritual de los dos soles nocturnos**

Lo que se juega en la última prueba.

212 **Nuevo renacer en Monte Redondo**

Qué significa regenerar y qué no se recupera.

CIERRE

El bosque se regenera pero no vuelve a ser el mismo. Escribir en cinco líneas qué se recupera y qué no. Ponerlo en común sin corregir a nadie.

Escritura creativa

Un oficio para un decimosexto Sylvánima

Cada Sylvánima tiene un oficio del que depende el poblado: quien guarda el fuego, quien teje las cuerdas, quien incuba las luciérnagas. Inventar uno que falte, con su nombre, su material y qué pasaría en el poblado si ese Sylvánima desapareciera. Máximo doscientas palabras.

La carta que Iñaki no escribió

El abuelo guarda un secreto sobre la sangre de la familia. Escribir la carta que le habría dejado a Unai si no hubiera podido contárselo en persona.

Descripción sin adjetivos

Describir el bosque después de la tala usando solo sustantivos y verbos. Ningún adjetivo. Comparar después con el texto del libro y ver qué se pierde y qué se gana.

Un mapa que solo se lee mojado

Neryss entrega un mapa que revela sus runas al tocarlo con dedos de agua. Diseñar un mapa del centro escolar con una clave que solo entienda quien conozca el sitio.

Cómo conseguirlo para un centro. El artículo 11 de la Ley 10/2007 del precio fijo del libro permite a bibliotecas, archivos, museos, centros escolares y universidades un descuento de hasta el **15 %** sobre el precio fijado, que no se aplica al público general. Sobre el PVP de 15,00 € eso deja el ejemplar en **12,75 €**, IVA del 4 % incluido. Escribe y se prepara presupuesto con factura.

Encuentro con el autor. Cómo se construye un mundo, cómo se escribe con dislexia y de dónde salió cada Sylvánima. Presencial en Cantabria y Vizcaya; en otros sitios, por videollamada.

info@aptorrescusa.com • aptorrescusa.com