

LA ÚLTIMA BRUJA

Guía de lectura

Débora Madrid

MCCREERY • GLASS • NESTERENKO

LA ÚLTIMA
BRUJA



PIANETA COMIC

Sinopsis

Es ese momento del año en el que la bruja conocida como Cailleach sale a cazar a los niños del pueblo. Saoirse, una chica valiente y temeraria, decide que es el momento perfecto para desafiar a su padre y descubrir los secretos de la torre de la bruja.

Pero cuando la Cailleach captura a Saoirse y a su hermano Brahm, sus vidas se ven transformadas para siempre. Ahora, Saoirse tendrá que salvar a todos sus seres queridos averiguando la verdad sobre la misteriosa marca que lleva en el hombro... ¡y dejándose llevar por sus poderes mágicos secretos! Conor McCreery (Hora de aventuras/Historias corrientes) y V.V. Glass (Doctor Who) crean un mundo de fantasía para jóvenes lectores que nos muestra que la magia más poderosa de todas está en nuestro interior.

Asignaturas relacionadas

Ciencias Naturales

Educación Física

Cultura Clásica

Historia

Tutorías

Elementos transversales

Comprensión lectora, expresión oral y escrita.

Expresión plástica y creatividad

Habilidades de análisis y extracción de conclusiones.

Competencias clave

Competencia en Comunicación Lingüística

Competencia cultural y artística

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Competencia para aprender a aprender

Otros temas

Creatividad

Conocimiento de la naturaleza

Reflexión sobre la sociedad y la cultura

Madurez y crecimiento personal

Diversidad

Igualdad de género

Contexto

La última bruja es un cómic protagonizado por una niña de doce años que descubre que tiene el poder de enfrentarse a las malvadas brujas que amenazan la paz del mundo en el que vive. La narración se localiza en Irlanda, en un contexto mítico en el que conviven humanos, hadas y brujas y donde las leyendas y la magia tienen un peso muy relevante. En este sentido, se trata de un cómic interesante para comprender cómo las ideas, conceptos y tradiciones que rigen en nuestra cultura tienen su origen en la propia historia, la mitología y las leyendas que se han ido construyendo y transformando a lo largo del tiempo y que han ido conformando poco a poco las identidades de cada sociedad.

Por otro lado, no debe pasar desapercibida la relevancia del entorno familiar en esta historia. Cuando comienza la historia sabemos que Saoirse ya ha

perdido a su madre. A lo largo de la narración, además, perderá a su padre y deberá hacerse cargo de su hermano pequeño. En ese contexto, el personaje de la abuela, que supone el único punto de conexión de los niños con el pasado, es la única figura de autoridad. Su presencia será fundamental para que los dos hermanos comprendan la historia familiar, el pasado de su pueblo y sean capaces así de afrontar el papel que a ellos, por generación, les ha tocado.

Finalmente, el personaje de Hugh, representa el valor necesario de la amistad y la unión entre miembros de diferentes culturas puesto que Saoirse es una bruja y Hugh un hada. La ayuda de este personaje será indispensable para que la protagonista pueda ganar en esta aventura, que se convierte así en una hazaña colectiva (también gracias a su abuela y hermano) alejada de una visión individualista del héroe o heroína más clásicos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS PARA EL/LA PROFESOR/A

La última bruja es un manga especialmente interesante para ser leído por alumnos y alumnas de sexto de primaria o primeros cursos de la E.S.O., debido a la identificación con la protagonista, que tiene doce años. Por las características de su historia, argumento y personajes resulta idóneo para abordar numerosas cuestiones relacionadas con las relaciones interfamiliares, especialmente los vínculos intergeneracionales entre padres, madres e hijos/as, abuelos/as y nietos/as, hermanas y hermanos, etc.

La mera lectura del manga y su análisis narrativo propiciará trabajar cuestiones relacionadas con la comprensión lectora, el análisis de personajes, estrategias narrativas, etc., por lo que puede ser trabajado en el marco de la asignatura de Lengua. Así mismo, por su condición visual inherente puede abordarse desde el punto de vista de la educación plástica y visual.

Por otra parte, la ligazón de sus protagonistas con las leyendas irlandesas de hadas, brujas y la magia en general, hace especialmente interesante el texto para profundizar y reflexionar en torno a asuntos propios de otras materias como Historia o Cultura Clásica. De hecho, la obra permite conectar con cómo las leyendas, mitología, religión, tradiciones y otros elementos del pasado, han ayudado a configurar nuestro presente así como la identidades culturales de sociedades concretas. De este modo, la obra propicia un abordaje interdisciplinar y transversal. Además, es propicia también su inclusión entre las actividades de los planes tutoriales,

particularmente en relación al trabajo sobre habilidades y cualidades personales, el compañerismo o el trabajo en equipo.

Actividades previas a la lectura

¿Qué nos dice la portada?

¿Qué podemos ver en la portada y contraportada y cómo imaginamos que es la historia que vamos a leer a partir de lo que se nos muestra?

¿Dónde transcurre la historia?

¿Quiénes son los personajes? ¿qué expresan? ¿Cómo nos imaginamos que son?

Estructura

Observa, al final del cómic, las imágenes de las distintas cubiertas. ¿Qué sucede en cada imagen? Imagina qué acontecimientos van a suceder a lo largo de la historia a partir de esas imágenes.

Actividades durante la lectura

Remedios de la abuela

Saoirse y su abuela utilizarán, en diversas ocasiones de la historia algunas pócimas, plantas u otros ingredientes con propiedades curativas o especiales. Estas recetas especiales, que ellas denominan “tisanas”, serán muy importantes para la resolución de algunas escenas.

A lo largo de la lectura, anótalas en esta tabla:

Ingrediente, planta o tisana	Propiedades	Momento de la historia en que aparece
Hamamelis (flor)	Hace parecer la piel más joven	Primer paseo de Saoirse con su hermano.

Actividades posteriores a la lectura

Remedios de la abuela



Repasa la tabla de remedios de la abuela de Saoirse de las actividades durante la lectura. Ahora haz una lista de remedios caseros que se hayan utilizado en tu familia. Para ello pregunta a tus padres, abuelos y otros familiares qué remedios y plantas medicinales conocen.

Posteriormente, en el aula, en el contexto de asignaturas de ciencias naturales o educación física, se puede hacer una puesta en común donde se expliquen las propiedades de algunas plantas medicinales o las implicaciones nutritivas de algunos ingredientes.

Finalmente, en pequeños grupos, los alumnos y alumnas pueden realizar murales explicativos acompañados de dibujos, imágenes, muestras de plantas, etc.

La marca de Saoirse

A lo largo de la historia descubrimos que Saoirse tiene una marca especial en el hombro que la hace diferente de los demás, por ejemplo, de su hermano. ¿Qué significado tiene dicha marca? ¿Qué otros personajes del cómic tienen marcas parecidas? ¿Por qué la marca de Saoirse cambia a lo largo de la historia?



La marca en la piel de Saoirse es un símbolo que nos hace comprender sus habilidades y capacidades para enfrentarse a las brujas malvadas. A continuación, haz una lista de cualidades personales que consideres especiales en ti mismo/a.

-
-
-
-

A partir de una o varias de esas cualidades, en el contexto de la clase de educación plástica y visual o durante una actividad de tutoría, se puede plantear a los alumnos y alumnas el diseño de un tatuaje personal que simbolice dichas cualidades.

Finalmente, con algún tipo de pintura o rotulador lavable, por parejas, cada niño o niña puede dibujar a su compañero/a su tatuaje en el brazo.

Fragmentos especiales

Los mitos que nos explican

Cuando Saoirse conoce a Hugh, éste le cuenta la historia del pasado de Irlanda, donde convivieron humanos, hadas y brujas. Esta historia, junto con la explicación de la abuela de lo que pasó con sus hermanas, ayuda a comprender a la protagonista el por qué de la situación actual en la que ella debe enfrentarse a las brujas.



En la clase de Historia o Cultura Clásica se divide a los alumnos y alumnas por parejas y a cada una se le hace entrega de diferentes mitos o leyendas que configuran diversos aspectos culturales de nuestra sociedad. Cada

pareja deberá investigar sobre el mito correspondiente y luego explicarlo a sus compañeros ayudándose de algunas imágenes.

Con ayuda del profesor, o profesora, se genera el debate durante la puesta en común para reflexionar sobre cómo esos mitos han quedado en nuestra cultura.

Ejemplos de mitos a trabajar:

- Mito de Narciso (cultura del individualismo y de la belleza, del *selfie*, las redes sociales, etc.)
- Mito de la creación de Adán y Eva (desigualdad de género, cultura patriarcal, etc.)

Una actividad complementaria puede desarrollarse a partir de la búsqueda de leyendas locales o propias de la región de residencia de los/las estudiantes, para profundizar en aspectos concretos de la cultura y tradiciones del contexto más próximo.

En el caso de centros educativos donde conviva alumnado de diversos orígenes, sería interesante poner en común mitos, leyendas y tradiciones populares de distintos lugares para fomentar el acercamiento, la comprensión y la empatía entre diferentes culturas. En ese caso, podría plantearse alguna actividad por parejas variadas en la que cada niño o niña deba investigar sobre alguna tradición o mito de la cultura propia de su compañero o compañera.