

A partir
de **12** años

El Valor de



un Cuento

Guía de lectura

Robert Fisher

El caballero de la armadura oxidada



© FAD, 2010

Edita

FAD
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 80 00

Dirección técnica

Miguel Ángel Rodríguez Felipe (Subdirector de estudios y programas de la FAD)
Pedro Cerrillo Torremocha (Director del CEPLI)

Coordinación

Elena Ares Nieto (Jefe de Equipo de Prevención Infantil y Juvenil de la FAD)
Santiago Yubero Jiménez (Subdirector del CEPLI)

Texto

Lidia Martín Torralba

Adaptación del texto

Verónica Vanessa de la Cruz Cerezo (Técnico del Equipo de Prevención Infantil y Juvenil de la FAD)

Cubierta e ilustraciones

Jesús Sanz

Diseño y maquetación

Quadro
Plaza de Clarín, 7 - 28529 Rivas Vaciamadrid (Madrid)

Obra completa: ISBN 978-84-95248-34-3

Guía de lectura de "El caballero de la armadura oxidada": ISBN 978-84-...

Guía ganadora del premio "Exprime y comprime *El valor de un cuento*" (categoría: Individual - Profesor)



Índice

La FAD y la literatura	5
Presentación	7
El autor	9
Antes de la lectura	11
1. Un acercamiento al caballero de la armadura oxidada	11
2. Conociendo a Robert Fisher	12
3. Entre frases anda el juego	13
Durante la lectura	15
CAPÍTULO 1	
1. El verdadero yo	16
2. La historia de las piedras	17
CAPÍTULO 2	
3. Las comparaciones son odiosas	18
4. Traductores de Merlín	19
5. Ojos que no ven	20
CAPÍTULO 3	
6. Ir o no ir, ésa es la cuestión	21
7. Tres mejor que uno	22
CAPÍTULO 4	
8. No hay mal que por bien no venga	23
9. El valor de verse en un espejo	23
10. La ley del mínimo esfuerzo	24
CAPÍTULO 5	
11. El tsunami	24
12. Y se hizo la luz	26
13. Muestras o demostraciones	26
CAPÍTULO 6	
14. Anatomía de un dragón	27
15. Las semillas de la duda	28
CAPÍTULO 7	
16. Sólo sé que no sé nada	29
17. La película de mi vida	29
18. Textos agujereados	30
Después de la lectura	31
1. Y ahora ¿qué?	31
2. La reina que dio calabazas al caballero	32
3. Entre frases anda el juego	32
Fichas	33



La FAD y la literatura

La revolución de las nuevas tecnologías y de la mercadotecnia audiovisual han situado a los individuos y a las sociedades en un contexto de constante información y de fuerte estimulación. Cada vez es mayor y más intensa la influencia de los medios de comunicación en la sociedad, hasta el punto de competir con los factores tradicionales de esta socialización: la familia y la escuela.

Esta realidad mediática conlleva el desplazamiento a segundo plano de otros soportes, muchas veces básicos, que precisan de revisión. Este es el caso de la lectura.

Los cuentos, los relatos, las novelas, los libros en general, han sido siempre un vehículo privilegiado para la transmisión de actitudes y contenidos culturales. Gracias a ellos la memoria histórica ha sido posible, la conservación lingüística es una realidad, y las experiencias, valores y propuestas de hombres y mujeres de otro tiempo siguen estando presentes.

El valor de la lectura en nuestra sociedad de la información, a la vez que cuestionado, se ha vuelto especialmente importante. Leer es una de las herramientas más indicadas para poder situarse de una manera autónoma, libre y responsable en un contexto donde la "sobreabundancia" informativa puede suponer un germen de desinformación real y profunda. Incentivar la lectura es una necesidad urgente para las instituciones públicas y privadas, y para la sociedad en su conjunto.

La FAD considera necesaria la lectura para la salud individual y colectiva porque:

- **Aumenta la creatividad.** Los lectores estimulan su imaginación y creatividad como un proceso natural, intrínseco a la acción de leer; creatividad necesaria para afrontar situaciones, para resolver conflictos, para tomar decisiones, etc.
- **Favorece posiciones activas.** La lectura implica una motivación e interés del sujeto que lee. Leer requiere estar activo y dejar de ser un mero receptor pasivo de estímulos externos.
- **Enseña experiencias.** Permite que el sujeto, a través de la identificación con los personajes, interiorice actitudes y comportamientos que aumentan sus recursos operativos.
- **Favorece la capacidad crítica.** Las personas que leen incorporan una dimensión de juicio crítico, cada vez más autónomo y libre, condición indispensable para la vida.
- **Es en sí misma una actividad de ocio y tiempo libre,** alternativa al repertorio consumista, y que enriquece las posibilidades y opciones vitales.

Si, además, la lectura se plantea sobre temas previamente seleccionados, que combinen contenido educativo e interés, se duplica su potencial, llegando a convertirse en una herramienta extraordinaria para fomentar valores y actitudes prosociales.

Desde esa perspectiva, la FAD, con la colaboración de CEPLI, ha elaborado el programa ***El valor de un cuento***, cuyo objetivo es fomentar valores y actitudes positivas hacia la salud y apoyar el aprendizaje de habilidades sociales, a través de la incentivación de la lectura en niños y adolescentes.

La presente guía nace dentro del concurso ***“Exprime y comprime El valor de un cuento”***, al ser la ganadora de la categoría individual de profesores en la edición 2009, y se incorpora como nueva guía del programa ***El valor de un cuento*** en la franja de edad 14-16 años.

El marco de desarrollo del programa ***El valor de un cuento*** es muy amplio: la escuela, la familia y la comunidad. La lectura trasciende los distintos espacios, y en todos ellos se puede desarrollar un programa de estas características.

El valor de un cuento se construye a partir de la selección de un conjunto de obras de distintos autores, sobre las que se han elaborado unas guías didácticas. La función de estas guías es, en ese objetivo educativo y de incentivación de la lectura, ayudar a profesores, padres y animadores a trabajar fácilmente con niños y jóvenes de 3 a 16 años.

El valor de un cuento es, en definitiva, una propuesta abierta y flexible, capaz de adaptarse a diferentes ámbitos y que puede ser desarrollada por distintos agentes de manera sencilla, ajustando la duración y la metodología de aplicación a la realidad en la que se trabaja.



Presentación

La guía de lectura que el educador tiene en su mano, sólo es un instrumento que propone actividades de carácter lúdico en torno a la lectura de una excelente historia, con el único fin de facilitar al lector su acercamiento al libro.

El educador debe entender que esta guía no es un cuaderno de trabajo, sino que pretende ser algo parecido a una chistera de mago, de donde deben sacarse cuantas actividades se crean necesarias para que el lector siga manteniendo el interés por la lectura, con la intención de construir poco a poco su hábito lector. Además, el contenido de los libros está impregnado de valores que, sin perder de vista la lectura, pueden servirnos para analizar pensamientos, hechos y comportamientos que nos hagan reflexionar sobre nuestros propios valores.

La estructura de la guía marca tres momentos esenciales: el antes, el durante y el después de la lectura, que se han estructurado en sesiones. Las actividades tienen una orientación lúdica, que potencia la comunicación y la dinámica de grupo, siguiendo el hilo conductor de la historia.

No se debe olvidar que la guía es para el educador y trata de facilitar su labor. Por ello, la mayoría de las actividades debe transmitir las él mismo, para que sean realizadas por los jóvenes. No obstante, algunas de las actividades se han diseñado para ser fotocopiadas y entregadas directamente. El educador se dará cuenta enseguida de que, para tratar de facilitar su labor, le hemos dado un título a cada actividad, también una orientación metodológica para su realización, así como una referencia sobre los principales aspectos trabajados.

Sólo queda decir que el educador puede y debe utilizar todas las estrategias que domine para aumentar la motivación lectora del joven; pero, aunque parezca obvio, el más motivado ha de ser él mismo, porque no debemos olvidar que nadie puede transmitir lo que no siente.



El autor

"Nací en Long Beach, California, con el fin de estar cerca de mi madre. Me acuerdo que fue un martes porque ese día no estaba haciendo nada más." Así es como Robert Fisher relata su nacimiento, haciendo gala de su agudeza y sentido del humor, además de un hecho aún más importante: captar el lado divertido de las cosas no está reñido con un análisis crítico y profundo de la realidad que nos rodea.

Gran amante de la ironía y de lo cómico, dedica buena parte de su carrera a trabajar desde su juventud (más concretamente, desde los 19 años) en todo aquello relacionado con lo humorístico, llegando a escribir guiones para figuras tan importantes como Groucho Marx y otras estrellas cómicas del momento (Bob Hope, George Burns, Alan King, Lucille Ball, Red Skelton y Jack Benny, por ejemplo) y alcanzando la nada despreciable cifra de 400 programas radiofónicos y 1.200 televisados en su haber creativo.

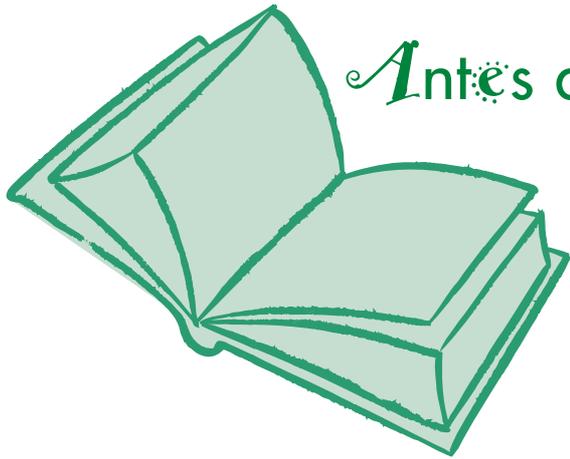
Sus intereses siempre fueron más allá de lo estrictamente literario y ha estado vinculado de forma amplia al teatro, la música, la radio y la televisión, llegando a ser galardonado con un Emmy de televisión (por la serie "Danny Thomas"), además de los premios de Silvana y St. Christopher en el género "Mejor comedia del año". Así mismo, ha optado a galardones de tipo humanitario, como los "Humanitarian Awards", en cuatro ocasiones.

Si algo marcó un hito en la carrera de este autor fue, sin duda, escribir su obra más conocida *El caballero de la armadura oxidada*, que desde el primer momento y sin ningún tipo de publicidad, captó el interés de los lectores. La lectura de este libro ha influido sobre generaciones de niños, jóvenes y adultos por su abordaje personal, práctico y realista de la naturaleza humana. Sus análisis se muestran cargados de sutil ironía y profundo contenido pragmático y sus índices de ventas, sólo son una muestra del amplio impacto que esta historia ha tenido sobre tantos que se han acercado a sus líneas: 100.000.000 ejemplares en todo el mundo, traducciones de su libro al español, italiano, chino, portugués, hebreo, alemán, francés y catalán, por no hablar de países como Chile, donde en su momento se exigió que todas las bibliotecas tuvieran el libro y se recomendó a todas las librerías del país que lo pusieran a la venta.

A raíz de esta obra surgieron otras como *El búho que no podía ulular* o *El gato que encontró a Dios*, escritos con la colaboración de su esposa, Beth Kelly. Así mismo sus obras han inspirado a otros autores para escribir relatos como *La reina que dio calabazas al caballero de la armadura oxidada* de Rosetta Forner, o *La princesa que creía en cuentos de hadas* de Marcia Grad.

Robert Fisher aporta una riqueza añadida a través de muchas de sus frases que, en ocasiones, se han convertido en citas célebres. Se destaca: "Sólo puedes amar al otro en la medida en la que te amas a ti mismo", "No se puede correr y aprender al mismo tiempo", "La gente no suele percibir el sendero por el que transita" o "La mayoría de la gente está atrapada en una armadura".

El autor falleció el 26 de septiembre de 2008, habiendo transmitido una visión optimista y constructiva de las potencialidades del ser humano e impulsándonos, a través del legado que recoge *El caballero de la armadura oxidada*, hacia uno de los viajes más importantes que puede hacerse a lo largo de la vida: el descubrimiento de las propias capacidades y limitaciones, así como la búsqueda de las posibles soluciones para superarlas.



Antes de la lectura

Ya sabemos que el objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acercar los libros a los niños y a los adolescentes, para que puedan establecer una relación en la que se despierte su interés por el contenido atrapado entre sus páginas; contenido que espera impaciente la libertad que sólo puede darle la imaginación del lector. Esta relación afectuosa es el origen de la motivación por la lectura que ha de formar el hábito lector. En este sentido, la guía de lectura sólo es un instrumento facilitador que el educador tiene en sus manos para conseguir este fin. Además, entendemos que el hábito lector puede ser un factor positivo para el desarrollo de un estilo de vida personal orientado a la salud.

Por ello, es tan importante poner al niño y al adolescente en el camino del libro y de lo que la lectura puede ofrecer: entretenimiento, diversión, aventuras... Ésta es la función principal de estas actividades antes de la lectura, el despertar el interés hacia lo que encierran las páginas de nuestro libro, hacia su lectura, dejando entrever algunas de las sugerentes propuestas que nos hace el autor, a través de los protagonistas de la historia.

En este apartado se proponen tres actividades, que pueden desarrollarse en una sesión, aunque sólo se trata de una propuesta y es el propio educador el que debe seleccionar y marcar su temporalización de acuerdo con las características de los adolescentes.

ACTIVIDAD 1. UN ACERCAMIENTO AL CABALLERO DE LA ARMADURA OXIDADA

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión escrita*

Análisis del contenido. Desarrollo de la imaginación.

El libro que vamos a leer se titula *El caballero de la armadura oxidada*. Detrás de este título se esconde una gran aventura que descubriremos con su lectura y que nos hará reflexionar sobre lo que verdaderamente somos y lo que escondemos. Mediante fotografías o un proyec-

tor se presenta la portada del libro, a través de la cual los jóvenes, reunidos en grupos, tendrán que discutir sobre las siguientes cuestiones:

- Si fuésemos un caballero... ¿a qué nos dedicaríamos?
- ¿Qué sería importante para nosotros?
- ¿Qué opinión tendrían los demás de nosotros?
- ¿Qué se esperaría de nosotros?
- ¿Qué ocurriría si no se cumpliesen esas expectativas?

Todo buen caballero tiene que tener una armadura limpia, reluciente y bien cuidada.

- ¿Qué utilidad tiene para un caballero su armadura?
(Le sirve para defenderse, es su herramienta de trabajo y su carta de presentación)
- ¿Qué mensaje lanza un caballero a través de su armadura?
(fuerza, valor...)
- ¿Qué inconvenientes tiene tener una armadura oxidada?

Una vez expuestas las distintas ideas, el educador propone a los jóvenes que intenten adivinar el argumento de la historia.

ACTIVIDAD 2. CONOCIENDO A ROBERT FISHER

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Análisis de la realidad.

Nos hemos acercado un poco al argumento de *El caballero de la armadura oxidada*, pero sabemos poco de su autor. Para la actividad se han elegido tres frases de Robert Fisher, el autor del libro. Se trata de que los jóvenes asignen tres adjetivos a cada frase, según lo que éstas les sugieran de la personalidad del escritor: serio, simpático, encantador, sensible, demasiado formal, aburrido, etc. Para ello, se puede dividir la clase en pequeños grupos y asignarle a cada uno una frase. Ellos buscarán los adjetivos que esa frase les sugiera para luego ponerlos en común.

Frases a considerar:

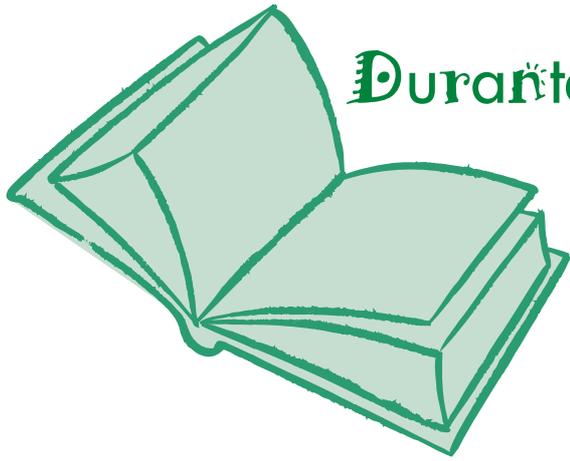
- "Nací en Long Beach, California, con el fin de estar cerca de mi madre. Me acuerdo de que fue un martes porque ese día no estaba haciendo nada más."
- "Cada día se nos da todo aquello que somos capaces de llevar a cabo. Si al final del día estamos cansados es porque quizás estemos haciendo algo que corresponde al otro."
- "Sólo puedes amar al otro en la misma medida en la que te amas a ti mismo."

ACTIVIDAD 3. ENTRE FRASES ANDA EL JUEGO**Análisis del contenido.**

Vamos a acercarnos un poco más al argumento del libro. Durante su lectura nos encontraremos con algunas frases bastante enigmáticas y profundas. El juego consiste en descifrar el significado de dichas frases para, al finalizar la lectura del libro, comprobar cuánto nos hemos acercado a su significado real. Los jóvenes reunidos en grupo escribirán en un papel el significado de las frases y los nombres de los componentes del grupo, a continuación el educador recoge las propuestas que serán entregadas una vez finalizada la lectura del libro para una revisión y reflexión sobre el significado real de cada frase.

Frases a considerar:

- “La vida es buena cuando uno la acepta.”
- “No se puede correr y aprender al mismo tiempo.”
- “La gente no suele percibir el sendero por el que transita.”
- “Cuando aprendáis a aceptar en lugar de esperar, tendréis menos decepciones.”
- “La mayoría de gente está atrapada en una armadura.”
- “¿Habéis confundido el amor con necesidad?”



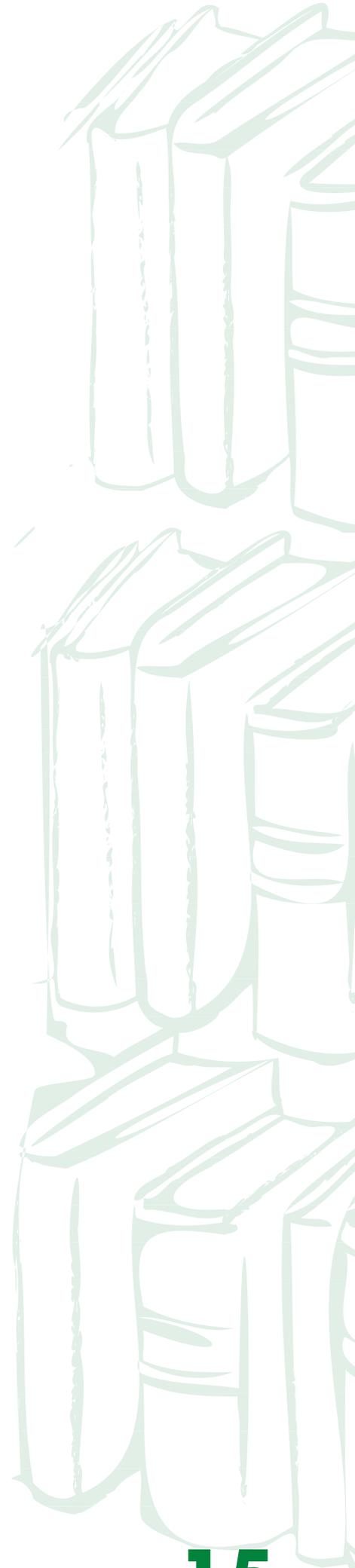
Durante la lectura

Suponemos que las actividades iniciales han ayudado, al menos en parte, a despertar la curiosidad de los adolescentes y que ahora estamos en disposición de comenzar a leerlo. Hemos de recorrer juntos este camino y lo vamos hacer deteniéndonos sólo para ser partícipes de la historia, de la que a partir de este mismo momento, ya formamos parte todos.

Para trabajar las actividades conforme se lee el libro, la lectura se ha fragmentado en siete partes, cada una de las cuales incorpora dos o tres actividades (dependiendo del capítulo), de manera que durante la lectura del libro se ofrecen diecisiete actividades. Estas siete partes coinciden con los siete capítulos establecidos por el propio autor.

Esta estructura sólo es una forma de organizar la guía de lectura pero, como ya se ha indicado antes, corresponde al educador seleccionar e indicar la duración de las sesiones, siempre teniendo en cuenta las características de los lectores.

A la hora de entrar en contacto con el libro, es necesario tener en cuenta dos cuestiones: la primera que no basta con leer la historia, sino que hay que intentar vivirla; la segunda que, posiblemente, la calidad de esta extraordinaria historia no necesite animación específica. Pero no debemos olvidar que lo que se está educando es una relación de futuro entre los adolescentes y la lectura, y, desde luego, todo el esfuerzo merece la pena.



LECTURA DEL CAPÍTULO 1 (PÁGINAS 9 A 20)

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión escrita*

ACTIVIDAD 1. EL VERDADERO YO

Autoestima. Autocrítica.

El caballero de la armadura era "bueno, generoso y amoroso" y hacía todo lo que se esperaba que hicieran los caballeros buenos, generosos y amorosos: mataba dragones y rescataba damiselas. Todos le admiraban (o por lo menos, eso es lo que creía) por sus hazañas, su valentía y por el brillo de su armadura. Estaba convencido de ello, pero parecía ser que su mujer Julieta y su hijo Cristóbal no tenían esa misma imagen de él.



A veces, la idea que tenemos de nosotros mismos, no tiene por qué coincidir con la imagen que los demás se han hecho de nosotros. Sería interesante comenzar un debate sobre qué es más cierto: la imagen que tiene uno sobre sí mismo, o la que tienen los demás de uno.

Una actividad relacionada con este tema podría consistir en contrastar cómo se ven los alumnos y cómo les ven los demás. Para ello, cada alumno pasará al resto de la clase un folio con su nombre, en él los compañeros escribirán una característica sobre su personalidad.

Una vez el folio vuelva a su dueño, éste contrastará lo escrito con el concepto que tiene de sí mismo.

ACTIVIDAD 2. LA HISTORIA DE LAS PIEDRAS

Autocrítica. Valores (prioridades y coherencia)

Julieta se queja de que su marido ama más a la armadura que lleva puesta que a su hijo Cristóbal y a ella misma. Un día, cansada de hablarle a un trozo de metal, le pone en la tesitura de elegir entre ellos (su mujer y su hijo) y la armadura. Para iniciar la actividad, el educador puede contar una pequeña historia a los alumnos pidiéndoles que presten atención y traten de descubrir la relación entre la historia y lo que le ocurre al caballero (la historia puede ser escenificada en el aula).

LAS PIEDRAS

Un experto asesor de empresas en Gestión de Tiempo quiso sorprender a los asistentes a su conferencia. Sacó de debajo del escritorio un frasco grande de boca ancha. Lo colocó sobre la mesa, junto a una bandeja con piedras del tamaño de un puño y preguntó:

—¿Cuántas piedras piensan que caben en el frasco?

Después de que los asistentes hicieran sus conjeturas, empezó a meter piedras hasta que llenó el frasco.

Luego preguntó:

—¿Está lleno?

Todo el mundo lo miró y asintió. Entonces sacó de debajo de la mesa un cubo con gravilla. Metió parte de la gravilla en el frasco y lo agitó. Las piedrecillas penetraron por los espacios que dejaban las piedras grandes.

El experto sonrió con ironía y repitió:

—¿Está lleno?

Esta vez los oyentes dudaron:

—Tal vez no.

—¡Bien!

Y puso en la mesa un cubo con arena que comenzó a volcar en el frasco. La arena se filtraba en los pequeños recovecos que dejaban las piedras y la grava.

—¿Está bien lleno? —preguntó de nuevo.

—¡No! —exclamaron los asistentes.

—Bien —dijo, y cogió una jarra de agua de un litro que comenzó a verter en el frasco. El frasco aún no rebosaba.

—Bueno, ¿qué hemos demostrado? —preguntó.

Un alumno respondió:

—Que no importa lo llena que esté tu agenda, si lo intentas, siempre puedes hacer que quepan más cosas.

—¡No! —concluyó el experto— lo que esta lección nos enseña es que si no colocas las piedras grandes primero, nunca podrás colocarlas después.

A partir de la historia se comenta su significado en grupo, para a continuación realizar individualmente la ficha 1.



LECTURA DEL CAPÍTULO 2 (PÁGINAS 21 A 36)

ACTIVIDAD 3. LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS

- ✓ *Expresión escrita*
- ✓ *Expresión oral*

Autoestima. Generalización.

A veces, cuando las personas no se quieren a sí mismas, se comparan con otras para confirmar lo mal que hacen las cosas (por ejemplo, nos comparamos con los más rápidos para reprocharnos nuestra lentitud).



Para entender esto, el educador puede lanzar al grupo las siguientes preguntas:

- ¿Qué cualidad le falta al que no se quiere lo suficiente? (autoestima)
- ¿En qué consiste la autoestima? (es la capacidad de valorar las propias capacidades para potenciarlas, siendo también consciente de los propios errores)
- ¿Ayudan las comparaciones a mejorar la autoestima?

El caballero se compara constantemente pero, al contrario que mucha gente, siempre sale ganando: es bueno, generoso, amoroso y muy, muy listo. No consiente que nadie le diga lo contrario y dedica gran parte de su tiempo a demostrar que es el mejor de los caballeros. Sin embargo, empieza a descubrir que uno sólo sale bien parado dependiendo de en qué y con quién se compare.

Sería interesante establecer un debate en el que se reflexione sobre el estado de la autoestima del caballero de la armadura oxidada. El educador puede apoyarse en las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo creéis que se encuentra la autoestima del caballero? (demasiado alta)
- ¿Qué es mejor, según vosotros: tener una baja autoestima o un exceso de autoestima? (ninguna de las dos opciones es buena porque no nos deja ver la realidad de nosotros mismos).

A continuación el educador animará a los jóvenes a realizar individualmente la ficha 2. Una vez completada, se abrirá un debate sobre la existencia o no de discrepancia entre la primera valoración y la segunda, y por qué.



ACTIVIDAD 4. TRADUCTORES DE MERLIN

✓ *Expresión escrita*

Comprensión lectora. Análisis de contenido.



Merlín intenta dar varias lecciones al caballero, pero éste no las entiende. Quizá es porque el lenguaje de Merlín es muy enigmático o tal vez sea porque el caballero no está aún preparado para comprender.

Se trata de plantear a los jóvenes que se conviertan en los traductores de Merlín apoyándose en la ficha 3.

ACTIVIDAD 5. OJOS QUE NO VEN

✓ *Expresión oral*
 ✓ *Expresión escrita*

Afrontamiento emocional. Toma de decisiones.

Pese a lo valiente que el caballero se muestra ante los demás, descubrimos que es tremendamente cobarde cuando se trata de enfrentarse a sus propios miedos (no ser el mejor). Muchas veces, ante los problemas o aquello que no nos gusta optamos por evadirnos, por desaparecer... Sería interesante que el educador promoviera en el aula una lluvia de ideas acerca de las diferentes maneras o estrategias que las personas usan para evadirse (dormir largas siestas —como hacía el caballero—, mirar a otro lado, usar drogas, mostrarse ante los demás como no se es, no escuchar...)

El mediador puede continuar la actividad contando la siguiente historia, para después promover una reflexión en torno a estas cuestiones:

- ¿Qué alternativas tenemos a la evasión?
- ¿Qué ventajas y desventajas tiene la evasión respecto a afrontar un problema (hacer una lista)?
- ¿Qué consecuencias le trajo al caballero evitar su situación real durante tanto tiempo?

Hace mucho tiempo, un rey colocó una gran roca obstaculizando un camino. Entonces se escondió y miró para ver si alguien quitaba la tremenda roca. Algunos de los comerciantes más adinerados del reino y algunos cortesanos vinieron y simplemente la rodearon. Muchos culparon al rey ruidosamente de no mantener los caminos despejados, pero ninguno hizo algo para sacar la gran piedra del camino.

Entonces un campesino con una gran carga de verduras se topó con la piedra. Puso su carga en el suelo y trató de mover la roca a un lado del camino. Después de empujar y fatigarse mucho, lo logró. Mientras recogía su carga de vegetales, vio una bolsa en el suelo, justo donde había estado la roca. La bolsa contenía muchas monedas de oro y una nota del mismo rey indicando que el oro era para la persona que moviera la piedra del camino.

El campesino aprendió lo que otros nunca entendieron:

*“Cada obstáculo presenta una oportunidad
para mejorar la condición de uno”*

LECTURA DEL CAPÍTULO 3 (PÁGINAS 37 A 48)

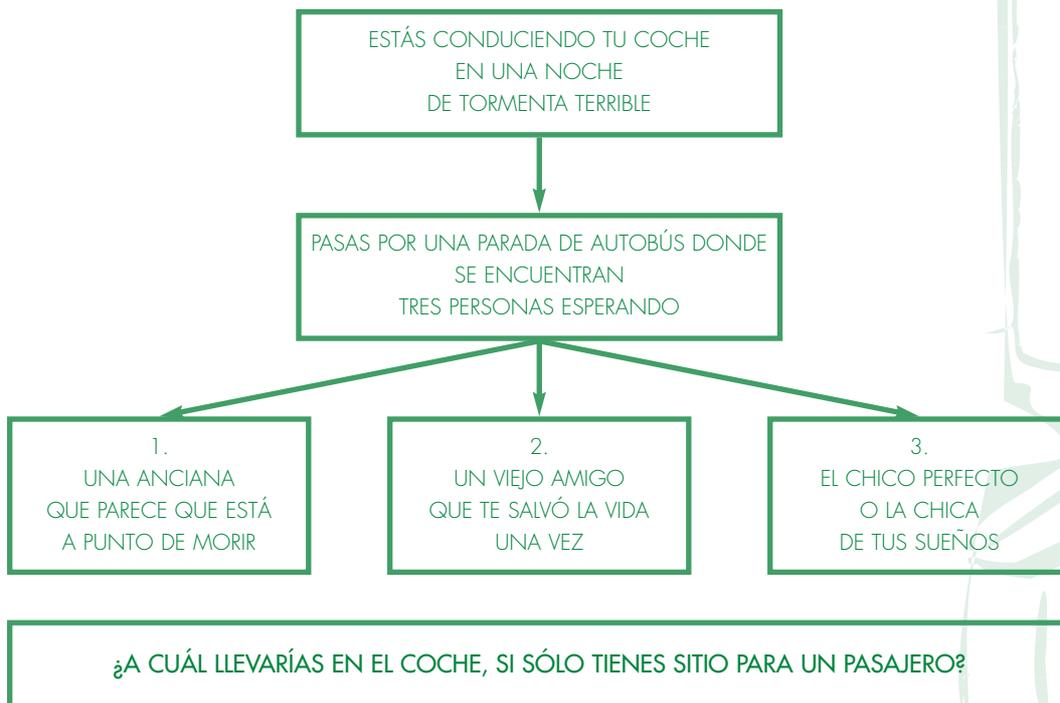
- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión escrita*

ACTIVIDAD 6. IR O NO IR, ÉSA ES LA CUESTIÓN

Toma de decisiones. Trabajo en equipo.

El caballero se encuentra en una disyuntiva: ir o no ir por el Sendero de la Verdad. A lo largo de nuestra vida tomamos múltiples decisiones, unas más sencillas y otras más complicadas. Desde a qué hora nos levantamos, qué nos ponemos o cuál será nuestro desayuno, hasta el mejor momento para cruzar la calle, tomar una medicina o escoger a alguien como nuestro amigo. Todas ellas son decisiones y todas tienen consecuencias para nosotros.

Partiendo de estas ideas, el mediador junto a los jóvenes puede analizar los pasos principales a la hora de tomar una decisión con todas las garantías. Por un lado pueden reflexionar sobre los beneficios e inconvenientes de llevar a cabo un adecuado proceso de toma de decisiones y, por otro, en equipos de tres pueden intentar dar solución al siguiente dilema:



Después, conjuntamente, las propuestas se someterán a votación, con el fin de elegir una que represente a todo el grupo. Sería conveniente, para finalizar, que el educador hiciera explícitos los pasos que han tenido que seguir para tomar la decisión final: pararse a pensar (autocontrol), valorar todas las posibles alternativas, sopesar los pros y contras de cada alternativa y compararlas y elegir la mejor, o bien combinar varias.

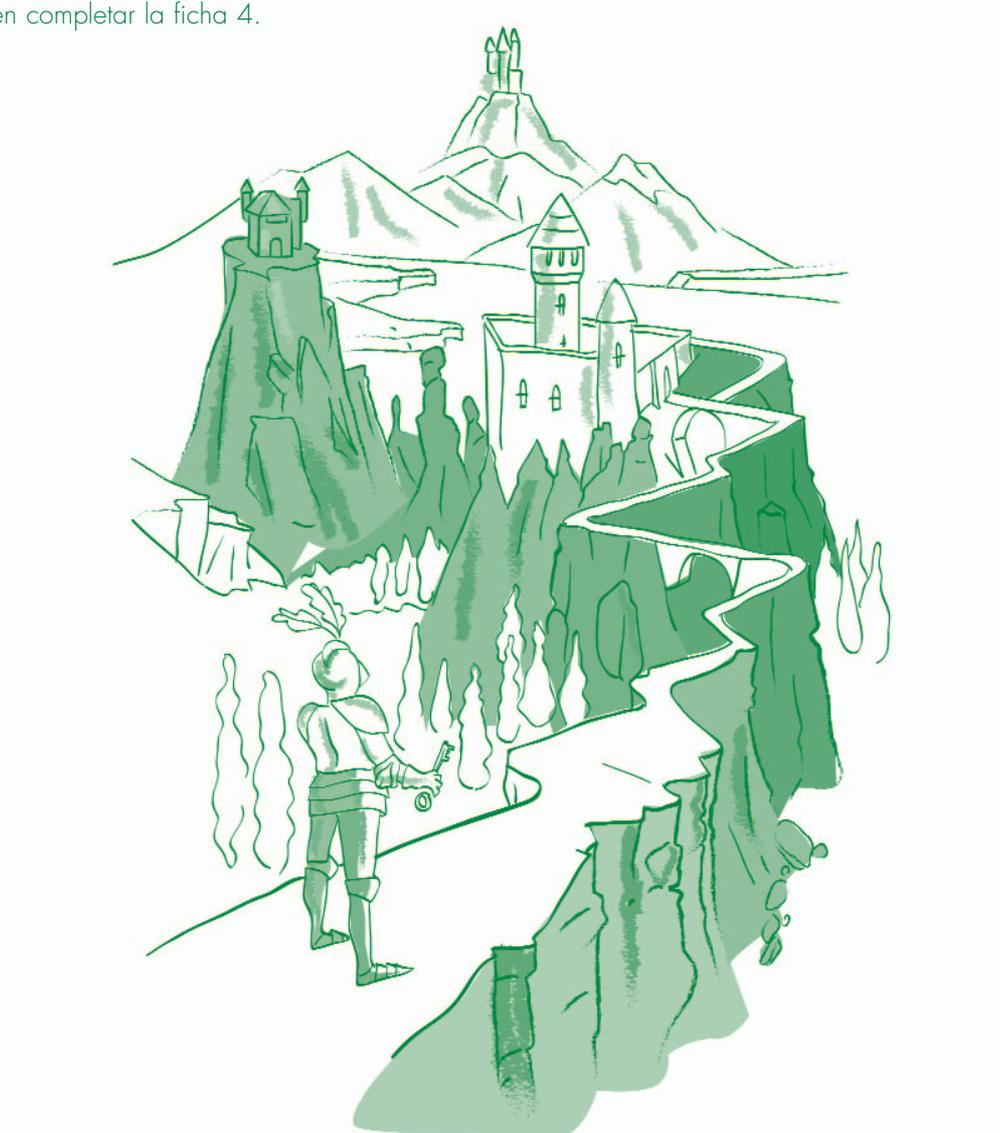
ACTIVIDAD 7. TRES MEJOR QUE UNO

✓ *Expresión oral*

Trabajo en equipo. Compañerismo

El caballero inicia el viaje por el "Sendero de la Verdad" acompañado de Ardilla y de Rebeca. Al principio la idea parece no gustarle ya que no cree necesitar la ayuda de dos animales, pero pronto se da cuenta de que los tres forman un buen equipo y que se complementan a la perfección.

Trabajar en equipo es complicado porque requiere ponerse de acuerdo, tener paciencia, escuchar a los demás, ceder o hacer concesiones e incluso reconocer que nuestras ideas o formas de hacer las cosas no son siempre las mejores. Sería conveniente que los jóvenes valoraran las ventajas del trabajo en equipo; para ello en grupo pueden completar la ficha 4.



LECTURA DEL CAPÍTULO 4 (PÁGINAS 49 A 62)

ACTIVIDAD 8. NO HAY MAL QUE POR BIEN NO VENGA

✓ *Expresión oral*

El valor de las emociones negativas. Tolerancia a la frustración.

En el Castillo del Silencio, el caballero se ve obligado a escuchar su propia voz y a encontrarse consigo mismo. Inmerso en una gran soledad empiezan a aparecer en él emociones negativas que hacen que el caballero quiera salir de allí cuanto antes. Sin embargo, no puede abandonar sin antes haber aprendido algunas lecciones, entre otras, aceptar que las emociones nos avisan de que algo no va bien. Con la ayuda del mediador, los jóvenes pueden crear una pequeña lista de emociones negativas (escribirlas en un lugar visible como la pizarra) y pensar en alguna utilidad que tengan y cómo podrían ser canalizadas. Posibles ejemplos:

- **Tristeza:** Indica que somos sensibles a las cosas que ocurren a nuestro alrededor y que lo que sucede nos importa. Nos animan a hacer cambios en nuestro entorno en la medida de lo posible, para encontrarnos mejor.
- **Enfado:** Indica que algo nos ha molestado. Nos recuerda que debemos hacer cambios en nuestra situación para que deje de molestarnos.
- **Decepción:** Indica desilusión, que algo que esperábamos no ha llegado. Nos recuerda una de las lecciones más importantes que aprende el caballero: que seremos mucho más felices si, en vez de esperar, nos contentamos con lo que somos y tenemos.
- **Otras emociones negativas:** frustración, desencanto, desánimo, miedo...

ACTIVIDAD 9. EL VALOR DE VERSE EN UN ESPEJO

✓ *Expresión escrita*

Autoestima. Tolerancia a la frustración.

En el Castillo del Silencio, de alguna forma, el caballero tiene que situarse frente a un espejo que refleja su imagen. Una imagen que no le gusta y que incluso llega a incomodarle. Una



forma de vernos a nosotros mismos es quedarnos a solas y en silencio. Ese es nuestro verdadero espejo, el que nos permite ser honestos porque no tenemos a nadie delante ante quien aparentar. Sólo estamos nosotros y lo que realmente somos. Sería interesante que los jóvenes intenten reflexionar por escrito sobre las cuestiones que aparecen en la ficha 5. Puede hacerse una posterior puesta en común dejando las dos últimas cuestiones, por ser más personales, sin compartir.

ACTIVIDAD 10. LA LEY DEL MÍNIMO ESFUERZO*✓ Expresión oral*

Valores (paciencia, tesón y constancia).

Cuando el caballero se encuentra con el rey en el Castillo del Silencio da por hecho que le mostrará el camino y que, de esa forma, se ahorrará gran parte del esfuerzo y la incomodidad que supone tener que descubrir las cosas por sí mismo. Esto se conoce como "ley del mínimo esfuerzo", en la que el objetivo principal es trabajar lo menos posible esperando grandes resultados. Sería interesante establecer un debate acerca de si las personas somos pacientes o no y a qué edad se suele ser más paciente.

Entre todos, podemos pensar qué tipo de cosas se hacen, a veces, en la adolescencia por falta de paciencia. Proponemos al mediador algunas posibles respuestas:

- Se busca realizar conductas más relacionadas con la vida adulta (los chicos se inician antes en el sexo, en el consumo de sustancias...).
- Lo prohibido o restringido nos atrae y no estamos dispuestos normalmente a esperar (se quiere acceder a los lugares reservados a mayores).
- Preferimos reducir el malestar rápidamente, evadiendo los problemas, en vez de afrontar ese malestar durante un tiempo prudente.
- Algunos prefieren acercarse a los demás a través de los efectos de sustancias como el alcohol, en vez de emplear tiempo suficiente en aprender a relacionarse.
- Nos hacemos chuletas en vez de estudiar...

LECTURA DEL CAPÍTULO 5 (PÁGINAS 63 A 80)**ACTIVIDAD 11. EL TSUNAMI***✓ Expresión escrita*

El valor de las personas y las cosas.

En el Castillo del Conocimiento el caballero empieza a comprender lo mucho que necesita a Julieta y a Cristóbal. Muchas veces no valoramos las cosas que tenemos hasta que nos encontramos faltos de ellas. El mediador puede plantear a los jóvenes una breve dinámica cuyo objetivo es, por un lado, reflexionar sobre el valor que damos a algunas cosas que consideramos importantes y, por otro, aprender a valorarlas mucho más de lo que ya lo hacemos.

El mediador reparte tres trozos de papel a cada alumno, en los que escribirán tres cosas o personas muy importantes (padres, amigos, tener una profesión en el futuro) para ellos. A continuación, colocarán las tarjetas debajo de la silla donde están sentados y cerrarán los ojos.

Cuando los abran, habrá pasado un tsunami y sólo quedarán dos tarjetas (el educador ha retirado una tarjeta a cada alumno mientras tenían los ojos cerrados). Finalmente, los alumnos recogen las tarjetas que se han salvado del tsunami. La actividad podría consistir en una reflexión por escrito describiendo cómo sería su vida sin lo que el tsunami se ha llevado. El mediador puede cerrar la actividad ensalzando la idea de la importancia que tienen algunas cosas para nosotros y cómo, muchas veces, no las valoramos hasta que las perdemos.



ACTIVIDAD 12. Y SE HIZO LA LUZ

✓ *Expresión oral*

Comprensión lectora. Interiorización de contenidos.

El caballero descubre una regla fundamental en el Castillo del Conocimiento: no hay luz a no ser que empiece a comprender algunas cosas de extrema importancia. El mediador pondrá a los jóvenes que intenten encontrar las respuestas a cada uno de los enigmas con los que el caballero tropieza a su paso por este castillo. Sería interesante realizar esta actividad en formato oral y recoger las conclusiones en un mural. A continuación se muestran los diferentes enigmas:

- **“El conocimiento es la luz que iluminará vuestro camino.”** (No tenemos luz en nuestro camino hasta que no entendemos algunas cosas importantes acerca de nosotros mismos y lo que nos rodea) (página 63).
- **“¿Habéis confundido la necesidad con el amor?”** (El caballero descubre que ha necesitado a las personas que tenía alrededor mucho más de lo que las había amado) (página 65).
- **“Tal vez lo que tengáis que aprender aquí es que tenéis todo el tiempo del mundo.”** (Las cosas importantes no se consiguen en un minuto. Requieren tiempo, esfuerzo y tesón) (página 63).
- **“Sólo podéis amar a otros en la medida que os amáis a vos mismo.”** (Cuando no nos queremos, cuando sólo vemos carencias y necesidades en nosotros mismos, buscamos cubrirlas a toda costa, y terminamos usando a los demás. Les necesitamos, pero no les amamos) (página 66).

ACTIVIDAD 13. MUESTRAS O DEMUESTRAS

✓ *Expresión escrita*

Autoestima. Generalización.

En el Castillo del Conocimiento, el caballero se enfrenta a un espejo real. El espejo proyecta una imagen de él que no reconoce. Ve en esa imagen, sus potencialidades, aquellas cuali-



dades y habilidades que posee, pero que mantiene ocultas por miedo y por sus propios prejuicios. Se ve a sí mismo como alguien “encantador” y “vital”, cuyos ojos brillan con “amor” y “compasión”.

El mediador animará a los adolescentes a que realicen la ficha 6. Si se desea se podrá hacer una puesta en común, siendo la participación de los alumnos voluntaria.

LECTURA DEL CAPÍTULO 6 (PÁGINAS 81 A 90)

ACTIVIDAD 14. ANATOMÍA DE UN DRAGÓN

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión escrita*

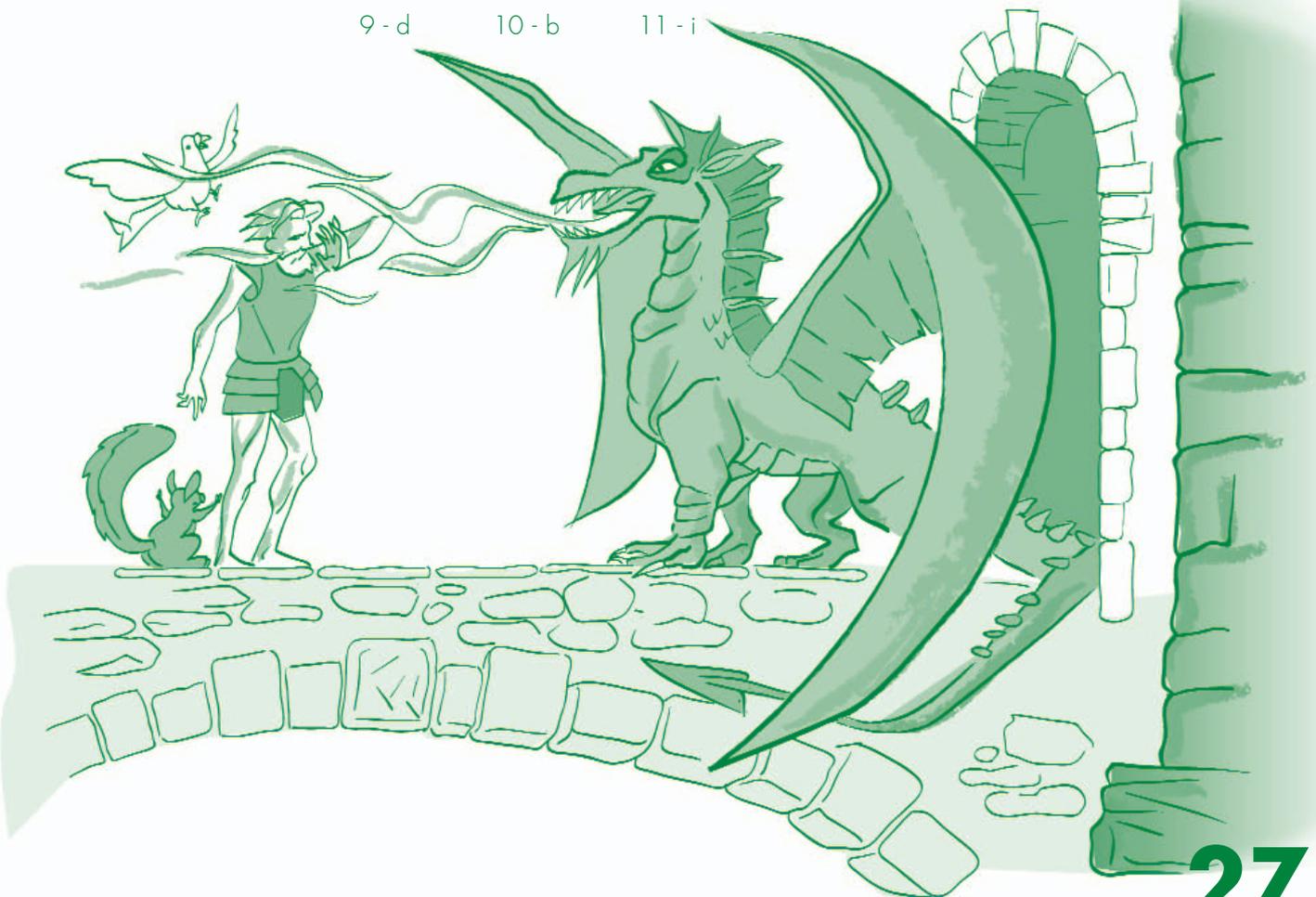
Afrontamiento emocional.

El Dragón del Miedo y de la Duda bloquea el camino del caballero. Después de varios intentos éste consigue vencerle y continuar su viaje. Este dragón representa una emoción conocida como "miedo" que muchas veces sentimos y no sabemos muy bien cómo enfrentarnos a ella. Sería interesante que los adolescentes aprendieran a identificar las partes más importantes de un Dragón del Miedo y la manera en que éstas actúan. Para ello se realiza la ficha 7, en la que por equipos de 3-4 miembros, los jóvenes asocian las diferentes secciones según su contenido (una sección de la columna izquierda con una de la columna de la derecha, es decir, una ficha del dragón con una ficha sobre el modo en que funciona el miedo).



Las soluciones son las siguientes:

1 - e	2 - j
3 - g	4 - c
5 - f	6 - h
7 - a	8 - k
9 - d	10 - b
11 - i	



ACTIVIDAD 15. LAS SEMILLAS DE LA DUDA

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Afrontamiento emocional.

El dragón al que tiene que enfrentarse el caballero tiene dos objetivos: por un lado quiere infundir miedo y por otro pretende sembrar la duda. Una de las principales bazas que tiene el miedo para vencernos, es crear dudas en nosotros acerca de quiénes somos, en quién podemos confiar, nuestras capacidades... Cuando estas semillas de la duda germinan en nosotros, es muy fácil caer en algunas tentaciones que pueden hacer que el Dragón del Miedo se haga mucho más fuerte.

Se propone a los jóvenes que realicen la ficha 8, en la que por equipos de 3-4 miembros, éstos piensan en cuáles son estas tentaciones en las que puede caer una persona cuando siente miedo de algo.



Posibles tentaciones que servirán para dar respuesta a la ficha:

- **Tentación 1:** Dejar que sus amenazas tengan efecto sobre nuestros sentimientos.
- **Tentación 2:** Creernos lo que nos dice acerca de lo peligroso que es el mundo.
- **Tentación 3:** Pensar que por el hecho de que el miedo parece ser tan rápido, no haya manera de vencerle.
- **Tentación 4:** Que nos afecte lo que nos dicen hasta el punto de creérselo y que dañe nuestra autoestima.
- **Tentación 5:** Olvidarnos de que existe. El miedo no desaparece "porque sí".
- **Tentación 6:** Impacientarnos y creer que su poder siempre irá en aumento. Si esperamos un poco más, el miedo empieza a hacerse más pequeño.
- **Tentación 7:** Dejar que se siga aprovechando de nosotros en nuestra debilidad y rendirnos antes de conseguir algún resultado.
- **Tentación 8:** No esperar el tiempo suficiente para que eso ocurra o confiarnos demasiado rápido y creer que al primer intento el miedo está vencido.
- **Tentación 9:** No ser conscientes de cuál es nuestro poder frente al miedo, y por tanto, no vernos capaces de enfrentarlo.
- **Tentación 10:** Intentarlo una única vez y, si no funciona, rendirnos.
- **Tentación 11:** Intentar atacarle por otras vías que a largo plazo no son eficaces, como por ejemplo huir de la situación.

LECTURA DEL CAPÍTULO 7 (PÁGINAS 91 A 98)

ACTIVIDAD 16. SÓLO SÉ QUE NO SÉ NADA

✓ *Expresión oral*

Comprensión lectora. Integración de contenidos.

El caballero descubre que para conocer cosas nuevas no puede aferrarse a lo que ya conoce acerca de algunas cuestiones fundamentales. Sería interesante establecer un debate en torno a esta idea, para ello, el mediador puede apoyarse en las siguientes preguntas de reflexión:

- ¿Qué creía que era él? ¿Quién descubre que es verdaderamente?
- ¿Qué creía que él no era? ¿Qué descubre en el camino?
- ¿Qué cosas consideraba él que eran verdad? ¿Lo eran en realidad?
- ¿Qué cosas pensaba que eran falsas y finalmente son ciertas?
- ¿Qué cosas consideraba entonces como buenas y malas? ¿Y al final de su viaje?



ACTIVIDAD 17. LA PELÍCULA DE MI VIDA

✓ *Expresión escrita*

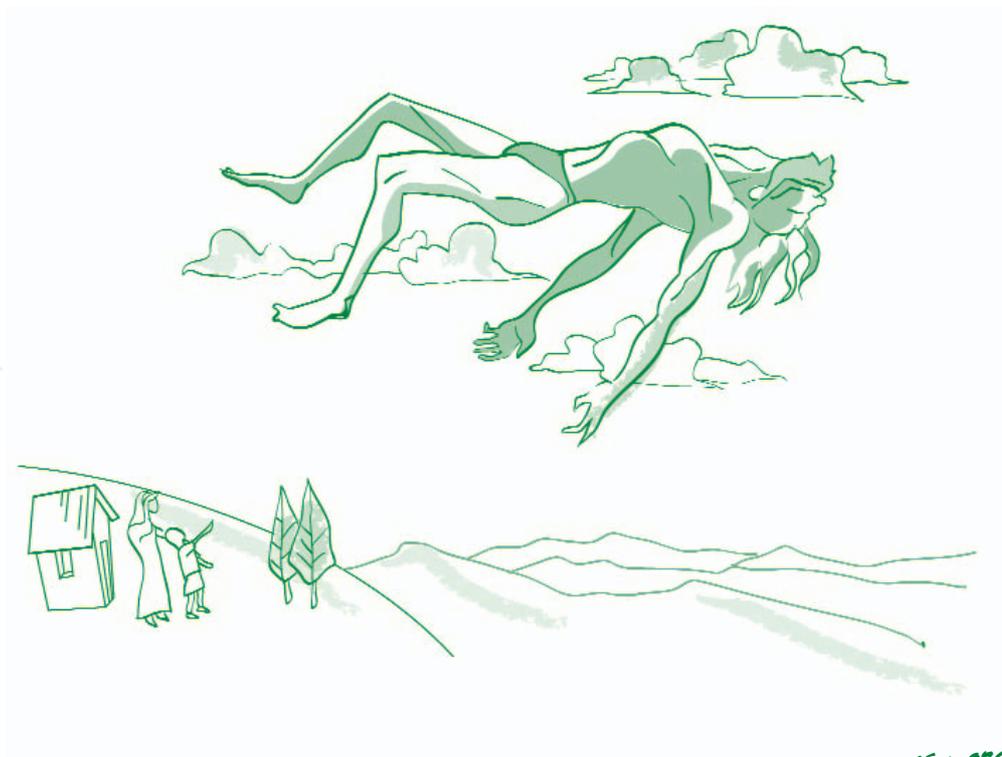
Reflexión personal. Integración de contenidos

El caballero, pensando que moría, se precipitó al abismo, a la profundidad infinita de sus recuerdos y rememoró todas las cosas de su vida de las que había culpado a su madre, a su padre, a sus profesores, a su mujer, a su hijo, a sus amigos. Según caía más y más contempló su vida con claridad. Muchas personas que han estado en algún momento al borde de la muerte describen sus pensamientos de ese momento como si estuvieran viendo una película: la película de su vida. En ella, se ven a sí mismos en multitud de situaciones y son más conscientes de sus errores, de sus aciertos, de los sentimientos de aquellos a los que en algún momento hicieron daño...

El mediador puede comenzar esta actividad proponiendo a los jóvenes que se imaginen que atraviesan la misma situación que el caballero: "Estáis dejándoos caer en un abismo enorme e infinito. No sabéis si sobreviviréis, pero los pensamientos y los recuerdos se agolpan en vuestra mente", para a continuación reflexionar sobre estos pensamientos. Para llevar a cabo la actividad, los jóvenes reflexionan individualmente a partir de la ficha 9.



Por último, puede debatir en gran grupo sobre el significado de la siguiente cuestión: Al resurgir del abismo, el caballero descubre que su armadura ha desaparecido completamente y que ya no la necesita para brillar aún más que el sol.



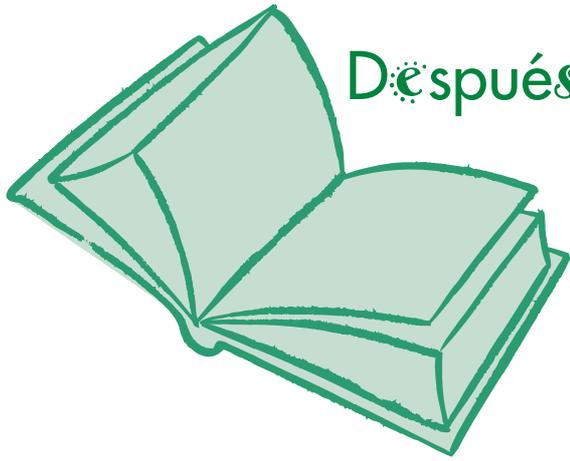
ACTIVIDAD 18. TEXTOS AGUJEREADOS

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión escrita*

Comprensión de contenidos. Generalización de contenidos.

La lectura de *El caballero de la armadura oxidada* entraña cierta dificultad debido a que la mayoría de los contenidos que aparecen son metafóricos. Por ello, al finalizar cada capítulo el educador puede proporcionar a los jóvenes los textos que aparecen en la ficha 10; o bien ser él mismo el que, tras la lectura de cada capítulo, traslade a los jóvenes algunas conclusiones generales de dicho capítulo.





Después de la lectura

Aunque ya hemos leído el libro, aún podemos seguir realizando actividades relacionadas con aspectos contemplados en su lectura, o en la de otros libros de gran interés.

ACTIVIDAD 1. Y AHORA ¿QUÉ?

Desarrollo de la imaginación. Empatía.

- ✓ *Expresión escrita*
- ✓ *Expresión oral*

Como hemos podido observar, el autor nos deja con un asunto sin resolver: qué respuesta darán Julieta y Cristóbal al caballero cuando éste regrese al hogar. Dejemos volar la imaginación y en pequeños grupos busquemos finales para la historia.

Seguidamente, se puede realizar una puesta en común.

Se propone al mediador dos posibles formas de llevar a cabo la actividad: por escrito o por medio de representaciones teatrales.

Para finalizar se puede votar el final que más haya gustado.



ACTIVIDAD 2. LA REINA QUE LE DIO CALABAZAS AL CABALLERO

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

Creatividad. Empatía.

La historia *El caballero de la armadura oxidada* ha sido inspiración para otros muchos autores, entre ellos Rosetta Forner, que escribió estas líneas en su libro *La reina que dio calabazas al caballero de la armadura oxidada*.

Érase una vez un reino en el que, para ser reina, había que ganárselo. Por ello, aunque no todas las mujeres fuesen reinas, cierto era que podían llegar a serlo algún día si se aplicaban en ello.

Había en este reino una mujer que ya lo era: una hermosa reina que, para su desgracia, estaba hasta la coronilla de que su esposo anduviera enfundado en una armadura que, en realidad, estaba oxidada. Porque, para qué negarlo: estaba absolutamente oxidada.(...)

¿Siempre había sido así?

Por supuesto que no.

Antes de que su marido entrase en crisis y se dedicase a salvar, a diestro y siniestro, damiselas y caballeros en apuros que nunca habían querido ser rescatados por una armadura, el caballero era gentil, educado y emocionalmente asequible. Pero eso era antes de que le diesen aquel cargo tan importante en el equipo de las cruzadas. Se llenó de orgullo y vanidad por ser caballero de rango supremo —era adjunto al general de más rango—. Y le gustaba aquello de rescatar a gente en apuros. Tanto gusto le tomó que, aunque no estuviese involucrado en misión alguna, allá iba él a rescatar a alguien... Y más si se trataba de una damisela (...).

Ella, una reina, estaba hasta la corona de obligarse a sí misma a seguir con aquel caballero de oxidada armadura tan sólo porque un día se hubiese enamorado de él y hubiese decidido unir su destino al suyo.

Toda decisión puede ser rectificada.

Toda decisión puede ser divorciada.

En esta actividad proponemos que los jóvenes por grupos elaboren el discurso que la reina dio al caballero.

ACTIVIDAD 3. ENTRE FRASES ANDA EL JUEGO

✓ *Expresión oral*

Análisis de contenido. Interiorización de contenidos.

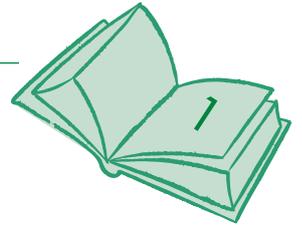
Para finalizar, recuperaremos la actividad 3 que hicimos en la sección "Antes de la lectura". Si recordáis, en ella intentamos descifrar el significado de algunas frases que íbamos a encontrar durante la lectura del libro. La actividad que se propone es retomar los papeles donde en su momento escribimos el significado de dichas frases y compararlo con lo que sabemos después de haber leído el libro.



FICHAS

Las páginas que se incluyen a continuación son las fichas a las que se ha hecho referencia en distintos momentos, a lo largo de esta guía. Para realizar estas actividades, el educador puede fotocopiarlas y distribuir las entre los alumnos. En la parte superior de cada una encontrará la referencia al apartado y la actividad a la que corresponden.

En la última página aparecen las "Soluciones".



Las piedras

Haz una lista con las cinco cosas más importantes para ti:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ahora calcula y escribe al lado cuánto tiempo dedicas a cada una de esas cosas.

¿Son coherentes las respuestas que has obtenido, es decir, dedicas la mayor parte de tu tiempo a lo que verdaderamente más te importa?

.....
.....
.....
.....

¿Cuáles son las "piedras grandes" en tu vida?, ¿tu familia, tus amigos, tus sueños, tu salud, aquellos a quienes quieres...?, ¿o son otras cosas menos importantes, pero a las que dedicas la mayor parte de tus esfuerzos y tu tiempo?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Las comparaciones son odiosas

De 0 a 10, ¿cómo crees que está tu autoestima?

.....

Menciona tus tres mejores cualidades:

1

2

3

Y tres de tus defectos:

1

2

3

¿Con quién sueles compararte? ¿Sueles salir ganando o perdiendo?

.....
.....
.....

Vuelve a valorar tu autoestima de 0 a 10.

.....

¿Has puntuado igual o diferente que antes? ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....
.....



Traductores de Merlín

¿QUÉ QUERÍA DECIR MERLÍN CON ESTAS FRASES?

—Os he estado buscando —le dijo al mago—. He estado perdido durante meses.

—**Toda vuestra vida** —le corrigió Merlín, mordiéndola una zanahoria y compartiéndola con el conejo más cercano.

.....

.....

.....

.....

El caballero se enfureció.

—No he venido hasta aquí para ser insultado.

—**Quizá siempre os habéis tomado la verdad como un insulto** —dijo Merlín, compartiendo la zanahoria con algunos de los animales.

.....

.....

.....

.....

Al caballero tampoco le gustó mucho este comentario, pero estaba demasiado débil de hambre y sed como para subir a su caballo y marcharse. En lugar de eso, dejó caer su cuerpo envuelto en metal sobre la hierba. Merlín le miró con compasión.

—Sois muy afortunado —comentó—. Estáis demasiado débil para correr.

—¿Y eso qué quiere decir? —preguntó con brusquedad el caballero.

Merlín sonrió por respuesta.

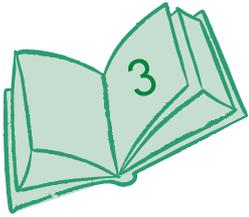
—**Una persona no puede correr y aprender a la vez. Debe permanecer en un lugar durante un tiempo.**

.....

.....

.....

.....



Traductores de Merlín (continuación)

—Sólo me quedaré aquí el tiempo necesario para aprender cómo salir de esta armadura —dijo el caballero.

—Cuando hayáis aprendido eso —afirmó Merlín— nunca más tendréis que subir a vuestro caballo y partir en todas direcciones.

.....

.....

.....

.....

Cada día le hacía la misma pregunta a Merlín:

—¿Cuándo podré salir de esta armadura?

Cada día Merlín replicaba:

—¡Paciencia! **Habéis llevado esa armadura durante mucho tiempo. No podéis salir de ella así como así.**

.....

.....

.....

.....

—¿Qué es la fuente? —preguntó el caballero.

—Es el poder misterioso e invisible que es el origen de todo.

—No entiendo —dijo el caballero.

—Eso se debe a que intentáis comprender con la mente, pero vuestra mente es ilimitada.

—Tengo una mente muy buena —le discutió el caballero.

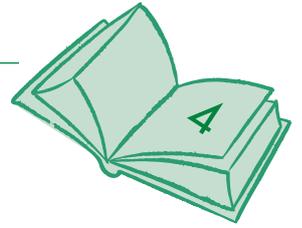
—**E inteligente** —añadió Merlín—. **Ella te atrapó en esa armadura.**

.....

.....

.....

.....



Los gansos

El próximo otoño, se podrá ver a los gansos emigrar dirigiéndose a un lugar más cálido para pasar el invierno. Se observará que vuelan formando una V, una V corta. La ciencia ha descubierto por qué vuelan en esa forma. A continuación encontrarás algunas de las explicaciones al respecto, ¿qué lección podemos aprender de cada una de ellas? Comenta con tus compañeros de qué forma el trabajo en equipo beneficia al grupo.

Se ha comprobado que, cuando cada pájaro bate sus alas, produce un movimiento en el aire que ayuda al pájaro que va detrás de él. Volando en V, la bandada completa aumenta su poder, por lo menos un 71% más que si cada pájaro volara solo.

.....
.....

Cada vez que un ganso se sale de la formación, siente inmediatamente la resistencia del aire, se da cuenta de la dificultad de hacerlo solo y rápidamente regresa a la formación, para beneficiarse del poder del compañero que va delante.

.....
.....

Cuando el líder de los gansos se cansa, se pasa a uno de los lugares de atrás y otro ganso toma su lugar.

.....
.....

Los gansos que van detrás graznan para alentar a los que van delante a mantener la velocidad.

.....
.....

Finalmente, cuando un ganso enferma o cae herido por un disparo, otros dos gansos salen de la formación y lo siguen para ayudarlo y protegerlo. Se quedan acompañándolo hasta que está nuevamente en condiciones de volar o hasta que muere y sólo entonces los dos acompañantes vuelan a su bandada o se unen a otro grupo.

.....
.....



El espejo del caballero

¿Qué teme el caballero al ponerse frente "a su espejo"?

.....

.....

.....

¿Y el rey? ¿Teme verse tal cual es?

.....

.....

.....

¿Qué riesgos corren al ponerse frente a su imagen, al descubrir quiénes son realmente?

.....

.....

.....

¿Qué ventajas tiene correr esos riesgos?

.....

.....

.....

Si tú fueras quien estuviera en el Castillo del Silencio, ¿qué temerías ver de ti mismo? ¿hay algo que te daría miedo descubrir de ti?

.....

.....

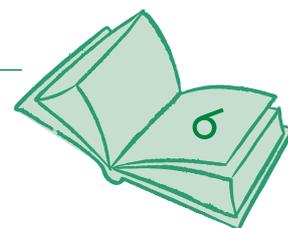
.....

¿Qué te mostraría tu espejo si te pusieras delante de él?

.....

.....

.....



Mostrar o demostrar

Cuando el caballero descubre su verdadera imagen en el espejo, se encuentra también ante la realidad de que no tiene que demostrar nada. Sólo tiene que desarrollar y mostrar lo que ha mantenido oculto en su interior, aquellas cualidades que posee y que le convierten en una persona valiosa. Reflexiona sobre las siguientes cuestiones:

¿Alguna vez te has encontrado intentando demostrar algo sobre ti mismo? ¿Qué necesidad de 0 a 10, crees que tienes de agradar a los demás?

.....
.....

Observa tus potencialidades en tu propio espejo. ¿Qué capacidades posees?
¿Qué cosas sabes hacer?

.....
.....

¿Las muestras lo suficiente o quizá has perdido mucho tiempo intentando demostrarlas?

.....
.....

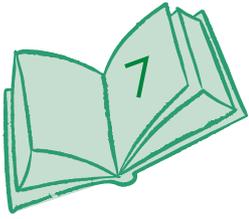
Piensa en tres de tus potencialidades y cómo vas a hacer para ejercitarlas, convirtiéndolas en realidades.

.....
.....

El caballero se miró al espejo otra vez.

*La amabilidad, la compasión, el amor, la inteligencia y la generosidad
le devolvieron la mirada.*

*Se dio cuenta de que todo lo que tenía que hacer para tener
todas esas cualidades era reclamarlas, pues siempre habían estado ahí.*



Anatomía de un dragón

En el capítulo que acabamos de leer pueden distinguirse algunas de las partes más importantes de un Dragón del Miedo y la manera en que actúa

¿Eres capaz de identificarlas en estos ejemplos?

1. El dragón es enorme y amenazador. No sólo lanza llamas por la boca, sino también por los ojos y por los oídos.

2. Tiene un discurso amenazador.

3. Puede leer las mentes y se aprovecha de ello.

4. Nos llama listillos porque cree que sabemos cómo derrotarle.

5. El dragón sigue siempre activo, para no perder la práctica.

6. Cuando nos acercamos al dragón para atacarle, parece cobrar fuerza.

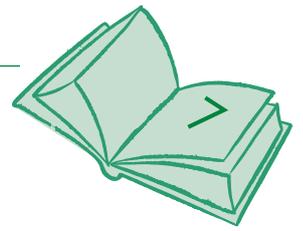
7. Cuando nos achantamos ante él, el dragón se ríe de nosotros, se aprovecha de nuestra flaqueza y se hace más fuerte.

8. Cuando nos aproximamos a él y seguimos adelante, el dragón se hace más pequeño.

9. El dragón tiene poder porque el caballero cree que es demasiado grande como para ser vencido.

10. Con un solo intento, no es posible vencer al dragón.

11. Sólo hay una alternativa para poder vencer al dragón: enfrentarse con él de una vez por todas.



Anatomía de un dragón (continuación)

a. Cada paso que damos hacia atrás, el miedo se hace más fuerte y cuesta un poco más afrontarlo.

b. Hace falta constancia y perseverancia para vencer al miedo.

c. Cuando por fin descubrimos que la mejor manera de vencer al miedo es enfrentarnos a él, aparece en nuestra cabeza todo tipo de mensajes que nos desaniman y nos llaman "tontos" o "ilusos".

d. Cuando el miedo llega a nosotros, a veces le damos el poder de paralizar nuestra vida y nos esclaviza, ya que no nos deja hacer lo que realmente queremos.

e. El miedo es una de las emociones más terribles. No sólo afecta a lo que sentimos, sino también a nuestra forma de pensar, de ver el mundo. Incluso altera nuestra forma de actuar, no dejándonos ser valientes.

f. No siempre el miedo está en "primera línea de batalla". A veces permanece como escondido, pero sigue activo en nuestra mente para actuar cuando llegue el momento.

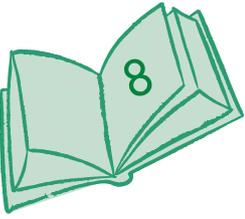
g. Siempre parece anticiparse a nosotros mismos: sentimos el miedo antes incluso de darnos cuenta de ello y parece conocer nuestros más profundos temores y los usa en nuestra contra.

h. La lucha con el miedo es una lucha por el poder, por ser nosotros mismos: cuando nosotros damos un paso para vencerle, parece hacerse más fuerte y nos ataca aún más.

j. El miedo nos dice constantemente que el mundo es peligroso y que si nos enfrentamos a él, "sabremos lo que es bueno".

i. Enfrentarse de cara al miedo es la única forma de vencerle definitivamente.

k. Cuando descubrimos que la manera de luchar contra el miedo es hacerle frente, con cada paso que nosotros damos, el miedo se hace más pequeño y más controlable.



Las semillas de la duda

Piensa en una tentación por cada característica del dragón que se ha considerado.

TENTACIÓN 1

El dragón es enorme amenazador. No sólo lanza llamas por la boca, sino también por los ojos y por los oídos.

Tiene un discurso amenazador.

TENTACIÓN 2

Puede leer las mentes y se aprovecha de ello.

TENTACIÓN 3

TENTACIÓN 4

Nos llama listillos porque cree que sabemos cómo derrotarle.

El dragón sigue siempre activo, para no perder la práctica.

TENTACIÓN 5

Cuando nos acercamos al dragón para atacarle, parece cobrar fuerza.

TENTACIÓN 6

Cuando nos achantamos ante él, el dragón se ríe de nosotros, se aprovecha de nuestra flaqueza y se hace más fuerte.

TENTACIÓN 7

Cuando nos aproximamos a él y seguimos adelante, el dragón se hace más pequeño.

TENTACIÓN 8

Con un solo intento, no es posible vencer al dragón.

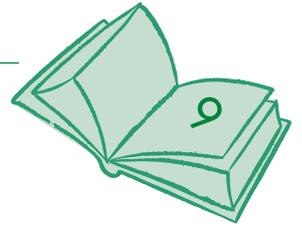
TENTACIÓN 10

El dragón tiene poder porque el caballero cree que es demasiado grande como para ser vencido.

TENTACIÓN 9

Sólo hay una alternativa para poder vencer al dragón: enfrentarse con él de una vez por todas.

TENTACIÓN 11



La película de mi vida

Estás dejándote caer en un abismo enorme e infinito. No sabes si sobrevivirás, pero los pensamientos y los recuerdos se agolpan en tu mente. Reflexiona por escrito sobre ellos:

¿De qué te acordarías?

.....

.....

.....

.....

¿Qué personas aparecen en tus pensamientos?

.....

.....

.....

.....

¿Por qué crees que lo hacen?

.....

.....

.....

.....

¿Sacas alguna conclusión de estos pensamientos? ¿Cuál?

.....

.....

.....

.....



Textos agujereados

CAPÍTULO 1: EL DILEMA DEL CABALLERO

Finalmente, como hemos visto en este capítulo, el caballero termina encontrándose en un verdadero _____: la armadura que hasta ahora le había acompañado en sus más importantes _____, ahora es su peor pesadilla: no puede desprenderse de ella, ya no decide cuándo se la pone o cuándo _____ ¡Ni el _____ puede liberarse, con todo y ser el hombre más fuerte del reino! Y lo peor de todo es que ya no siente nada después de tanto tiempo llevándola, ni el dolor _____ ni el propio.

Está a punto de perder a su _____ Julieta no se cree que verdaderamente esté haciendo _____ suficientes para quitársela y su hijo no conoce a un padre, sino sólo a su _____. Pero quizá la gran tragedia del caballero es que justifica todo lo que le ocurre, no reconoce que su armadura ha _____ en su vida todo lo verdaderamente importante y no ve en sí mismo las verdaderas _____ por las que iba a todas sus batallas: satisfacer su ego y sus propias ambiciones.

El bufón le dice una gran _____ antes de que marche hacia los bosques de Merlín: "A todos alguna armadura nos tiene _____, sólo que la vuestra ya la habéis encontrado." Además, le da un buen _____: debe ir a los bosques a buscar al mago Merlín, que es el único que puede ayudarle a _____ de su armadura.



Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

¿Qué otras armaduras tienen atrapadas a la gente?

¿Hay algo que te tenga atrapado a ti? (Reflexiona por escrito)



Textos agujereados (continuación)

CAPÍTULO 2: EN LOS BOSQUES DE MERLÍN

Tras _____ a ir en busca de Merlín, el caballero descubre la primera de muchas tareas que resultan no ser tan _____ como él creía: no es sencillo encontrarle ni tampoco entender lo que pretende _____. El caballero se encuentra cansado, decepcionado por las _____ que se está encontrando para resolver un _____ aparentemente tan _____ como el que tiene, que es quitarse su armadura. ¡Y esto no ha hecho más que _____! Poco a poco irá viendo cómo no es tan listo, ni tan _____, ni tan bueno y generoso como pensaba. Es más, empieza a recibir las mayores _____ de los seres más aparentemente insignificantes.

Para cuando encuentra finalmente a Merlín, ya no tiene ganas de discursos. Lo que quiere es _____ su problema cuanto antes. Pero tendrá que aprender una valiosa _____: tiene todo el tiempo del mundo para resolver su situación y las prisas no le van a _____ en nada. La paciencia ha de convertirse, entonces, en una de sus principales _____.



El caballero descubre algunas cosas importantes mientras está con Merlín. La primera, que él _____ se ha puesto esa armadura y no es nada fácil de _____. Aprende que la vida es buena cuando uno la _____ y que ha de aceptar también ayuda de aquellos a quienes, hasta ahora, había considerado como _____. Empieza a cuestionarse por primera vez a sí mismo y a considerar la _____ realidad de que quizá no sea tan bueno, generoso y amoroso como _____.

Ante todo esto, el caballero se encuentra ante una difícil _____: seguir adelante hacia el Sendero de la Verdad y enfrentarse a una _____ que no sabe si le gustará, o bien quedarse como y donde está, con una pesada armadura de la que no puede desprenderse y sin el _____ de su mujer y su hijo.

Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

¿Qué harías tú en una situación como ésta?

Dibuja una balanza y pon en cada uno de sus platillos qué ventajas y qué desventajas tiene para el caballero emprender su viaje por el sendero de la Verdad.

Dibuja otra balanza y coloca en sus platillos los pros y los contras que tiene para ti acompañar al caballero en este viaje hacia ti mismo. ¿Hay algo que temas encontrar?



Textos agujereados (continuación)

CAPÍTULO 3: EL SENDERO DE LA VERDAD

El caballero de nuestra historia ha empezado ya a _____ a estar en el bosque con Merlín y sus animales, pero debe emprender su viaje por el Sendero de la Verdad. Comienza a ser _____ de que luchar por luchar ya no tiene sentido y que su verdadera _____ consiste ahora en deshacerse de la armadura que le tiene _____. El mago le muestra que su viaje por el Sendero de la Verdad no será un camino _____, pero sin embargo, merecerá la pena porque le ayudará a comprender algunas de las cuestiones que le permitirán _____ su deseo de ser libre.

Deberá atravesar tres _____ y en cada uno deberá enfrentarse a diferentes retos. En su camino le acompañan dos de los _____ que conoció en el bosque. ¡Quién le iba a decir a él que compartiría aventura con seres que él había considerado tan _____!

Si algo marca un hito en el Sendero de la Verdad, es el _____ de que se ha librado de la _____ de su armadura. ¡Y de la manera más inesperada! Derramar _____ sinceras tras ver la carta en blanco de su hijo hace que parte de la armadura se oxide y, con ello, que la visera se caiga, permitiéndole _____ de nuevo la luz del día sin dificultades.

Al final del camino ya se vislumbra el Castillo del Silencio. El caballero aún debe _____ muchas cosas, pero verse libre de una parte de su armadura le da nuevas fuerzas para _____.

A pesar de la _____ del momento, descubre una última _____ que no esperaba: debe entrar solo al Castillo del Silencio. También hay una lección más antes de llegar a su nuevo destino y es que será mucho más feliz si, en vez de esperar, _____ las cosas tal y como llegan.

Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

¿Alguna vez te has sentido decepcionado por algo o alguien?

¿Puedes pensar en tres situaciones en las que te hayas sentido decepcionado?

¿Qué esperabas en esas situaciones y finalmente no ocurrió?

¿Puedes imaginar las mismas situaciones si, en vez de esperar, hubieras recibido los acontecimientos tal cual iban pasando?





Textos agujereados (continuación)

CAPÍTULO 4: EL CASTILLO DEL SILENCIO

El Castillo del Silencio, para no variar, no era lo que el caballero había _____. Lo que descubre es una amplia _____ sin puertas y sin ruido, ningún tipo de ruido. Allí se encuentra él solo, con sus pensamientos, con sus miedos. Hasta que descubre que allí hay _____ más.

Para su sorpresa, quien comparte aventura con él en ese momento es el propio _____. Probablemente sería la persona que menos hubiera _____ encontrar en el castillo. Sin embargo, el rey reconoce su _____ de volver allí una y otra vez para reencontrarse consigo mismo y aprender nuevas y preciosas _____. Una vez más, el caballero se había _____: pensaba que alguien realmente inteligente y poderoso no necesitaba de ese tipo de ejercicios para desarrollarse. ¡Gran _____! El rey le demuestra cómo lo realmente _____ es reconocer las propias debilidades y saber actuar en consecuencia para resolverlas.

Nadie puede ayudar al protagonista de nuestro relato a encontrar la _____ y salir del castillo. Debe darse la _____ de encontrarse solo ante sí mismo y asumir los _____ que aquello que descubra y pueda no gustarle de sí mismo. Al principio se _____, canta y canta intentando ahogar el silencio, para descubrir, finalmente, lo que se temía: tiene miedo a estar solo. Sólo este _____ le abre la puerta de salida del castillo.



Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

¿Qué sensaciones te produce el silencio?

¿Te ha ocurrido alguna vez que, estando solo en casa o en tu cuarto, te pongas a hacer cosas o ruidos para evitar el silencio? ¿Por qué lo haces?

Imagina que, por una vez, no hicieras nada para que el silencio desapareciera. Es más, plantéatelo como un experimento. ¿Qué ocurriría si dedicas ese rato de quietud a pensar sobre ti mismo, sobre los tuyos, sobre tu vida? ¿Qué ideas aparecerían en tu mente? ¿Podrías aprender algo de ellas?



Textos agujereados (continuación)

CAPÍTULO 5: EL CASTILLO DEL CONOCIMIENTO

Este castillo también resulta ser _____ de lo que esperaba, aunque en esta ocasión no se enfrenta solo a sus desafíos, sino que le acompañan sus dos _____, la ardilla y la paloma, además de Sam que, para sorpresa del caballero, es la voz de su propio _____.

El reto es claro: ir descifrando dilemas y ampliando su _____ para que vaya apareciendo luz en las estancias por las que va pasando. Sólo así logrará atravesarlo con _____ y seguir avanzando en su viaje.

En este castillo le son desvelados algunos asuntos de extrema _____: ha _____ a los suyos mucho más de lo que los ha amado, y ahora está pagando las _____. También se da cuenta de que para _____ a otros primero debe amarse a sí mismo, aceptarse y no pretender aparecer frente a los demás como alguien que no es. Finalmente descubre que tiene ante sí, en un _____, la imagen de alguien a quien no conoce, pero que resulta ser él mismo. Se ve lleno de _____ que hasta entonces no ha podido ver debido a la _____ que llevaba puesta y entiende que lo único que tiene que hacer ahora es reclamar esas cualidades que ya posee y _____.

La ambición es también una _____ pendiente para el caballero. Ha invertido su tiempo y esfuerzos en conseguir cosas, hazañas, admiradores, pero no ha invertido en lo más _____, lo que Merlín llama la ambición del _____. Dar de manera _____, sin esperar nada a cambio, tal y como lo hace el _____, le convierte en un ser mucho más humano, accesible y admirable de lo que sus batallas nunca conseguirán hacer de él.

De vuelta al Sendero de la Verdad, el caballero se encuentra ya mucho más ligero. La armadura que cubría sus brazos y piernas ha _____ y avanza un paso más en su _____ para dirigirse al Castillo de la Voluntad y de la Osadía.

Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

Si piensas en ti mismo y en tus ilusiones, tus proyectos... ¿cuáles son tus ambiciones?

¿A dónde te gustaría llegar? ¿Qué esperas de tu futuro? Haz una lista.

¿Cuáles de esos proyectos tiene que ver con la ambición material y cuáles con la ambición del corazón?

¿Puedes añadir algún proyecto más a tu lista de ambiciones del corazón?





Textos agujereados (continuación)

CAPÍTULO 6: EL CASTILLO DE LA VOLUNTAD Y LA OSADÍA

El _____ que aparece ante el caballero y sus acompañantes a la entrada del Castillo de la Voluntad y la Osadía es grande, muy, muy grande. Tal vez el más enorme de los que el caballero hubiera conocido a lo largo de sus múltiples _____. Sin embargo, el caballero no tiene la _____ de darse la vuelta y marcharse. Si así lo hiciera, perdería todo lo avanzado en el _____ y no podría reencontrarse con Julieta y Cristóbal nunca más. Las opciones, pues, son _____ y claras: debe enfrentarse al Dragón del Miedo y de la Duda o perder sus _____ de libertad y felicidad para siempre.

En el Dragón que custodia el tercer _____, el caballero no encuentra un espécimen cualquiera. Éste tiene la capacidad de hundir, humillar, cuestionar y achantar a cualquier caballero "de pacotilla" que ose _____ a él. Cada vez que se intenta un acercamiento, simplemente el dragón pone en marcha todas sus armas y resulta imposible _____, al menos, aparentemente.

Sólo cuando el caballero descubre que la única forma de hacer _____ al dragón es siendo consciente de que su poder es nulo sobre las personas (porque él, en sí mismo, es una _____), puede atacarle con suficiente intensidad y hacerle desaparecer.

Son varios _____ que tiene que poner en marcha el protagonista, pero merece la pena ante la imagen gloriosa de un dragón empequeñecido que ya nada puede hacer en su _____. ¡Ni siquiera las _____ de la duda hacen ya efecto sobre su ánimo!

Muchas veces, ante las _____ difíciles de la vida, nos creamos miedos que nos bloquean y nos impiden _____, tal y como le ocurría al caballero. Sobre todo en los momentos de cambio, cuando nos enfrentamos a algo nuevo, nuestro propio Dragón del Miedo surge con más _____ que nunca, pero el remedio sigue siendo el mismo: recordar que sólo es una ilusión y que únicamente tiene _____ sobre nosotros si dejamos que acapare nuestra atención y nuestra mente.



Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

Piensa en tu propia vida en ese momento. ¿Qué cosas te dan miedo?

¿Tienes razones de peso que justifiquen ese miedo?

¿Cómo actúa tu Dragón del Miedo y de la Duda? ¿Con qué cosas te amenaza? ¿Qué mensajes te manda?

Piensa en ese "algo" concreto que te da miedo. ¿Qué tentaciones tienes en esos momentos?



Textos agujereados (continuación)

CAPÍTULO 7: LA CIMA DE LA VERDAD

Después del agotamiento de haber enfrentado al dragón, el caballero está exhausto, pero aún así sigue dispuesto a _____ su viaje hasta el final. Haber enfrentado sus miedos y el pavor que le daba _____ consigo mismo le ha dado fuerzas suficientes para escalar hacia la _____ de la Verdad. Lo que el caballero no esperaba es que las sorpresas no hubieran acabado.

“No puedo conocer lo _____ si me aferro a lo conocido”. Ante esta inscripción el caballero tiene que _____ una vez más: quizá está demasiado ligado a lo que conoce y mientras tanto, no puede avanzar. Precisamente, había emprendido su camino por el Sendero de la Verdad porque las cosas que creía _____ de sí mismo y su forma de hacer hasta el momento le habían dado pésimos _____. Necesitaba un cambio y, a estas alturas de su viaje, el mensaje seguía siendo el mismo: no puedes _____ a lo que conoces si quieres que las cosas sean diferentes.



El caballero entiende el _____ y, a pesar del miedo que le produce, se _____ de la roca que le sujeta. En su _____ recuerda muchas secuencias de su vida, pero ya no las ve como las veía _____. Ahora no siente la necesidad de justificarse ni de buscar _____. Ya no le da miedo lo que realmente ha sido hasta _____, alguien no tan valiente, ni tan bueno, ni tan generoso como creía. Ahora sabe que lo que tenía antes eran _____ ni deseos materiales, pero ahora lo que realmente le importa es la verdad de las cosas y cuánto quiere a su mujer y su hijo.

De repente, algo le ocurre: sorprendentemente... ¡Empieza a _____ y llega a la cima! Se da cuenta de que dejar atrás todo lo _____, lo que le mantenía atado, ha sido su gran liberación. Las lágrimas que derrama y que nunca antes se había _____ son, justamente, las que le salvan de su _____ y por fin puede disfrutar de la vida como nunca antes había conocido.

Contesta en tu cuaderno o en una hoja aparte:

¿Qué cosas hay en tu vida en este momento que te impiden avanzar para conseguir tus objetivos?

¿Puede ser algo relacionado con cómo te ves a ti mismo? ¿Qué exactamente?

¿Es quizá algo que tiene que ver con lo que crees de cómo son las cosas? ¿Cuáles son esos obstáculos?

¿Se te ocurre alguna manera en que pudieras librarte de ellos? ¿Cuál?

Soluciones a los textos agujereados

NOTA: En algunos de los huecos puede encajar alguna palabra sinónima a las propuestas a continuación. Lo interesante en esta actividad no es tanto acertar con la palabra exacta, sino que la comprensión del texto sea la adecuada.

Capítulo 1: problema, batallas, quitársela, herrero, ajeno, familia, esfuerzos, armadura, sustituido, intenciones, verdad, atrapados, consejo y desprenderse.

Capítulo 2: decirse, fáciles, decirle, dificultades, problema, simple, empezar, valiente, lecciones, resolver, lección, beneficiar, armas, mismo, quitar, acepta, insignificantes, aterrador, pensaba, decisión, realidad y carrizo.

Capítulo 3: acostumbrarse, consciente, batalla, atrapado, fácil, cumplir, castillos, animales, insignificantes, descubrimiento, visera, lágrimas, destruir, aprender, continuar, alegría, sorpresa, lección y acepta.

Capítulo 4: esperado, habitación, alguien, rey, imaginado, necesidad, lecciones, equivocado, error, inteligente, puerta, oportunidad, riesgos, resiste y descubririmiento.

Capítulo 5: distinto, amigas, yo, conocimiento, éxito, importancia, necesitado, consecuencias, amar, espejo, potencialidades, armadura, desarrollaras, asignatura, importante, corazón, género, sa, manzano, desaparecido y viaje.

Capítulo 6: dragón, cruzadas, posibilidad, camino, pocas, sueños, castillo, enfrentarse, avanzar, pedueno, ilusión, intensos, contra, semillas, situaciones, avanzar, fuerza y poder.

Capítulo 7: continuar, encontrarse, cima, desconocido, recapacitar, conocer, resultados, derrotar, mensaje, suelta, caída, antes, excusas, entonces, ambiciones, ascender, conocido, permitido y armadura.

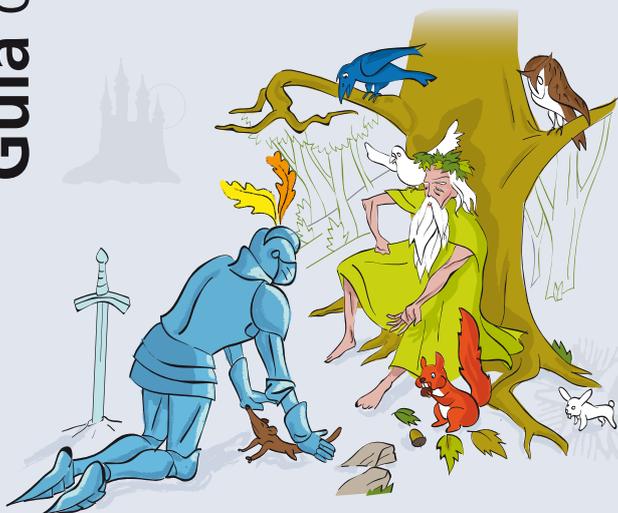


El caballero de la armadura oxidada

Robert Fisher

Esta guía de lectura ha sido elaborada a partir del libro *El caballero de la armadura oxidada* de Robert Fisher (Ediciones Obelisco, 1994).

La guía no va dirigida directamente a los niños, sino a los mediadores entre los libros y los niños (madres y padres, educadores, bibliotecarios o animadores), para que la usen como crean conveniente, aunque siempre con los objetivos de promover la imaginación, la creatividad y la capacidad crítica a través de la motivación hacia la lectura.



de 3 a 6 años

de 6 a 12 años

de 12 a 16 años

