

A partir
de **3** años

El Valor de



un Cuento

Guía de lectura

Carles Cano

¡¡¡Papááá...!!!



© del texto *¡¡¡Papáá...!!!*: Carles Cano Peiró
© de las ilustraciones: Francisco Giménez Ortega
© Grupo Anaya, S.A. 1999
© de esta edición: FAD, 2005

Edita

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

Dirección técnica

Eusebio Megías Valenzuela (Director técnico de la FAD)
Pedro Cerrillo Torremocha (Director del CEPLI)

Coordinación

Susana Méndez Gago (Jefe del Departamento de Desarrollo de Programas de la FAD)
Santiago Yubero Jiménez (Subdirector del CEPLI)

Texto

Jaime García Padrino
Lucía Solana Pérez

Cubierta

Jesús Sanz

Diseño y maquetación

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

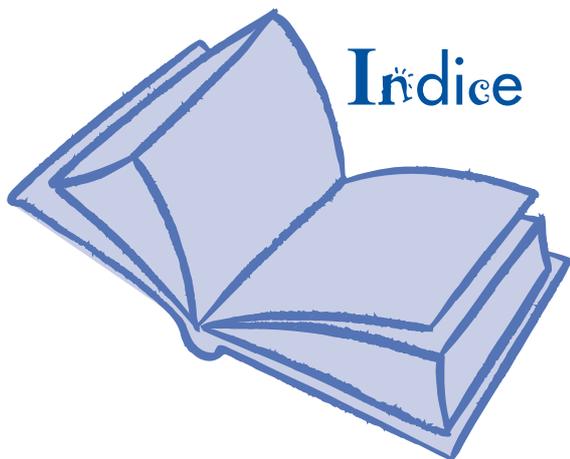
Impresión

Ancares Gestión Gráfica, S.L.
Ciudad de Frías, 12 - Nave 21 - 28021 Madrid

Obra completa: ISBN 84-95248-34-4

Gúa de lectura de "¡¡¡Papáá...!!!": ISBN 84-95248-69-7

Depósito legal: M-



Índice

La FAD y la literatura	5
Presentación	7
El autor y el ilustrador	9
Antes de la lectura	11
A modo de resumen	12
Algunas actividades previas	12
1. ¿Cuál crees que es el título de este libro?	12
2. Jugamos con las letras	12
3. Jugamos con los sonidos	13
4. ¿Qué nos contará este libro?	13
5. Somos iguales	14
Durante la lectura	15
1. ¿Qué ocurre por las noches?	15
2. Escuchamos nanas	16
3. Un libro colectivo	17
4. La hora de los sueños	17
5. El mural de nuestros sueños	18
6. Las pesadillas en blanco y negro	18
7. ¡¡¡Papááá!!!	18
8. Mi padre es formidable	19
9. Esta es mi familia	19
10. El capitán pirata	20
11. Cuentos de piratas	20
12. Una de indios	21
13. Momias y pirámides	21
14. Monstruos y dragones	22
15. ¿Dónde viven los monstruos?	23
16. Animales, animales	23
17. Adivina, adivinanza	24
18. ¿Qué animal soy?	24
19. Al final viene la calma... ..	25
20. ¿Qué hago?	26

Después de la lectura	27
1. ¿Cuál es mi nombre?	27
2. ¿Qué me pongo en la cabeza?	27
3. El terrible bostezo de papá	28
4. Jugamos	28
5. Canción tonta	29
Fichas	31



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 capacidad socializadora de los medios de comunicación, hasta el punto de competir con los vehículos 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 y de reforzamiento de su papel. 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 "sobrereabundancia" 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 la lectura precisa 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.

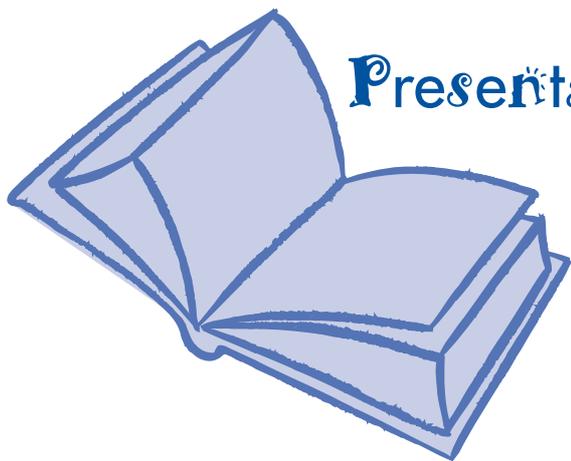
Si, además, la lectura se plantea sobre temas previamente seleccionados, que combinen contenido educativo e interés, se redobra su potencial, llegando a convertirse en una herramienta extraordinaria para fomentar valores y actitudes prosociales y para facilitar la identificación y el reconocimiento de habilidades imprescindibles para afrontar situaciones críticas.

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.

El marco de desarrollo del programa es muy amplio: la escuela, la familia y la comunidad son ámbitos en los que puede utilizarse ***El valor de un cuento***. 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 mediadores 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 temporalidad y la metodología de aplicación a la realidad en la que se trabaja.



Presentación

Esta guía, donde hemos tratado de ofrecer diversas propuestas de actividades a partir de la lectura de *¡¡¡Papááá...!!!*, pretende servir como un sencillo instrumento para que cualquier mediador pueda desarrollar objetivos relacionados con las áreas de expresión lingüística, oral y escrita, plástica, corporal y con distintos valores sociales y humanos.

Ese papel de mediador, interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector infantil y la obra literaria, debe ser asumido con tanto entusiasmo como responsabilidad por padres, maestros, bibliotecarios, animadores culturales... Y han de prestar atención especial al carácter lúdico de las actividades propuestas, sin caer en ningún momento en la imposición, en el mandato rígido, que ahogue cualquier reacción positiva o motivadora provocada por el propio atractivo de la obra tratada.



La estructura de la guía marca los tres momentos esenciales en dicha labor mediadora. Primero, la justificación o motivación previa al contacto directo con el libro, apuntada en el apartado "Antes de la lectura", donde se debe subrayar ese necesario carácter lúdico, de auténtico juego, presentando de forma atractiva para los potenciales lectores su relación personal con esta obra. A continuación, las actividades paralelas a la lectura del texto, atienden básicamente a reforzar el componente crítico de cada lector y su deseo de intercambiar opiniones y experiencias propias con sus compañeros y de participar con ellos en las actividades propuestas, algunas de las cuales —las "actividades comodín"— podrán ser repetidas las veces que el animador juzgue conveniente atendiendo a las reacciones y al interés de los participantes. Finalmente "Después de la lectura" trata de sistematizar o resumir los principales aspectos o valores desarrollados en las actividades anteriores, con el objetivo último de impulsar aún más el deseo de leer y de conocer otras creaciones.



El autor y el ilustrador

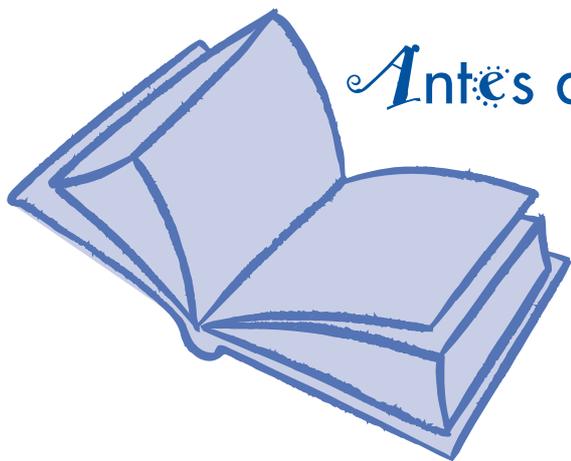
Carles Cano nació en Valencia el 7 de marzo de 1957. Cuando tiene que describirse a sí mismo le gusta decir que es despistado, más bien bajo y no muy gordo. También ha ejercido oficios bien diversos: ebanista y tallista en madera, camarero, profesor de baile, guionista de radio y televisión, locutor... Ha sido además profesor de institutos de formación profesional, donde impartió clases de valenciano.

Se inició en la Literatura Infantil después de dedicarse a contar historias para la televisión o la radio y de escribir guiones para tebeos. Pero confiesa que lo que más le gusta es contar historias de viva voz.

Ganador del premio Lazarillo de Literatura Infantil en 1994, con una obra de teatro —*¡Caperucita, te pillé!*—, ha sido además finalista del premio Tirant lo Blanc.

Desde sus primeros libros —*Quasi un conte da fades* (1983) y *Aventures de Potaconill* (1983) (Tr. cast. *Aventuras de Pataconejo*, 1991)— ha utilizado el valenciano como lengua literaria, si bien casi todos ellos han sido traducidos al castellano: *Liegenes del sol i la lluna* (1985), *Pericot Rodaire Vuttamon* (1985) (Tr. cast. *Perico Trotamundos*, 1988), *L'últim dels dracs* (1986) (Tr. cast. *El último de los dragones* (1990), *La fada pastissera* (1986). Autor de una larga nómina de títulos, destacan entre ellos *Historia de una receta* (1993), *Cuentos roídos* (1994), *Cuentos para todo el año* (1998), *¿Dónde está la nariz de Pinocho?* (1999), *El árbol de las hojas din-A4* (2000), *El último de los dragones* (2002), *La gallina que pudo ser princesa* (2002), *Caperucita de colores* (2003)...

Paco Giménez nació también en Valencia (1954). De formación autodidacta, en 1974 inició su labor profesional como ilustrador y diseñador gráfico. Desde 1982 su trabajo se centra principalmente en el sector infantil y juvenil: cuentos y novelas, libros de texto, juegos y cuadernos didácticos, historietas, carteles, exposiciones..., además de realizar numerosos encuentros de animación lectora en centros escolares. Es además, habitualmente, el autor de las ilustraciones de las obras de su amigo Carles Cano, tal como sucede en la que ahora presentamos.



Antes de la lectura

Las actividades que proponemos para realizar antes de la lectura de *¡¡¡Papááá...!!!* tienen como finalidad animar a los futuros lectores para tomar el libro entre sus manos y adentrarse en su lectura, despertar el interés hacia su contenido y mostrar o dejar entrever las posibilidades básicas para que disfruten y se diviertan con las peripecias vividas por su protagonista.

Con la lectura de este libro y con las actividades sugeridas en esta guía intentamos motivar el deseo de leer, tanto la lectura de imágenes como de la lectura por la lectura, valorando su aspecto comunicativo y lúdico, tan importante en el desarrollo lector de las primeras edades.

El libro es nuestro mejor amigo. Y como a un amigo le debemos tratar con cariño, sin imposiciones, con comprensión, intercambiando opiniones sobre lo que nos muestra o nos cuenta, sobre los pensamientos que nos despierta, sobre los secretos que nos sugiere... Es decir, caminando y jugando siempre juntos.



¡Vamos a leer!

A MODO DE RESUMEN

El protagonista de esta Historia nos cuenta sus problemas con los sueños. Cada noche tiene que enfrentarse a barcos piratas, tiburones, los soldados del Séptimo de Caballería, una legión de momias, monstruos, animales espantosos y diversos seres horribles. Pero cuando está más desesperado, consigue lanzar un potente grito y su padre acude a ayudarlo. Un superpapá que consigue vencer a todos esos peligros... Hasta que llega el sueño feliz y la tranquilidad.

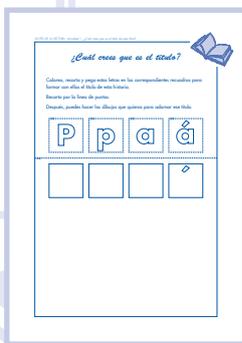
ALGUNAS ACTIVIDADES PREVIAS

ACTIVIDAD 1. ¿CUÁL CREES QUE ES EL TÍTULO DE ESTE LIBRO?

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión plástica*

Respetar las opiniones ajenas y guardar el turno de palabra en una conversación o en un debate.

El animador o animadora mostrará al grupo participante el libro que vamos a leer tapando con una tira de papel el título impreso en la tapa. Después, iniciará un turno de respuestas procurando que participen todos los niños y niñas, pero guardando un turno previamente establecido, y, sobre todo, respetando las opiniones expresadas por todos los participantes.



A continuación, les repartiré la ficha (página 33) para que coloreen, piquen o recorten las letras dibujadas y para que, después, las peguen en los recuadros inferiores, siguiendo el orden que cada uno crea conveniente para poder descubrir la palabra clave, es decir, el título. Se les pedirá también que decoren ese título, una vez completado, con los dibujos que mejor les parezca. Por último, se mostrará la portada del libro una vez retirada la tira de papel que ocultaba el título.

ACTIVIDAD 2. JUGAMOS CON LAS LETRAS

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

Ejercitar la memoria visual de las palabras y estimular la participación colectiva en un trabajo grupal.

Los niños y niñas participantes se repartirán en pequeños grupos para formar palabras nuevas. Para ello, se le dirá que mantengan las dos vocales de la palabra papá (_ a _ a) y que formen otras palabras empleando otras letras del alfabeto, que se les mostrará escritas en una gran cartulina. Las palabras formadas o propuestas por los participantes se escribirán en la pizarra o en otra gran cartulina.

Ejemplos posibles: mamá, hada, gata, pata, rata, pala, lata, cala, lana, jara/jarra, nata, casa, bata, sala, gasa, caña, rana, rama, cama, nana...

Más tarde, cada grupo irá leyendo en alta voz las palabras que hayan podido formar y se les pedirá que inventen frases con cada una de ellas.

ACTIVIDAD 3. JUGAMOS CON LOS SONIDOS

✓ *Expresión oral*

Practicar la memoria auditiva de las palabras, reconociendo el lenguaje oral como medio de expresión de sentimientos y emociones.

El mediador o mediadora mostrará escrita la palabra *Papá*, en el encerado o con transparencias, haciéndoles ver las diferencias entre ellas y su relación con el tono o intención expresiva:

Papá

¿Papá?

¡Papá!

¡¡Papáá!!

¡¡¡Papááá!!!

Se abrirá un debate entre los niños y niñas acerca de esas diferencias en la forma de pronunciar esa palabra según su escritura y se les preguntará por qué creen ellos que existen tales diferencias.

Más tarde jugaremos a decir palabras que les vayan ocurriendo a los participantes según distintas situaciones propuestas. Es decir, unas veces la pronunciaremos con una entonación normal; otras, en forma de pregunta o interrogación; otras, en exclamación, y otras expresando algún sentimiento: tristes, enfadados, contentos, alegres...

ACTIVIDAD 4. ¿QUÉ NOS CONTARÁ ESTE LIBRO?

✓ *Expresión oral*

Analizar las relaciones familiares y propiciar la igualdad entre los correspondientes roles sexuales.

A partir del título y de la ilustración de la portada del libro, se iniciará un cambio de opiniones acerca del posible tema de la historia. Para ello, el animador o animadora facilitará la expresión de esas opiniones con preguntas como ¿Quién será su protagonista? ¿Qué proble-

ma puede tener para gritar ¡¡¡Papááá...!!!? ¿Será un niño o una niña? ¿Tienen problemas diferentes los niños y las niñas? ¿A quién llama cada uno de los participantes cuando tienen algún problema, a su mamá, a su papá o a otra persona?

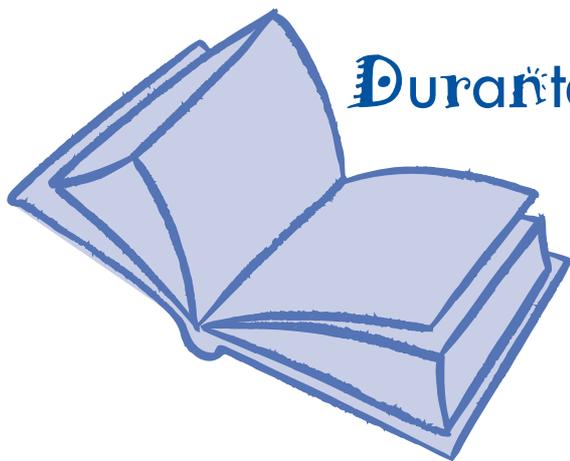
Cada participante irá narrando sus experiencias y vivencias personales cuando ha tenido que pedir ayuda a un adulto cercano a ellos.

ACTIVIDAD 5. SOMOS IGUALES

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

Aumentar los lazos afectivos entre los miembros del grupo sin que existan elementos discriminatorios relacionados con la raza, la lengua y/o la cultura.

El animador o animadora indagará si en el grupo hay niños y niñas que, bien ellos mismos o bien sus padres o familiares, procedan de otro país o región, y tengan una lengua o cultura distinta. Si los hubiera, realizarán un cartel con las palabras papá y mamá en esas distintas lenguas. Después se leerán en voz alta y se les animará al resto que aprendan a pronunciarlas correctamente.



Durante la lectura

ACTIVIDAD 1. ¿QUÉ OCURRE POR LAS NOCHES?

✓ *Expresión oral*

Destacar el valor del sueño como descanso. Estimular la autoestima y la autosuficiencia en determinadas situaciones cotidianas.

Se mostrará la ilustración del niño dormido en la cama. Puede utilizarse su imagen escaneada o fotocopiada en transparencia, y con una ampliación suficiente para ser vista con facilidad por todos los participantes. Se acompañará esa imagen con las palabras casa, cama y todas las noches, escritas en cartulina o en la pizarra.

Esas palabras y la ilustración servirán como elementos motivadores para el siguiente coloquio o debate:

- ¿Dónde está el protagonista?
- ¿Qué está haciendo?
- ¿Qué haces tú por la noche?
- ¿Te acuestas tú solo? ¿Necesitas algún juguete u objeto para poder quedarte dormido?
- ¿Dejas la luz encendida para dormirte?
- ¿Te cuentan o leen cuentos antes de dormir? ¿Quién lo hace?

Los niños y niñas podrán narrar algunos de los cuentos que sus familiares les cuentan o leen antes de dormir.



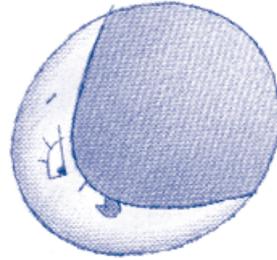
ACTIVIDAD 2. ESCUCHAMOS NANAS (Actividad comodín)

Valorar la influencia positiva que tienen las demostraciones de afecto y cariño en los demás y la importancia de sentirnos queridos por las personas que nos rodean.

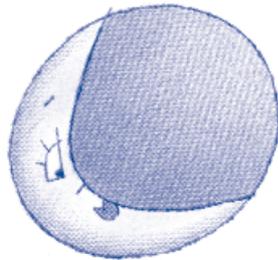
El mediador o mediadora explicará a los participantes qué es una nana, cuándo se canta, su significado y su finalidad. Remarcará el valor de las palabras pronunciadas con un especial sentido y tono para animar, calmar y dormir a un bebé, así como los movimientos que acompañan el canto o recitado de la nana.

A continuación, se leerá a los niños y niñas estas nanas populares y se les animará a memorizar alguna de ellas:

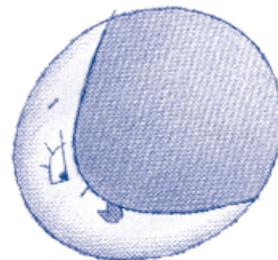
*Mi niño tiene sueño,
tiene ganas de dormir,
tiene un ojillo cerrado
y otro no lo puede abrir.*



*Si mi niño se durmiera
yo le acostaría en la cuna,
con los piecitos al sol
y la carita a la luna.*



*Este nene lindo
no quiere dormir,
cierra los ojitos
y los vuelve a abrir.*



Popular
(J. García Padrino y L. Solana, *Por caminos azules. Antología de poesía infantil*. Madrid: Anaya, 4ª imp, 2005, p. 15)

ACTIVIDAD 3. UN LIBRO COLECTIVO

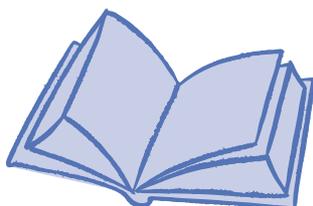
Fomentar la participación familiar en un proyecto de grupo, valorando la tradición oral y popular de algunas composiciones literarias.

El animador o animadora solicitará la cooperación de los familiares de los participantes para desarrollar esta actividad grupal.

Cada familia intentará aportar alguna nana que conozca o recuerde, escribiéndola en la ficha (página 34). Si el niño o niña correspondiente domina ya la lectoescritura, se les pedirá que la escriban ellos mismos, además de realizar una ilustración. En el caso de no ser así, se pedirá que la escritura de ese texto la realice un familiar y que sea el niño o niña quien ilustre libremente el texto aportado.

Con todas las aportaciones se puede confeccionar un libro colectivo. Para la portada o tapas puede servir una fotocopia en color de la ilustración del niño durmiendo, y que plastificaremos para esa utilización. En la última página de este libro colectivo escribiremos el nombre de los niños y niñas participantes, como coautores de esta recopilación.

Más tarde, cada niño o niña se llevará, una vez establecidos los turnos necesarios, el libro a su casa para que pueda ver, leer y comentar esas composiciones con su propia familia.

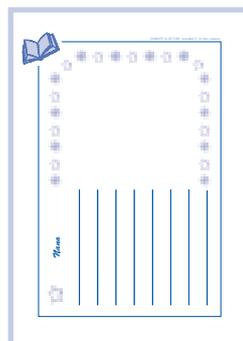
**ACTIVIDAD 4. LA HORA DE LOS SUEÑOS**

Desarrollar estrategias para el conocimiento emocional de uno mismo y la confianza en las propias posibilidades.

“Yo sueño, tu sueñas”. A partir de esta frase, hablaremos sobre los sueños, agradables y malos, las pesadillas... Cada niño o niña relatará aquel sueño que más le haya gustado o la pesadilla que aún recuerde.

Entre todos los participantes buscarán soluciones o estrategias para librarse de o superar las terribles pesadillas.

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



- ✓ *Expresión oral*

ACTIVIDAD 5. EL MURAL DE NUESTROS SUEÑOS

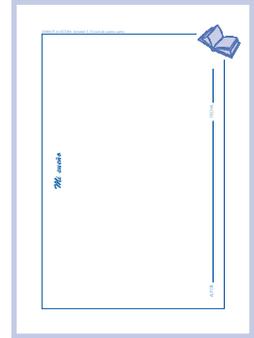
Diferenciar entre realidad y ficción y realizar manifestaciones plásticas de los sentimientos y vivencias.

Los participantes dibujarán el sueño que ellos elijan, empleando en su realización lápices de colores o barritas de "plastidecor" (ficha página 35).

Más tarde, mostrarán y explicarán a sus compañeros y compañeras el sueño dibujado.

Finalmente, se expondrán todos los dibujos en un gran mural realizado con papel de embalaje o en una corchera.

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión plástica*

**ACTIVIDAD 6. LAS PESADILLAS EN BLANCO Y NEGRO**

Analizar los personajes de la historia y combatir los posibles estereotipos que puedan surgir a partir de la lectura de las imágenes que caracterizan o definen a esos personajes.

Después de leer en el texto las descripciones de las cinco pesadillas soñadas por el protagonista, se mostrarán las correspondientes ilustraciones. Una vez observadas por los participantes, se comentarán entre todos los detalles, los personajes que aparecen en ellas, sus características y los posibles puntos en común con otros cuentos o historias conocidas.

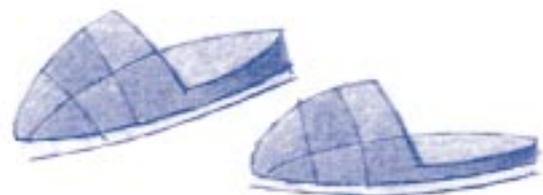
- ✓ *Expresión oral*

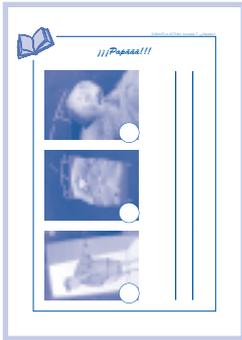
ACTIVIDAD 7. ¡¡¡PAPÁÁÁ!!!

Apreciar la comprensión y la ayuda recibida por parte de un familiar o adulto en situaciones o conflictos propios de la vida cotidiana.

Se entablará un debate sobre los posibles problemas que pueden surgir en la vida diaria y sobre cómo podemos superarlos con la ayuda de los que nos rodean. Cada participante contará sus experiencias y vivencias en relación con alguno de esos problemas de la vida cotidiana.

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





Posteriormente se repartirá la ficha (página 36) y cada uno de los participantes deberá ordenar cronológicamente las ilustraciones que aparecen.

También, si les es posible por su dominio escritor, pueden escribir la frase que consideren oportuna y relacionada con la situación representada en las ilustraciones.

ACTIVIDAD 8. MI PADRE ES FORMIDABLE

Desarrollar la afectividad de cada niño o niña y la vivencia de sus emociones.

Los participantes dibujarán en un folio o lámina de dibujo a su padre. Podrán utilizar barras de ceras, lápices o rotuladores de color y escribirán después su nombre. Si algún niño o niña lo desea, podrá dibujar a otro adulto o familiar cercano a él o ella, y con el que le unan especiales lazos de cariño.

A continuación, cada participante presentará su trabajo al grupo y dirá algunas características que él mismo destaque en la persona dibujada.

Finalmente, se exhibirán todos los trabajos o dibujos realizados.



ACTIVIDAD 9. ESTA ES MI FAMILIA

Fomentar el conocimiento de la propia familia y de la de los demás compañeros, creando lazos de unión y respeto.

El mediador animará a los participantes para que traigan a clase fotos en las que aparezcan ellos mismos con sus familiares.

Cada niño o niña comentará al resto del grupo la foto que haya traído e irá presentado a sus compañeros los familiares que aparecen en ella.

Todas las fotos se pueden exhibir, conjuntamente, en un mural o corchera.

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

- ✓ *Expresión oral*

ACTIVIDAD 10. EL CAPITÁN PIRATA

Analizar situaciones y personajes creando sentimientos de respeto hacia las demás personas y sus bienes.

A partir de mostrar la primera ilustración con la aparición del barco pirata y la del padre luchando contra su capitán, crear un debate sobre quiénes eran los piratas y qué hacían, conduciendo las observaciones posibles hacia el análisis de su agresividad y su conducta. Podemos animarles con preguntas como éstas: ¿Existen actualmente piratas? ¿Cómo son? ¿Qué hacen? ¿Han oído hablar de piratas informáticos?

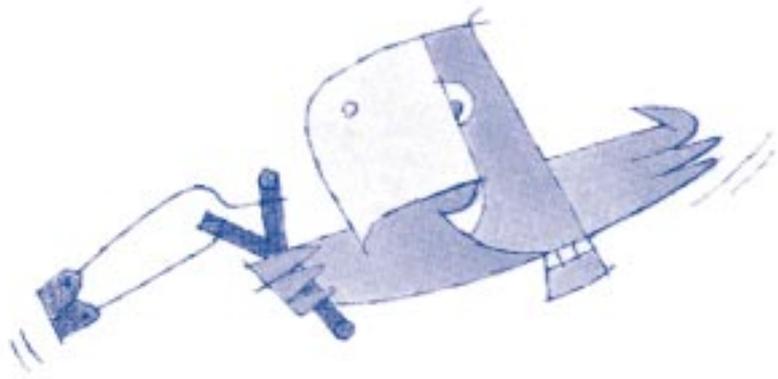
ACTIVIDAD 11. CUENTOS DE PIRATAS (Actividad comodín)

Crear el gusto por la lectura de otros textos y animar la búsqueda de tales lecturas en la biblioteca.

El animador propondrá pautas en la observación de las ilustraciones y tras la lectura del texto, con el fin de que los participantes se fijen en el garfio, en el hecho de tirar al niño por la borda del barco hasta llegar al personaje de Peter Pan.

A continuación, les preguntará qué es lo que conocen de este personaje y podrá narrarles o leerles algún capítulo representativo de esa obra.

Después, o bien como alternativa a la propuesta anterior, se podrá llevar a los participantes a la biblioteca escolar (o a la sección infantil de una Biblioteca Pública) para que busquen más cuentos o historias de piratas.



ACTIVIDAD 12. UNA DE INDIOS

✓ *Expresión oral*

Superar prejuicios fomentando sentimientos de comprensión y ayuda hacia los pueblos más débiles y necesitados, respetando sus diferencias, culturas y derechos.

A partir de las ilustraciones del libro donde aparecen los indios y los americanos, desarrollar un coloquio acerca de los peligros de las guerras y el empleo de la fuerza y del poder de un pueblo sobre otro, sin respetar sus derechos, sus libertades o su cultura.

Podemos debatir sobre el peligro del exterminio y aniquilación de algunas tribus y pueblos primitivos, en el momento actual, por parte de la llamada civilización occidental.



ACTIVIDAD 13. MOMIAS Y PIRÁMIDES

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Conocer otras culturas y creencias desarrollando actitudes de respeto y tolerancia hacia ellas.

Entre todos los participantes se buscarán fotos o postales de pirámides, momias y sarcófagos egipcios, junto con otras representaciones o manifestaciones de aquella cultura.

Con ellas se propiciará un comentario, a modo de análisis sencillo, de la cultura del antiguo Egipto, de sus creencias religiosas, de su escritura jeroglífica, así como de la época en que se desarrollaron.

Observando las ilustraciones correspondientes, se comentará a los participantes que los gatos eran sagrados para los antiguos egipcios, por lo que muchos gatos eran también momificados.

Más tarde, se repartirá la ficha (página 37) para descubrir, leer y escribir el pictograma.



ACTIVIDAD 14. MONSTRUOS Y DRAGONES

✓ *Expresión oral*
 ✓ *Expresión plástica*

Despertar la imaginación y la fantasía mediante la creación de seres imaginarios o fantásticos.

Después de leer y comentar las ilustraciones del libro donde aparecen los monstruos, el animador o animadora formulará las siguientes preguntas y abrirá así un coloquio:

- ¿Cómo será un monstruo monstruoso?
- ¿Qué hará?
- ¿Qué comerá?
- ¿Irá también al colegio?

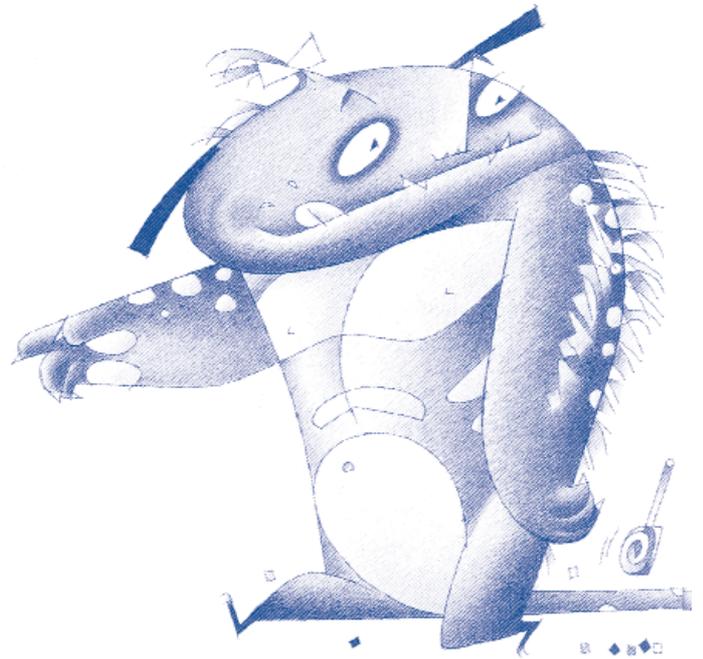
Se puede leer en voz alta algunos de los poemas del libro *Dragonalia*, de Carlos Reviejo (Madrid: Susaeta, 1992). En el caso de no encontrar un ejemplar, reproducimos el texto de uno de ellos:

EL PAÍS DE LOS DRAGONES

*DRAGOLANDIA es la tierra
 donde viven los dragones,
 esos seres tan antiguos,
 tan terribles y ladrones,
 raptadores de princesas
 y terror de labradores.
 Dicen que son muy astutos,
 muy ladinos y traidores,
 y que suelen presentarse
 con la piel de cien colores:
 los hay blancos, los hay rojos,
 amarillos y marrones.
 Por sus bocas echan fuego
 y algunos, hasta tizones...*

*¡Qué curioso es el país
 donde viven los dragones!*

A continuación, cada participante dibujará en cartulina blanca, con rotuladores de color, un monstruo monstruoso tal como él se lo imagine. Después, se pueden recortar los dibujos y plastificarlos. Así servirán a sus creadores como marcadores de páginas para sus libros de lectura.



ACTIVIDAD 15. ¿DÓNDE VIVEN LOS MONSTRUOS? (Actividad comodín)✓ *Expresión oral*

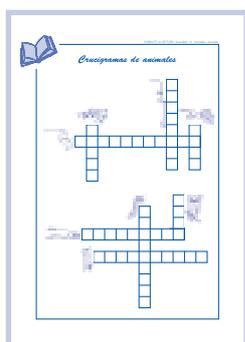
Crear el gusto por la lectura y por los libros.

El animador o animadora buscará en la biblioteca un ejemplar del libro *Donde viven los monstruos*, de Maurice Sendak (13ª reimp., Madrid: Alfaguara, 2005). Al tiempo que lee en voz alta el texto, mostrará a los participantes sus ilustraciones. También podrá utilizar la versión filmada de esta obra, disponible en vídeo (*Donde viven los monstruos y otros cuentos de Maurice Sendak*. Barcelona: Aura Comunicación, 1993).

 ✓ *Expresión oral*
 ✓ *Expresión escrita*
 ✓ *Expresión plástica*
ACTIVIDAD 16. ANIMALES, ANIMALES

Suscitar interés y respeto por la Naturaleza y por los seres que la habitan.

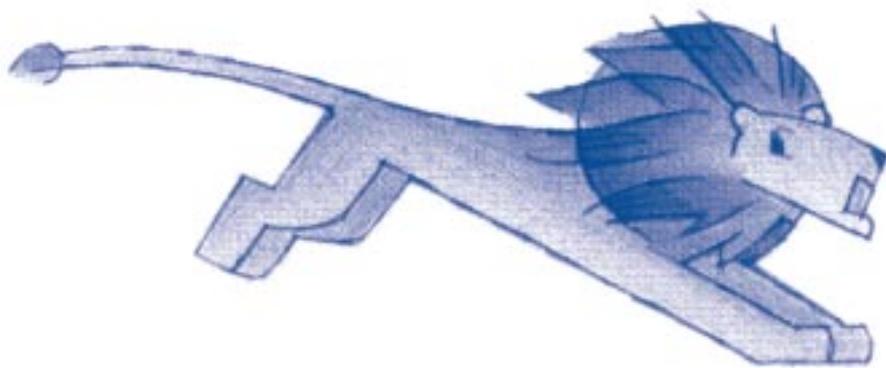
Todos los participantes irán narrando sus experiencias en el medio natural donde viven y con los animales que han visto o tienen cerca de ellos.



A partir de las ilustraciones del libro, se enumerarán y se escribirán en el encerado los nombres de los animales salvajes que aparecen en ellas. Si fuese necesario, por las respuestas de los alumnos, podrán añadirse más nombres de animales.

Se comentará entre todos las diferencias entre los animales domésticos y los salvajes, además de los peligros que corren algunas especies en extinción.

Para finalizar la actividad, se resolverán los crucigramas (ficha página 38) y se completará con el dibujo del animal que les produzca más miedo.



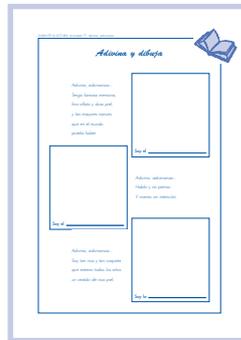
ACTIVIDAD 17. ADIVINA, ADIVINANZA

Conocer la estructura de las adivinanzas y desarrollar con ellas el gusto por las creaciones propias y ajenas.

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

El mediador o mediadora leerá en voz alta algunas adivinanzas populares, con el tema de los animales, y el grupo jugará con ellas. Entre todos se intentará inventar nuevas adivinanzas sobre animales.

Se repartirá la ficha (página 39) para que descubran las adivinanzas que aparecen en él y después se les pedirá que dibujen los animales descubiertos.



ACTIVIDAD 18. ¿QUÉ ANIMAL SOY? (Actividad comodín)

- ✓ *Expresión corporal*

Fomentar la cordialidad en las relaciones personales dentro y fuera del grupo.

Cada participante elegirá un animal para representarlo mediante gestos mímicos delante del resto de compañeros, quienes deberán adivinar así el nombre del animal.



ACTIVIDAD 19. AL FINAL VIENE LA CALMA...

Analizar las demostraciones de afecto que pueden hacer más felices a los que nos rodean.

A partir de la última ilustración del libro y de la lectura del final de la historia, se comentarán las sensaciones de seguridad y de cariño que transmite esa imagen.

El animador o animadora podrá leer esta nana, como si fuese la que podría cantar o recitar el padre de nuestro protagonista:

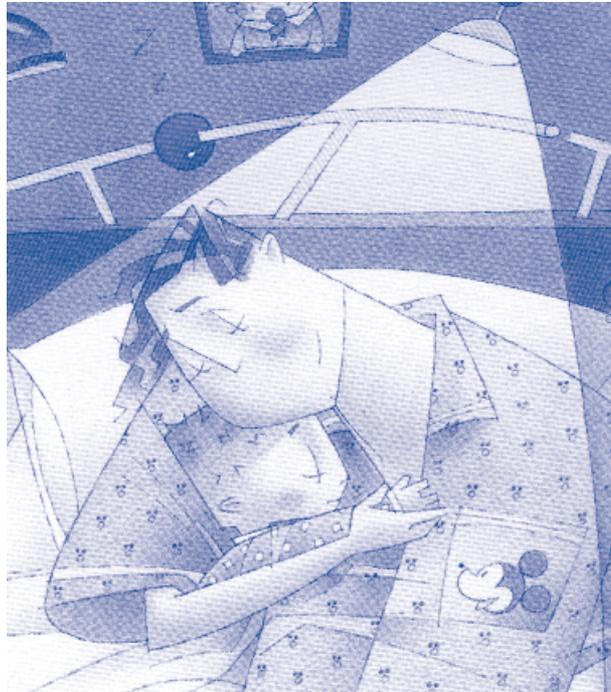
UNA NANA

*A la nana, nanita
de los escarabajos,
uno en la tierra,
el otro abajo.*

*A la nana, nanita
de las tortugas,
lentas caminan
cuesta arriba.*

*A la nana, nanita
de los niños,
para que jueguen
siempre contigo.*

*A la nana, nanita,
nanita, nana.
Duérmete, rayo
de la mañana.*



Lucía Solana, *Nanas y poemas* (1998)¹

Cada niño o niña irá explicando las muestras de cariño que recibe y las que él ofrece a cambio a sus familiares o personas más cercanas.

1. El texto completo de esta obra puede consultarse en <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/platero/57904397105460051800080/index.htm>.

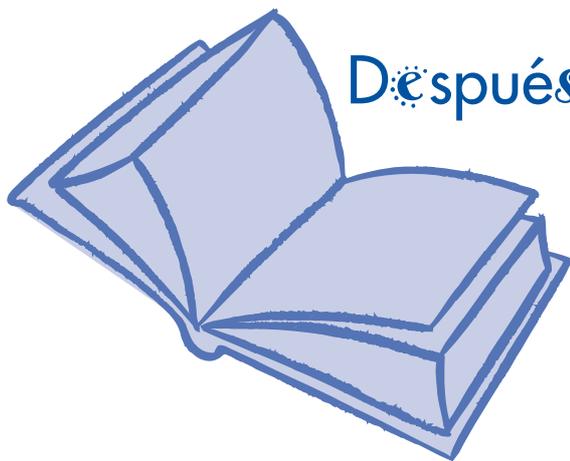
ACTIVIDAD 20. ¿QUÉ HAGO?

Descubrir los sentimientos de empatía que existen entre los miembros de una familia.

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

Después de debatir sobre las vivencias y experiencias del grupo, en sus relaciones dentro de la familia y con cada miembro de ésta, cada participante se representará a sí mismo en un dibujo, que realizará en un folio, junto con un familiar que elegirá libremente y donde ambos aparecerán realizando una tarea, un juego o la actividad que más le guste.

Podrá escribirse, si es preciso con la ayuda del animador o animadora, una frase en la parte inferior del dibujo con la que explicará la escena representada.



Después de la lectura

ACTIVIDAD 1. ¿CUÁL ES MI NOMBRE?

Superar los roles sexuales.

Aceptar y respetar las opiniones de la mayoría.

Al autor de este cuento se le ha olvidado decirnos el nombre de su protagonista. A partir de este hecho, el animador o animadora creará un debate para buscar el nombre que más guste a la mayoría de los participantes para este personaje. Se anotarán los propuestos y después se procederá a una sencilla votación a mano alzada.

Posteriormente, se les preguntará acerca de qué nombre elegirían en el caso de que ese protagonista fuese una niña. Se hará lo mismo que lo antes propuesto para elegir tal nombre.

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

ACTIVIDAD 2. ¿QUÉ ME PONGO EN LA CABEZA?

Reconocer situaciones diversas dentro de una misma historia.

El mediador o mediadora dará pie para que cada participante elija objetos y prendas de vestir que normalmente utilizamos para cubrir nuestra cabeza.

Más tarde repartirá la ficha (página 40) donde deberán unir los personajes de la historia con los objetos que utilizan para cubrir su cabeza.



✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

ACTIVIDAD 3. EL TERRIBLE BOSTEZO DE PAPÁ

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

Desarrollar la creatividad a partir de la propuesta de juegos de roles.

Los animales salvajes huyen al oír el terrible bostezo del papá de nuestro protagonista. A partir de esa situación, el animador o animadora propondrá a los participantes que bostecen o emitan sonidos —gritos, risas, llantos...— con los que podrían hacer huir a unos animales salvajes.

El terrible bostezo de papá

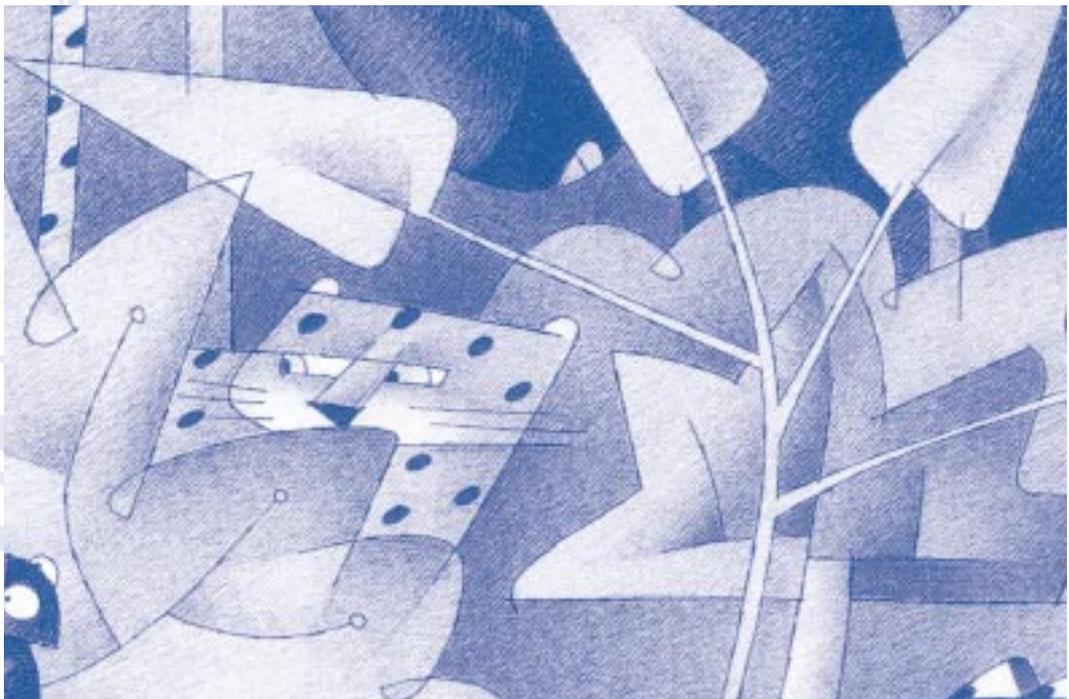
¿Qué hace cada animal? Usa sus palabras.

El leopardo	grito
El tigre	sonrisa
El zorro	llanto
El búfalo	risa
La vaca	llanto
El zorro	grito
El gato	llanto
El águila	grito
El águila	llanto
El águila	grito
El águila	llanto

Dibujá el animal que más te guste.

Después se les pedirá que imaginen la situación contraria. Ahora son los animales los que nos asustan con sus sonidos. Realizar la ficha (página 41) uniendo el nombre del animal con el sonido que emite.

Los participantes podrán modelar con plastilina de colores los animales que deseen. Todos los trabajos así realizados se expondrán en conjunto, creando el ambiente de su hábitat natural, mediante árboles, plantas... realizados con papeles de colores, cartón y plastilina.



ACTIVIDAD 4. JUGAMOS

- ✓ *Expresión oral*

Enriquecer las relaciones de cooperación y de amistad entre los participantes.

Los participantes se distribuirán, libremente, por parejas, para dramatizar posibles diálogos entre un padre o madre y su hijo o hija.

ACTIVIDAD 5. CANCIÓN TONTA (Actividad comodín)

- ✓ *Expresión oral*
- ✓ *Expresión plástica*



Acercar a los niños y niñas a la poesía y a los grandes poetas.

El animador o animadora leerá en voz alta el poema de García Lorca, incluido en la ficha (página 42). Después se le animará a su memorización y a la dramatización, para lo que los participantes se dividirán en dos grupos, de los que uno hará el papel de madre y el otro, de hijo.

Si se considera oportuno, se podrá continuar este diálogo inventando nuevos versos. También se podrá cambiar las palabras de *mamá* por *papá*, de *hijo* por *hija*.

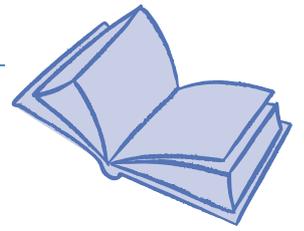
Para finalizar, cada participante ilustrará libremente este poema.



F I C H A S

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 animador puede fotocopiarlas y distribuirlas entre los alumnos. En la parte superior de cada una de las fichas encontrará la referencia al apartado y la actividad a la que corresponden.

En la última página aparecen las "Soluciones" de los pasatiempos.

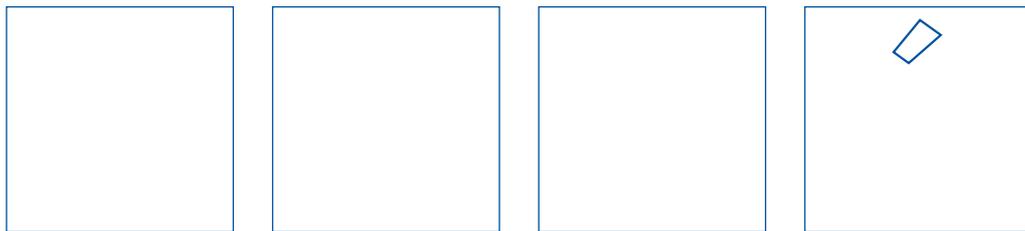
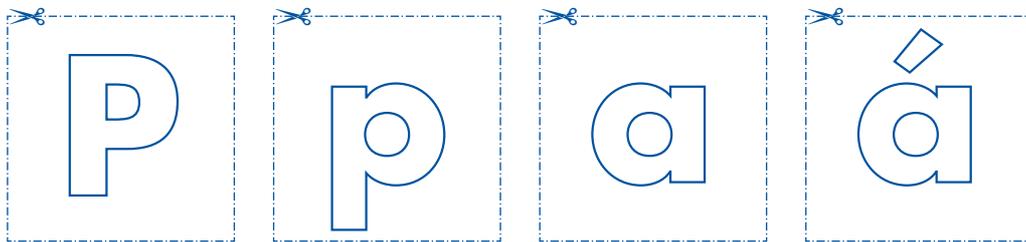


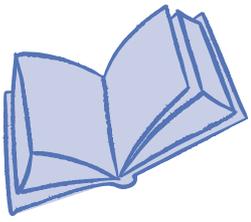
¿Cuál crees que es el título?

Colorea, recorta y pega estas letras en los correspondientes recuadros para formar con ellas el título de esta historia.

Recorta por la línea de puntos.

Después, puedes hacer los dibujos que quieras para adornar ese título.





Nana



.....

.....

.....

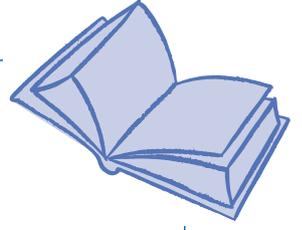
.....

.....

.....

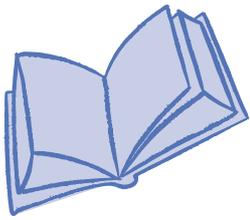
.....

.....

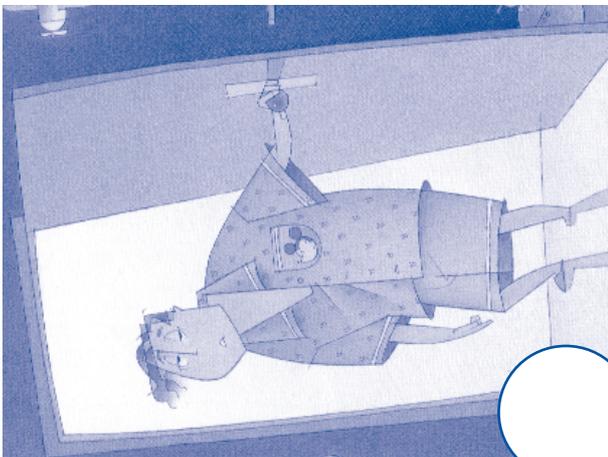
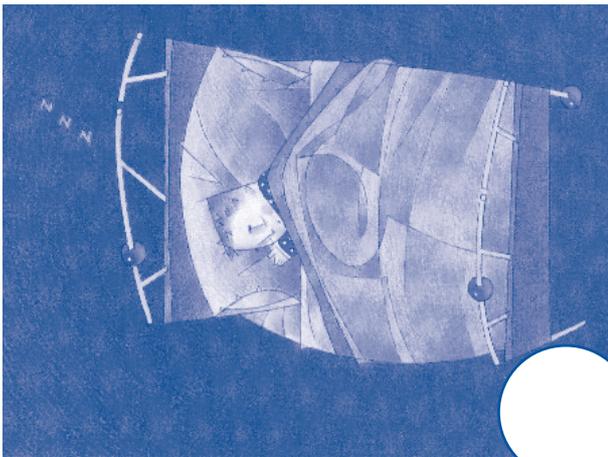
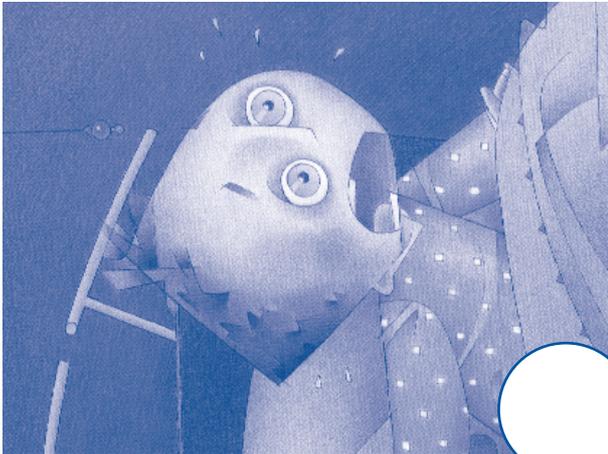


Mi sueño

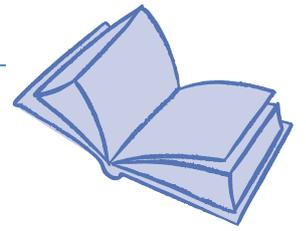
AUTOR: FECHA:



¡¡¡Papááá!!!



Two vertical dotted lines for writing.



Mira, escucha y lee

Por la , un  dormía

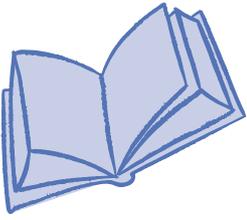
y soñaba con , ,  y .

El  estaba muy asustado hasta que

su  acudió en su ayuda

y logró ahuyentar todos los peligros.

Al final, el  pudo dormir feliz.



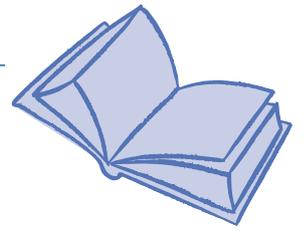
Crucigramas de animales

A crossword puzzle grid with the following clues and illustrations:

- Across 1:** Musical notes (Illustration: musical notes on a staff)
- Across 2:** A hand holding a trumpet (Illustration: hand holding a trumpet)
- Down 1:** A vertical line with a face and a downward arrow (Illustration: a vertical line with a face and a downward arrow)
- Down 2:** A lion (Illustration: a lion)

A crossword puzzle grid with the following clues and illustrations:

- Across 3:** A long, thin animal (Illustration: a long, thin animal)
- Across 4:** A snake (Illustration: a snake)
- Across 5:** A hand holding a pencil (Illustration: a hand holding a pencil)
- Down 3:** An owl (Illustration: an owl)



Adivina y dibuja

*Adivina, adivinanza...
Tengo famosa memoria,
fino olfato y dura piel,
y las mayores narices
que en el mundo
pueda haber.*

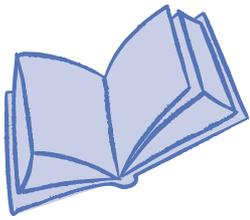
Soy el

*Adivina, adivinanza...
Hablo y no pienso.
Y miento sin intención.*

Soy el

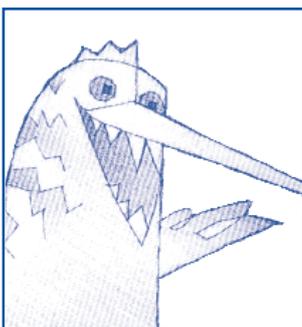
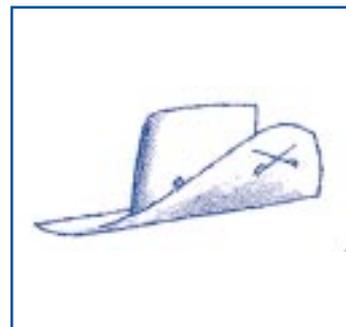
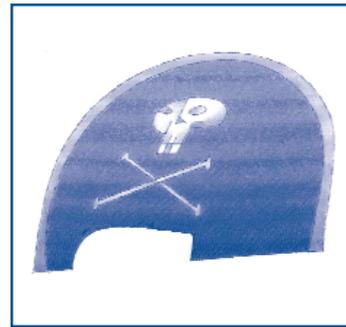
*Adivina, adivinanza...
Soy tan rica y tan coqueta
que estreno todos los años
un vestido de rica piel.*

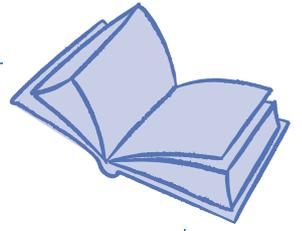
Soy la



¿Qué me pongo en la cabeza?

Une con flechas





El terrible bostezo de papá

¿Qué hace cada animal? Une con flechas:

El hipopótamo

El león

El elefante

La serpiente

El pájaro

El gato

El lobo

ruge

brama

maúlla

barrita

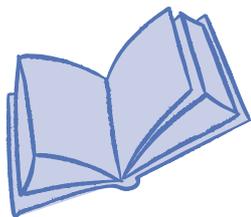
trina

aúlla

silba

Dibuja el animal que más te asusta.

A large, empty rectangular box with a thin blue border, intended for the student to draw the animal that scares them the most.



Canción tonta

Lee y dramatiza:

CANCIÓN TONTA

*Mamá.
Yo quiero ser de plata.*

*Hijo,
tendrás mucho frío.*

*Mamá.
Yo quiero ser de agua.*

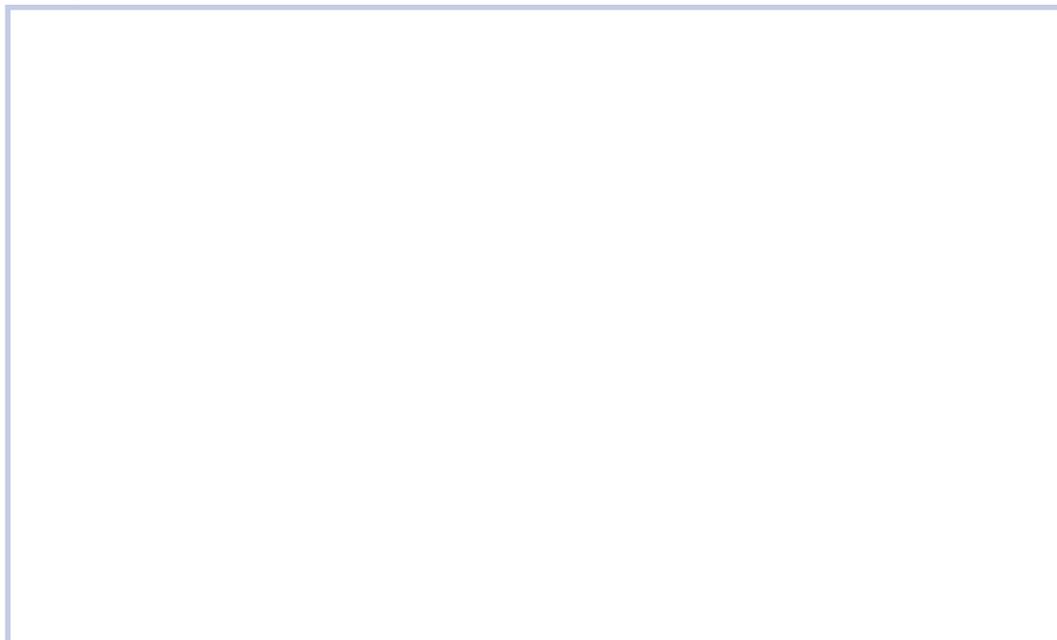
*Hijo,
tendrás mucho frío.*

*Mamá.
Bórdame en tu almohada.*

*¡Eso sí!
¡Ahora mismo!*

Federico García Lorca²

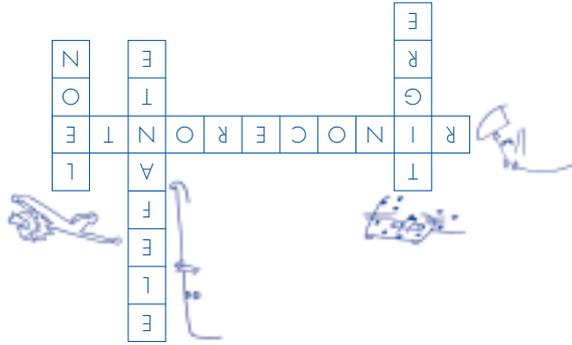
Dibuja:



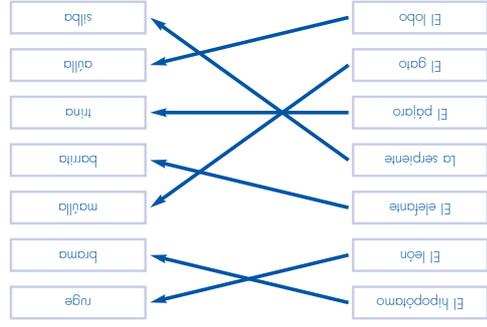
2. Federico García Lorca, *Poesía. Obras completas I*. Edición de Miguel García-Posada. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores, 1996, pp. 363-364.

SOLUCIONES

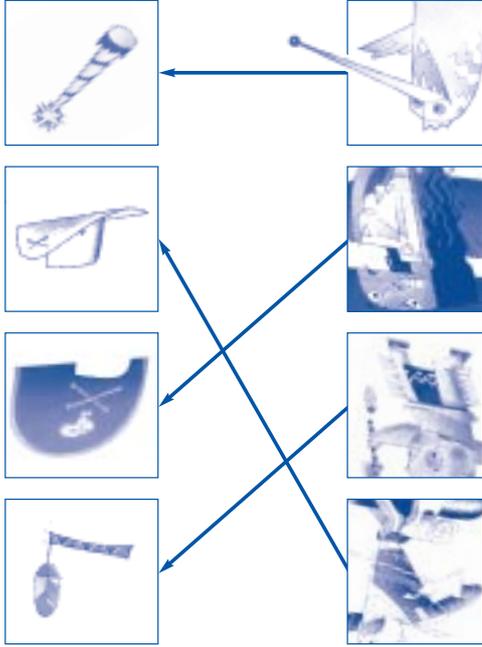
CRUCIGRAMAS DE ANIMALES



EL TERRIBLE BOSTEZO DE PAPÁ



¿QUÉ ME PONGO EN LA CABEZA?



ADIVINA, ADIVINANZA

Adivina, adivinanza...
Tengo famosa memoria,
fino olfato y dura piel,
y las mayores narices
que en el mundo
pueda haber.
Soy el elefante

Adivina, adivinanza...
Hablo y no pienso.
Y miento sin intención.
Soy el loro

Adivina, adivinanza...
Soy tan rica y tan coqueta
que estremo todos los años
un vestido de rica piel.
Soy la serpiente