

A partir  
de **8** años

El Valor de



un Cuento

Guía de lectura

Gabriel Janer Manila

# Esto que ves es el mar



© FAD, 2004

**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**

Paloma Alfaro  
Pedro C. Cerrillo  
Carmina Martínez Blanco

**Cubierta**

Jesús Sanz

**Diseño y maquetación**

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

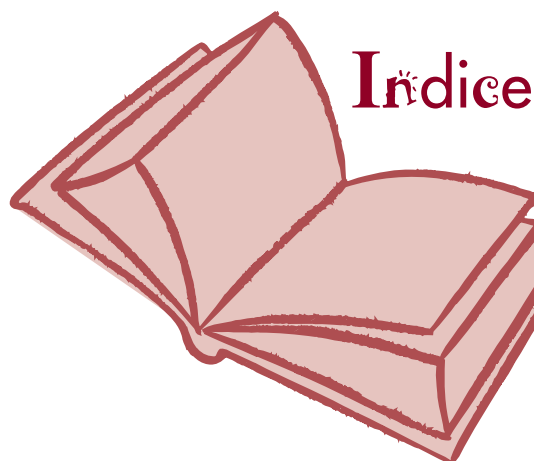
**Impresión**

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

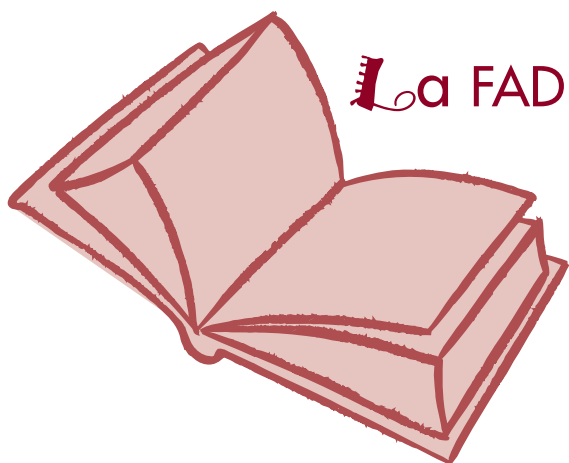
**Obra completa:** ISBN 84-95248-34-4

**Guía de lectura de "Esto que ves es el mar":** ISBN 84-95248-39-5

**Depósito legal:** M-47177-2004



La FAD y la literatura .....	5
Presentación .....	7
El autor y la ilustradora .....	9
Antes de la lectura .....	11
1. El porqué de este libro .....	11
2. Algunas actividades previas: valores relacionados con el texto .....	12
Durante la lectura .....	13
Después de la lectura .....	15
1. Propuestas generales .....	15
2. Propuestas particulares .....	17
– Capítulo 1. <i>Los colores del iris</i> .....	17
– Capítulo 2. <i>La palabra embrujada</i> .....	18
– Capítulo 3. <i>El misterio de los zapatos polvorientos</i> .....	19
– Capítulo 4. <i>La inundación</i> .....	20
– Capítulo 5. <i>La novia descalza</i> .....	22
– Capítulo 6. <i>El ciempiés</i> .....	23
– Capítulo 7. <i>El enamorado de hojalata</i> .....	23
– Capítulo 8. <i>El fantasma</i> .....	24
– Capítulo 9. <i>La luz fosforescente de la mirada</i> .....	24
– Capítulo 10. <i>El poder del hada</i> .....	25
– Capítulo 11. <i>La risa de los árboles</i> .....	26
– Capítulo 12. <i>El agua saltaba</i> .....	27
– Capítulo 13. <i>La materia de los sueños</i> .....	28
– Capítulos 14 y 15. <i>El caballo de madera y El retrato</i> .....	28
Fichas .....	29



## 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 "sobr abundancia" 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.

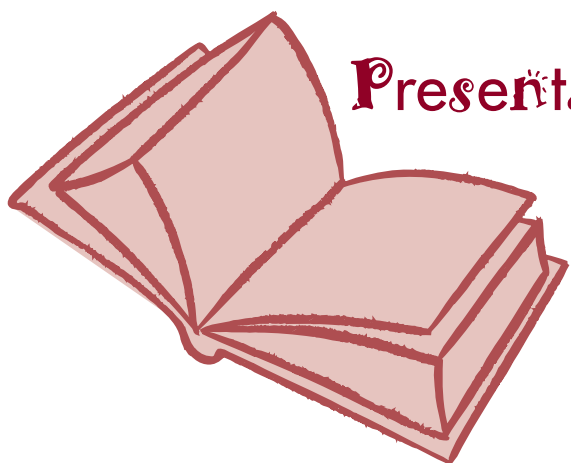
Si, además, la lectura se plantea sobre temas previamente seleccionados, que combinen contenido educativo e interés, se redobla su potencial, llegando a convertirse en una herramienta extraordinaria para fomentar valores y actitudes prosociales y para facilitar la identificación y el reconocimiento de 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 está pensada para los mediadores entre los libros y los niños (madres y padres, maestros, bibliotecarios o animadores), para que la usen como crean más conveniente, aunque siempre con el objetivo de animar a leer a chicos y chicas, jóvenes lectores a partir de los nueve años. El mediador debe saber que para usar correctamente la guía tendrá que leerla detenidamente con anterioridad a su puesta en práctica en las sesiones de animación que considere oportuno; del mismo modo, es necesario que lea el libro completo: *Esto que ves es el mar*, de Gabriel Janer Manila (La Galera).

La mayoría de las actividades están expuestas para hacerlas con varios niños, pero se pueden adaptar si se necesitara realizarlas con un solo niño, o, incluso, prescindir de alguna de ellas.

La guía se presenta organizada en cinco apartados: los tres primeros ("Presentación", "El autor y la ilustradora" y "Antes de la lectura") tienen un doble carácter: introductorio e informativo, y el mediador hará uso de ellos como preparación para la lectura del libro y para la realización de las actividades programadas después. El cuarto apartado es "Durante la lectura", que debe hacerse, primero, completa, y luego -si fuera necesario- por capítulos. Y el quinto es la programación de actividades para "Después de la lectura", dividida a su vez en propuestas generales y propuestas particulares para cada capítulo.

Hemos procurado aprovechar al máximo las posibilidades que ofrecían los diversos capítulos, así como el conjunto del libro, que no son las mismas en todos los casos. Ofrecemos actividades para la **expresión oral**, con las que buscamos prácticas que ayuden a vencer limitaciones o problemas derivados de la lectura en voz alta y de comunicación con los demás. Con las actividades de **Comprensión e interpretación** procuramos que los chicos y chicas capten el significado completo de un pasaje, un capítulo o la totalidad de la historia. También hay actividades que tienen objetivos lúdicos o de desarrollo creativo más claros (**creatividad, expresión plástica, juego**), así como otras con las que pretendemos que se fije la atención en ciertos valores que nuestra sociedad debería tener asumidos de manera más sólida: el valor de la familia, el valor de la amistad o el de la educación.

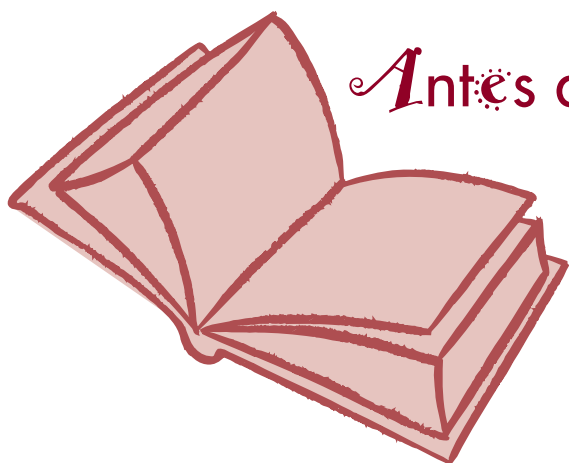
Aunque la guía de este libro la ofrecemos a partir de los 9 años, no habría ningún problema en leerlo algún año antes o algún año después; en todo caso, la edad indicada como referencia es una edad excelente para enfrentarse a la lectura de esta historia con el gozo y la emoción que aporta la lectura expresiva, creativa y lúdica de una historia atractiva y original.



## El autor y la ilustradora

**Gabriel Janer Manila** nació en Algaida (Mallorca) en 1940. Es Catedrático de Antropología de la Educación en la Universidad de las Islas Baleares, pedagogo, traductor, editor, investigador y escritor. Su primera novela *L'abisme* (1967) obtuvo el premio "Ciutat de Palma", desde entonces su producción novelística es continua, ampliamente premiada y traducida a diversas lenguas; entre otros premios, ha sido galardonado con el "Premi de la Generalitat de Catalunya al millor llibre infantil", en 1987 por la obra *Tot quant veus és el mar*, que traducida se titula *Esto que ves es el mar*, que además recibió al año siguiente el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil. En 1989 fue Premio "Ala Delta" por *Els rius de la lluna* (*Los ríos de la luna*), en 1991, Premio "Edebé" por *Recorda't dels dinosaures, Anna María* (*Recuerda los dinosaurios, Ana María*), y en 1995 Premi "Columna Jove" por *El terror de la nit* (*El terror de la noche*). Además, ha sido nominado en dos ocasiones como candidato español al Premio Internacional de Literatura Juvenil "Hans Christian Andersen".

**Mercè Arànegu** nació en Barcelona en 1948. Es profesora de Procedimientos y Técnicas en la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos de Barcelona. Es ilustradora y escritora. Como ilustradora tiene publicados más de 200 libros, habiendo ilustrado también numerosos carteles, calendarios, posters, etc. Ha trabajado con numerosas editoriales ilustrando libros infantiles, tanto libros escolares como cuentos, entre otros: *iSoy mayor!*, de Montserrat Viza (La Galera, 1986), *El cajón de Pepín*, de Andreu Doria (La Galera, 1990), *iAbracadabra, cuidado con mi cabra!*, de Carlos Santisteban (Edebé, 1994), *Descubre un secreto*, texto de Mercè Arànegu (Edebé, 2000) y *El porrazo*, texto de Mercè Arànegu (Teide, 1985).



## Antes de la lectura

Las actividades que aquí proponemos tienen como objetivo animar a los futuros lectores del libro a tomarlo en sus manos, despertando el interés hacia su contenido. Con la lectura del libro y con las actividades aquí sugeridas intentamos promover la formación de valores y actitudes prosociales a través de la lectura, así como motivar el deseo de leer, valorando en la lectura sus aspectos comunicativo, creativo y lúdico, tan importantes en el desarrollo lector de las primeras edades.

### 1. EL PORQUÉ DE ESTE LIBRO

El autor, al final de *Esto que ves es el mar* (página 83), incluye el siguiente texto, en el que nos explica varias cosas, entre ellas el título que le ha dado al libro. Antes de la lectura del relato de Janer Manila, los participantes en la animación leerán este texto:

«A mi amiga Berta no le gusta cómo es la vida.

Mi amiga Berta me confesó que necesitaba comunicar sus sentimientos, su experiencia de la realidad, sus sueños, los fantasmas que elabora en su imaginación, implicándolos en su peripecia particular.

Las dificultades cotidianas le enseñaron que hay que mirar la vida con los ojos de la imaginación; que es bella y venturosa la materia de los sueños; que el pensamiento —pájaro esquivo— puede llevarnos a comprender la realidad cuando despliega las alas y emprende el vuelo.

A mi amiga Berta no le gusta la vida tal como es. Sin embargo, a medida que fui penetrando en el intrincado bosque de su fantasía o de sus figuraciones, me enamoró su forma de ser y me fascinó la fuerza con que era capaz de defenderse de las contrariedades. Y deseé ser el fantasma que la madre —corazón herido— no acierta a ver, que la señorita Mónica inventa a su gusto, que hace renacer la risa en el caballo de madera del viejo fotógrafo. Aquel día, yo era el fantasma. Intenté meterme en los zapatos que perseguían a Berta, sólo por oírla decir aquella tarde, cerca de la playa: “Esto que ves es el mar”, un mar agreste, surcado de caminos, lleno de quimeras. »



## 2. ALGUNAS ACTIVIDADES PREVIAS: VALORES RELACIONADOS CON EL TEXTO

Descubrir algunos valores presentes en la historia que contiene el libro.

### **ACTIVIDAD 1.** EL VALOR DE LA AMISTAD Y EL RESPETO A LA INDIVIDUALIDAD

Favorecer las relaciones de amistad.

El mediador propondrá el juego del “amigo invisible” en el que cada chico escribirá una carta de presentación de sí mismo y de ofrecimiento de su amistad.

### **ACTIVIDAD 2.** EL VALOR DE LA FAMILIA

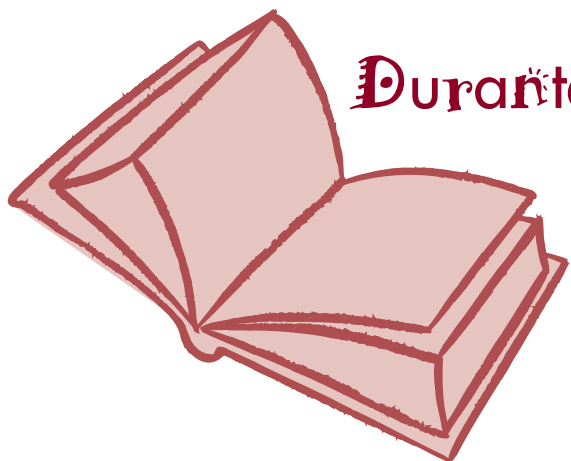
Acercar al conocimiento de la familia propia y de las de los demás.

Se realizará una dinámica de grupo en la que cada niño cuente en voz alta a sus compañeros quiénes componen su familia más cercana: padre, madre, abuelos, hermanos, etc. y qué es lo que más les gusta de ellos.

### **ACTIVIDAD 3.** EL VALOR DE LA EDUCACIÓN

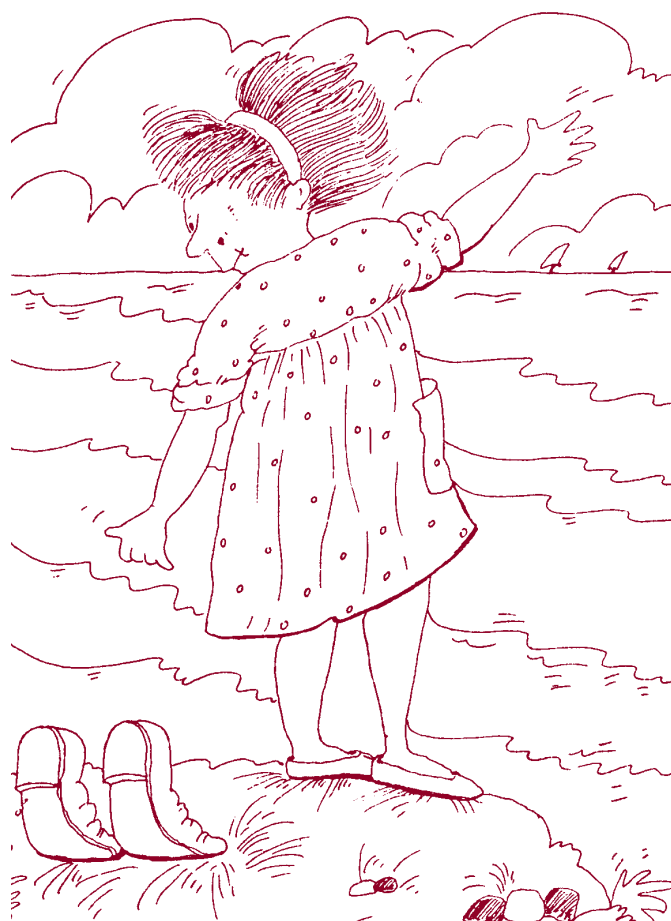
Comprender el valor que tiene la enseñanza de nuestros maestros.

Entre todos los participantes en la animación se recordará que desde los tres años vamos al colegio y que desde esa edad tenemos varios maestros o maestras; todos nos enseñan cosas, unos explican mejor unas cosas que otras. Los chicos y chicas recordarán los maestros o maestras que han tenido hasta ahora, y contarán qué es lo que han aprendido de ellos o lo que más les ha gustado.

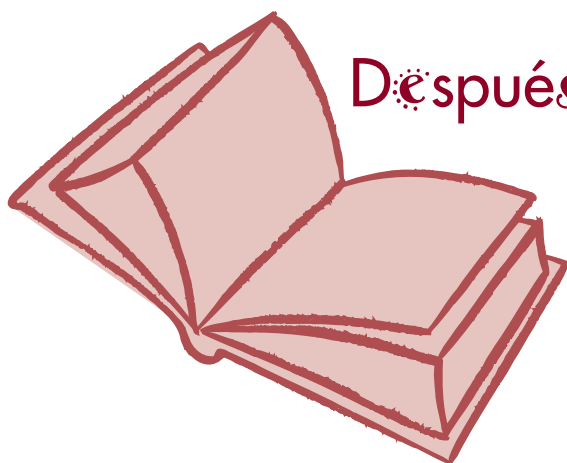


## Durante la lectura

Las actividades previas antes realizadas habrán ayudado a despertar la curiosidad por la lectura del libro. El mediador coordinará ahora la lectura del relato de Janer Manila por parte de todos los participantes en la animación, proponiendo los capítulos a leer en un determinado periodo de tiempo o, llegado el caso, la lectura en grupo de algún capítulo concreto.



Una vez realizada la lectura, se podría pasar a la realización del resto de las actividades que aquí presentamos.



# Después de la lectura

## 1. PROPUESTAS GENERALES

Los objetivos de estas primeras actividades son, básicamente:

- Introducir a los intervinientes en la dinámica de grupos: lecturas en voz alta, emisión de opiniones propias, selecciones colectivas o constitución de equipos.
- Comprobar el nivel de comprensión de la historia contenida en el libro.

### ACTIVIDAD 1. EL TÍTULO DEL LIBRO

Favorecer el intercambio de opiniones e ideas.

El mediador propondrá un debate sobre el título del libro: por qué ese título y en qué momento del relato lo llegamos a comprender. Además se debatirá sobre ¿Es ése el título más acertado? ¿Sugeriríamos otros títulos posibles?

### ACTIVIDAD 2. EL LENGUAJE DEL "INVIERNO"

Comprobar si hay diferencias en la vida de la ciudad o del pueblo de cada uno entre el tiempo de invierno y el tiempo de verano.

La historia transcurre en invierno; lo podemos notar en las descripciones o en la ropa que usan los personajes. Los participantes elegirán un párrafo concreto del libro en el que se pueda percibir ese hecho. Luego harán una redacción donde describan su ciudad o su pueblo en invierno y cómo van vestidas las personas en esa estación del año, señalando las diferencias —si las hubiera— con el verano.

**ACTIVIDAD 3. EL LENGUAJE COMO JUEGO: LOS TRABALENGUAS**

Jugar con el lenguaje y las dificultades expresivas de los trabalenguas.

A lo largo del texto aparecen trabalenguas muy conocidos: “El cielo está enladrillado...”, “Me han dicho que te han dicho” o “Pablito clavó un clavito”, entre otros. El mediador pedirá a los chicos la lectura en voz alta de estos trabalenguas y les animará a que propongan otros trabalenguas diferentes.

**ACTIVIDAD 4. TU PERSONAJE FAVORITO**

Llamar la atención sobre los personajes principales del libro.

Los intervinientes se juntarán en grupos —el número de cada uno de ellos variará según sea el total de los participantes en la animación— para señalar las características más importantes de los personajes principales del relato. Pondremos en una pizarra (de un modo parecido al que señalamos en el siguiente cuadro) dichas características y los grupos debatirán sobre los personajes, sobre sus caracteres, sus virtudes, sus defectos, eligiendo entre todos el que más haya gustado.

<i>Los personajes</i>					
BERTA	FANTASMA	SRTA. MÓNICA	MADRE	PADRE	FOTÓGRAFO

## 2. PROPUESTAS PARTICULARES

Actividades concretas para cada uno de los capítulos del relato, que se pueden realizar de forma paralela a la lectura de cada capítulo o bien hacer una vez finalizada la lectura completa.

### CAPÍTULO 1 *Los colores del iris*

#### ACTIVIDAD 5. LA SEÑORITA MÓNICA Y EL ARCO IRIS

✓ *Expresión plástica*  
✓ *Creatividad*

Fomentar las capacidades para la expresión artística.



«...Berta vio que la señorita Mónica se descomponía súbitamente en una diversidad de colores: los cabellos, amarillos; la cara, azul; las orejas, verdes; los brazos y las piernas, de color naranja; el cuerpo, violeta; la falda, roja...»

Colorea la imagen de la señorita Mónica, según la descripción anterior, en la que se refleja cómo la ve Berta cuando la luz entraba por la ventana de la clase; luego, dibuja otra señorita que tú conozcas (ficha página 31).

#### ACTIVIDAD 6. Y TÚ, ¿CÓMO LA VES?

✓ *Comprensión*  
✓ *Interpretación*

Desarrollar la capacidad para comprender a los demás.

Berta es una niña especial, sus amigas del colegio dicen de ella: "Es tonta", o "Su cabeza es una olla de grillos", o "Está loca", o "Tiene la cabeza llena de pájaros", entre otras afirmaciones; pero tú, ¿cómo crees que es? Elige dos o tres adjetivos de los que te proponemos a continuación, que tú consideres que definen a Berta:

- |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Sensible   | <input type="checkbox"/> Soñadora   |
| <input type="checkbox"/> Chiflada   | <input type="checkbox"/> Solitaria  |
| <input type="checkbox"/> Creativa   | <input type="checkbox"/> Despistada |
| <input type="checkbox"/> Fantasiosa | <input type="checkbox"/> Entrañable |
| <input type="checkbox"/> Extraña    |                                     |



## CAPÍTULO 2

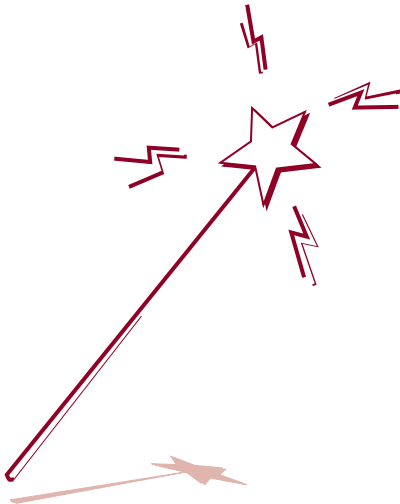
*La palabra embrujada***ACTIVIDAD 7.** MAGIA POTAGIA

✓ *Comprensión*  
✓ *Creatividad*

Animar a que los participantes “suelten” su imaginación.

En el relato de Janer Manila la palabra “paralelepípedo” parece una palabra mágica, ya que es capaz de provocar la lluvia. Pero ¿sabes cuál es su verdadero significado? Si no lo sabes, búscalo en el diccionario.

En muchos cuentos aparecen palabras o expresiones que provocan hechizos o encantamientos. Algunas son muy conocidas, como por ejemplo:



¡Abracadabra!

¡Magia potagia!

¡Rupentesclin!

¡Alohomora!

¡Dabididabidibu!

¡Wingardium leviosa!

¿Conoces tú alguna otra palabra o expresión mágicas, diferentes a éstas, que hayas leído en algún cuento? Dínosla. Y, después, inventa tu propia palabra mágica.

**ACTIVIDAD 8.** ¿DÓNDE SE ESCONDE EL AGUA?

✓ *Comprensión*  
✓ *Juego*

Favorecer la preparación de juegos con palabras.

En este capítulo la palabra mágica provoca “lluvia”. Propondremos la realización de una sopa de letras en la que los participantes escondan palabras relacionadas con “lluvia”, es decir, que puedan formar parte del mismo campo semántico que ella; por ejemplo: “lluvia”, “aguacero”, “llovizna”, etc.

## CAPÍTULO 3

*El misterio de los zapatos polvorientos***ACTIVIDAD 9.** A LA RUEDA, RUEDA Y OTROS JUEGOS✓ *Expresión escrita*

Recordar y recuperar la memoria de juegos infantiles tradicionales.

En este capítulo se mencionan varios juegos tradicionales infantiles. Propondremos la descripción en pocas líneas de algunos de esos juegos:

- Las cuatro esquinas
- La comba
- Corre que te pilló
- ..... (Añade algún juego más que tú conozcas y descríbelo)

**ACTIVIDAD 10.** LA ZAPATILLA POR DETRÁS✓ *Juegos*

Favorecer los juegos grupales.

El fantasma sólo se hace visible por los zapatos. La protagonista del juego tradicional que proponemos es una zapatilla, pero pudiera ser también un zapato cualquiera. Es el juego de “la zapatilla por detrás”, que describimos a continuación:

Los chicos se sientan en el suelo en corro, uno de ellos por sorteo se queda de pie dando vueltas con un zapato en la mano mientras los demás entonan la cantinela que acompaña al juego con los ojos cerrados. El chico del zapato lo deja detrás de uno de sus compañeros, cuando termina la canción todos miran detrás y el que lo tiene debe intentar pillar al otro antes de que se siente en su sitio.

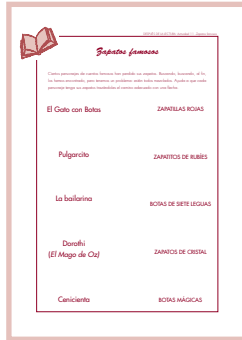
Cantinela que acompaña al juego:

*A la zapatilla por detrás, tris-tras,  
ni la ves ni la verás, tris-tras,  
a mirar ‘parriba “ que caen judías,  
a mirar ‘pabajo “ que caen garbanzos,  
ojos cerrados y manos atrás,  
que vienen los Reyes Magos.  
¿A qué hora?  
A la una, a las dos, a las tres.*

**ACTIVIDAD 11. ZAPATOS FAMOSOS**

✓ *Comprensión*  
✓ *Interpretación*

Recordar algunos cuentos populares.



Ciertos personajes de cuentos famosos han perdido sus zapatos. Buscando, buscando, al fin, los hemos encontrado, pero tenemos un problema: están todos mezclados. Ayuda a que cada personaje tenga sus zapatos trazándoles el camino adecuado con una flecha (ficha página 32).

CAPÍTULO 4

*La inundación*

**ACTIVIDAD 12. ¡VAYA CON LOS FANTASMAS!**

✓ *Expresión escrita*  
✓ *Creatividad*

Favorecer la creatividad y desarrollar la imaginación.

Los zapatos de nuestra historia parecen tener habilidades por sí mismos: andar, correr, saltar, bailar, etc.

Imagina que el fantasma, en vez de llevar zapatos, llevara otra prenda y asígnale las cualidades que podría tener si esa prenda actuara por sí sola.

Si llevara sólo unos guantes:

.....

.....

.....

Si llevara sólo un sombrero:

.....

.....

.....

Si llevara sólo un pantalón:

.....

.....

.....



**ACTIVIDAD 13. RECORDANDO AL FLAUTISTA**

✓ *Comprensión*  
✓ *Interpretación*

Desarrollar la capacidad para comparar historias diferentes.

Berta libera al colegio de la invasión de zapatos, haciendo que la sigan hasta la plaza del pueblo. Este pasaje recuerda mucho al cuento de *El flautista de Hamelín*, cuando todos los ratones siguen al flautista hechizados por su música y los saca fuera de la ciudad. El mediador recordará este cuento, si es necesario, para que los chicos señalen las diferencias y similitudes entre Berta y el flautista.

DIFERENCIAS	SIMILITUDES



**ACTIVIDAD 14. SOPA DE LETRAS**

✓ *Juegos*

Fomentar las habilidades de percepción visual.

*Sopa de Letras*

Se te agotan las ideas de cómo hacer los nombres de seis tipos de calzado más variados que puedas encontrar?  
Son: sandalias, zapatillas, zuecos, botas, botines y chancas.

Z	D	R	F	E	G	J	Z	L	O	S
O	S	Z	J	Z	A	P	U	R	A	S
S	E	A	T	Y	B	U	E	L	I	F
Z	A	P	N	O	O	R	C	G	M	V
I	S	A	I	D	T	N	O	M	A	I
N	U	T	E	B	A	T	S	E	I	T
E	S	I	S	H	S	I	K	L	R	
S	A	L	C	S	E	N	I	T	O	B
O	R	L	U	Z	Y	A	O	A	R	P
I	E	A	T	X	O	D	P	E	S	E
R	U	S	T	D	U	A	G	U	I	D

Al igual que ocurre en este capítulo, donde todos los zapatos del pueblo están mezclados en un montón en la plaza, en la siguiente sopa de letras (ficha página 33) los nombres de seis tipos de calzado también están mezclados. ¿Te atreves a encontrarlos? Son: sandalias, zapatillas, zuecos, botas, botines y chancas.

## CAPÍTULO 5

*La novia descalza***ACTIVIDAD 15.** PERSONIFICACIONES

✓ *Comprensión*  
✓ *Creatividad*

Favorecer la creatividad.

En el texto podemos encontrar varios tipos de calzado, a los que el autor aplica unos adjetivos que los califican como si fueran personas, es decir los personifican: "alpargatas frenéticas", "sandalias delirantes", "botas locas". Escribe un adjetivo que personifique a cada uno de los sustantivos que te proponemos a continuación:

*gafas*

CALCETINES

*Pantalones*

guantes

*cinturón*

**ACTIVIDAD 16.** PON UNOS ZAPATOS EN TU VIDA

✓ *Expresión escrita*  
✓ *Creatividad*

Desarrollar las capacidades imaginativas.

Los zapatos son una parte importante de la vestimenta de las personas, sobre todo cuando se realizan actividades especiales, como apagar un fuego, esquiar o jugar al baloncesto. Los siguientes personajes necesitan zapatos. Describe los zapatos que necesita cada uno de ellos.

- Una novia
- Un señor con traje y corbata
- Un pescador
- Un futbolista
- Un bañista en la playa
- Un buceador
- Un bombero
- Una señora con traje de fiesta
- Un bebé

## CAPÍTULO 6

### *El ciempiés*

#### ACTIVIDAD 17. EL VALOR DE LA FAMILIA

✓ Interpretación

Potenciar el conocimiento de las personas más cercanas del entorno familiar.

Berta, en su sueño, representa a su padre como un "ciempiés". ¿Por qué crees que lo representa así? Si tuvieras que escoger un animal para representar a tu padre ¿cuál escogerías y por qué?

#### ACTIVIDAD 18. YO QUIERO SER UN HADA

✓ Expresión plástica

Practicar la expresión artística.

Berta quiere ser un hada con su varita de cristal. Convierte a Berta en hada con tu lápiz mágico.

## CAPÍTULO 7

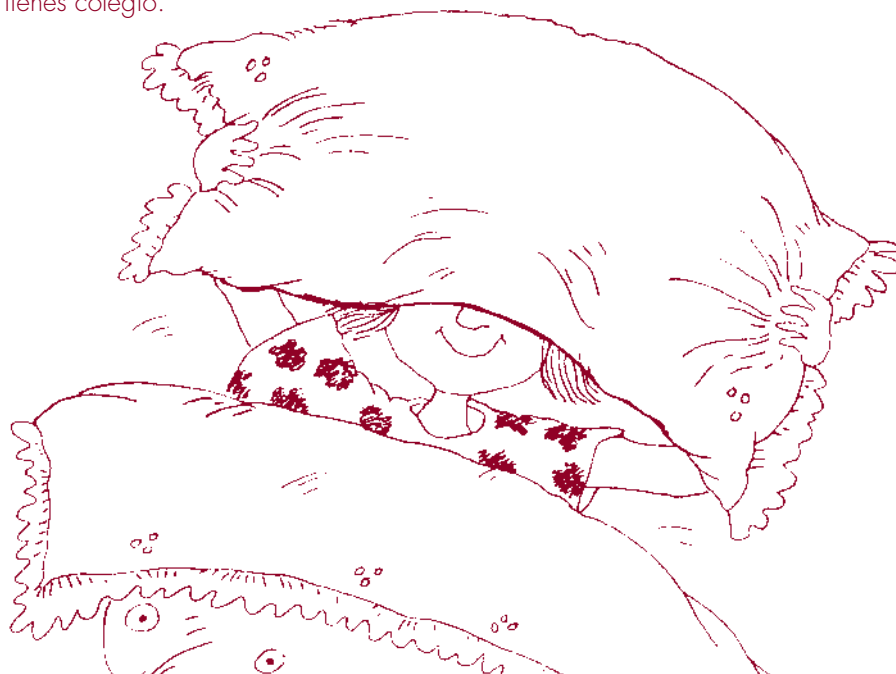
### *El enamorado de hojalata*

#### ACTIVIDAD 19. TODAS LAS MAÑANAS AL LEVANTARME...

✓ Expresión escrita

Ayudar al conocimiento de nuestros propios hábitos o reacciones.

A Berta le cuesta mucho levantarse por las mañanas para ir al colegio; describe brevemente cómo es tu despertar los días en que tienes colegio.



**ACTIVIDAD 20.** TENGO UN NOVIO MARCIANO

✓ *Expresión escrita*  
✓ *Creatividad*

Potenciar la imaginación.

El supuesto novio de la señorita Mónica era del planeta Mercurio:

«...había llegado montado en un cometa y un día se dio cuenta de que su amado era una máquina: un revoltijo de turbinas, de válvulas y cilindros, revestido de hojalata.»

Si el novio de la señorita Mónica fuera de otro planeta del sistema solar, seguro que tendría otro aspecto; imagínalo y descríbelo en dos renglones:

- Si fuera de Venus...
- Si fuera de Marte...
- Si fuera de Júpiter...

CAPÍTULO 8

*El fantasma*

**ACTIVIDAD 21.** CADA UNO TIENE SUS FANTASMAS

✓ *Expresión escrita*  
✓ *Expresión plástica*

Desarrollar las capacidades para la expresión, tanto escrita como plástica.

Berta intenta imaginar cómo es su fantasma. Describe cómo te lo imaginas tú y después dibújalo en tu cuaderno.

CAPÍTULO 9

*La luz fosforescente de la mirada*

**ACTIVIDAD 22.** LOS ESTADOS DE LA MATERIA

✓ *Expresión escrita*  
✓ *Comprensión*

Comprobar el conocimiento de los diversos estados de la materia.

Berta intenta saber de qué materia es el fantasma; la Señorita Mónica les ha explicado la lección sobre los tres estados de la materia: sólido, líquido y gaseoso. Los participantes pondrán tres ejemplos en cada uno de estos estados.

**ACTIVIDAD 23.** EL SECRETO DESVELADO✓ *Expresión oral*

Favorecer la comunicación ante los demás de vivencias particulares.

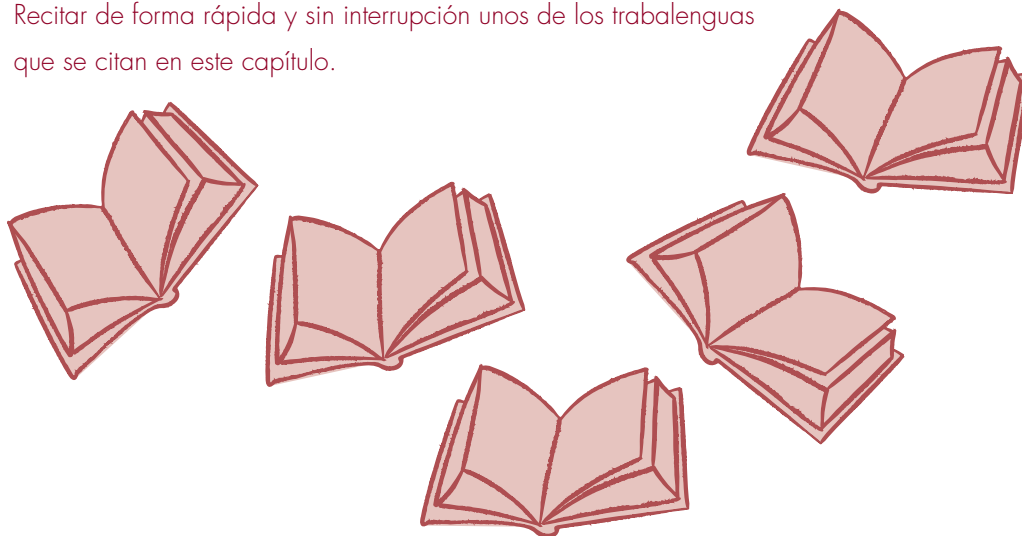
Berta cuenta a la señorita Mónica su secreto sobre el fantasma que la sigue a todas partes. Al contarlo parece que el fantasma desaparece. El mediador propondrá una actividad llamada "El secreto desvelado": los niños contarán verbalmente algún secreto que hayan tenido y si al compartirlo se ha producido algún cambio en ese secreto.

## CAPÍTULO 10

*El poder del hada***ACTIVIDAD 24.** JUGAMOS A LOS TRABALENGUAS✓ *Expresión oral*✓ *Juego*

Practicar la expresión oral de palabras o frases de notable dificultad.

Recitar de forma rápida y sin interrupción unos de los trabalenguas que se citan en este capítulo.

**ACTIVIDAD 25.** EL VALOR DE LOS AMIGOS✓ *Expresión escrita*✓ *Comunicación*

Fomentar los valores que comporta la amistad.

A veces nuestro mejor amigo se marcha de nuestro lado, lo que nos puede producir tristeza, nostalgia, soledad, es decir, determinados sentimientos. Describe si alguna vez se ha marchado tu mejor amigo y cómo te afectó; y si no te ha pasado nunca, imagínate como te sentirías.

## CAPÍTULO 11

### *La risa de los árboles*

#### **ACTIVIDAD 26.** FRÍO, FRÍO

*✓ Juegos grupales*

Desarrollar la capacidad para participar en actividades grupales.

En este capítulo Berta busca por todos los sitios los zapatos polvorientos de su fantasma. Vamos a jugar al juego de frío-frío, caliente-caliente: un chico sale del aula, los demás piensan un sitio y el mediador esconde allí un zapato. El chico que ha estado fuera tendrá que localizar el zapato con las indicaciones en clave que le irán dando los demás participantes en el juego, utilizando sólo las palabras "frío-frío" si busca lejos del escondite, o "caliente-caliente" si va acercándose al lugar donde está escondido el zapato.

#### **ACTIVIDAD 27.** ÁRBOL VIEJO, ÁRBOL JOVEN

*✓ Expresión plástica*  
*✓ Interpretación*

Practicar la expresión artística.

Dibuja dos árboles: uno joven y otro viejo, explicando las diferencias fundamentales que encuentras entre ambos.



## CAPÍTULO 12

### *El agua saltaba*

#### ACTIVIDAD 28. MI MAR Y YO (I)

✓ *Expresión escrita*  
✓ *Creatividad*

Favorecer el desarrollo de la expresión escrita.

Berta intenta explicar al "fantasma" cómo ve y cómo siente ella el mar. ¿Has visto tú el mar alguna vez? Explica, en una breve redacción, las sensaciones que te produce el mar, tanto si lo has visto como si no lo has visto.

#### ACTIVIDAD 29. MI MAR Y YO (II)

✓ *Expresión plástica*

Practicar la expresión artística.

« Me gusta mirar de cerca los colores del mar: a veces es azul; otras, verde. De noche es negro como la misma oscuridad. Me encanta cuando brilla como las escamas de un pez... »

Éstas son las palabras de Berta contando los colores del mar que ha visto ella. Realiza un dibujo del mar con tus colores preferidos.

#### ACTIVIDAD 30. SEGUIMOS LA PISTA QUE DEJAN LAS HUELLAS

✓ *Interpretación*

Fomentar la capacidad de percibir y distinguir imágenes diferentes.

Si alguna vez te has quitado los zapatos en la playa, habrás visto cómo se quedan marcadas las huellas en la arena mojada. Seguidamente (ficha página 34) te proponemos una serie de huellas encontradas en una playa; ¿sabrías identificarlas?



## CAPÍTULO 13

*La materia de los sueños***ACTIVIDAD 31.** ¿REALIDAD O FANTASÍA?✓ *Creatividad*

Despertar la fantasía y la capacidad para expresarla a los demás.

A Berta no le gusta mucho la vida que tiene y fantasea un poco para hacerla más divertida, haciendo confidente de esas fantasías a su maestra y luego, también, a su madre. Contar nuestras fantasías a alguien en el que confiemos nos puede dar seguridad y aportar complicidad. ¿Tienes o has tenido alguna fantasía o ilusión? Ser el mejor futbolista del colegio, viajar a lugares exóticos o imaginarios, tener un amigo invisible, ser una princesa, una bailarina o un cantante famoso. Cuenta tu fantasía y di si se la has contado a alguien.

## CAPÍTULOS 14 - 15

*El caballo de madera y El retrato***ACTIVIDAD 32.** IMAGINANDO AL FANTASMA✓ *Expresión plástica*

Favorecer la imaginación para "ver" lo que no vemos.

Dibuja, junto al retrato de Berta y el caballo, cómo te imaginas que sería el retrato del "fantasma" (ficha página 35).

**ACTIVIDAD 33.** EL MUNDO RESTRATADO✓ *Comunicación*  
✓ *Socialización*

Fomentar las relaciones grupales.



Busca una fotografía tuya que te guste especialmente, con tu familia, con tus juguetes, con tus amigos, en unas vacaciones, etc. Pega tu foto (en la ficha de la página 36) y explícala.

Por último, el mediador se encargará de reunir y colocar al grupo de participantes en la animación y hacer una fotografía de recuerdo.

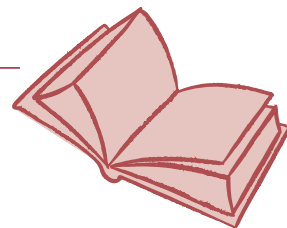




# FICHAS

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 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.



## *La señorita Mónica*

«...Berta vio que la señorita Mónica se descomponía súbitamente en una diversidad de colores: los cabellos, amarillos; la cara, azul; las orejas, verdes; los brazos y las piernas, de color naranja; el cuerpo, violeta; la falda, roja...»

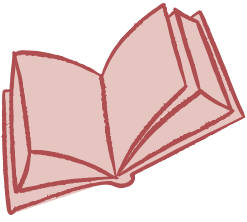
Colorea la imagen de la señorita Mónica, según la descripción anterior, en la que se refleja cómo la ve Berta cuando la luz entraba por la ventana de la clase; luego, dibuja otra señorita que tú conozcas.



LA SEÑORITA MÓNICA



OTRA SEÑORITA QUE YO CONOZCO



## Zapatos famosos

Ciertos personajes de cuentos famosos han perdido sus zapatos. Buscando, buscando, al fin, los hemos encontrado, pero tenemos un problema: están todos mezclados. Ayuda a que cada personaje tenga sus zapatos trazándoles el camino adecuado con una flecha.

El Gato con Botas

ZAPATILLAS ROJAS

Pulgarcito

ZAPATITOS DE RUBÍES

La bailarina

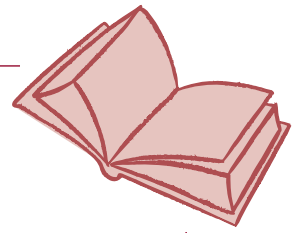
BOTAS DE SIETE LEGUAS

Dorothi  
(*El Mago de Oz*)

ZAPATOS DE CRISTAL

Cenicienta

BOTAS MÁGICAS

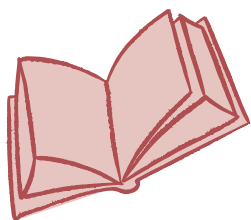


## Sopa de letras

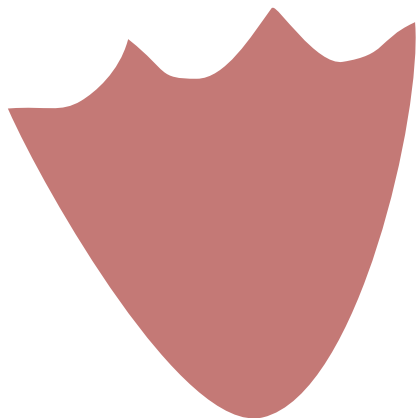
En la siguiente sopa de letras los nombres de seis tipos de calzado están mezclados. ¿Te atreves a encontrarlos?

Son: sandalias, zapatillas, zuecos, botas, botines y chanclas.

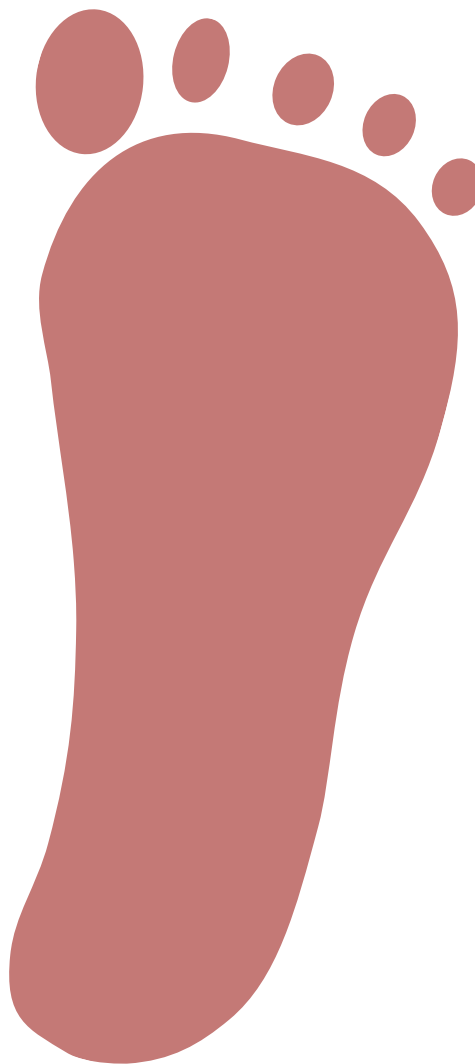




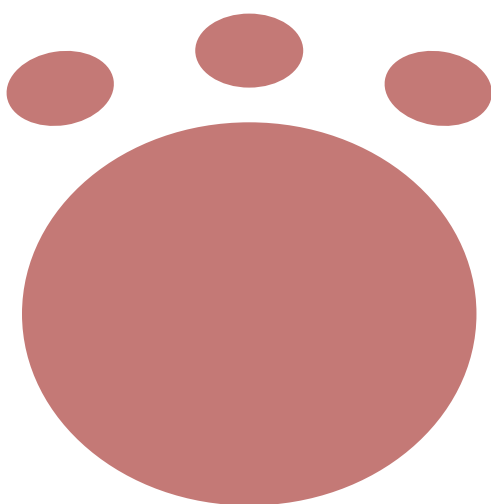
## Huellas en la arena



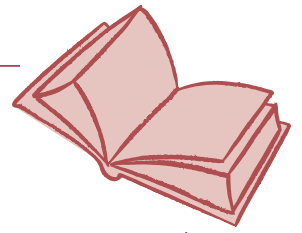
.....



.....

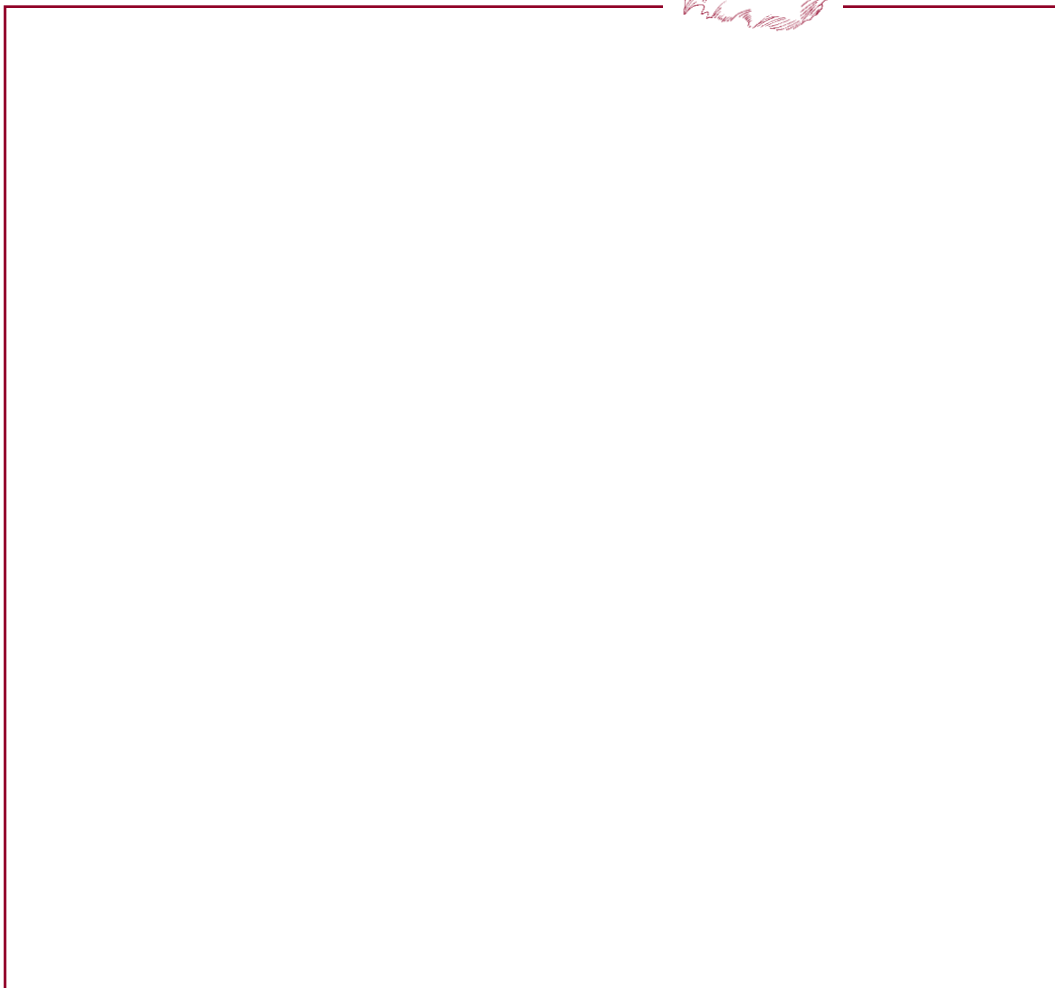
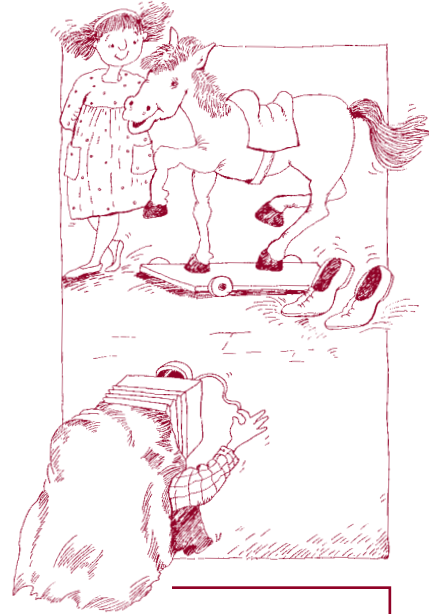


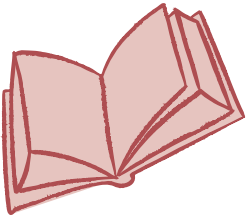
.....



## *El retrato*

Dibuja, junto al retrato de Berta  
y el caballo,  
cómo te imaginas que sería  
el retrato del "fantasma".





## *Mi foto favorita*

PEGA TU FOTO AQUÍ



EXPLICA LA FOTOGRAFÍA

.....

.....

.....

.....

.....

.....

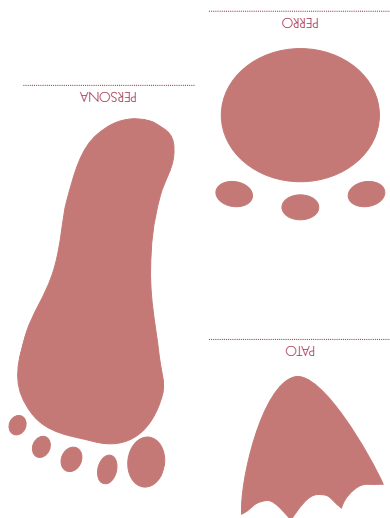
.....

.....



# SOLUCIONES

## HUELLAS EN LA ARENA



D	T	U	A	G	U	I	D	S	U	R															
E	S	E	P	E	S	O	D	P	E	L	E	A													
P	A	R	P	O	A	R	Y	Z	U	L	R	O													
B	O	T	I	N	S	E	N	I	T	O	B	S	A	L											
R	L	I	K	L	R	S	H	S	I	S	I	E	S	I											
T	E	I	T	S	A	T	B	E	T	U	N	U	N	I											
I	A	I	W	A	I	O	N	O	T	I	D	A	S	I											
V	W	G	M	V	C	R	O	N	O	P	Z	A	P	Z											
F	I	L	I	F	E	L	I	B	U	E	S	E	A	T	Y	B	A	T	Y	S					
S	A	R	A	S	J	Z	A	P	U	R	A	S	O	S	Z	J	Z	A	P	U	R	A	S	O	
S	L	O	S	Z	J	G	J	E	G	Z	D	R	F	E	G	J	Z	D	R	F	E	G	J	Z	D

## SOPA DE LETRAS