

A partir
de 8 años

El Valor de



un Cuento

Guía de lectura

Michael Ende

Jim Botón y Lucas el maquinista



© 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

Santiago Yubero Jiménez
Elisa Larrañaga Rubio

Cubierta

Jesús Sanz

Diseño y maquetación

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

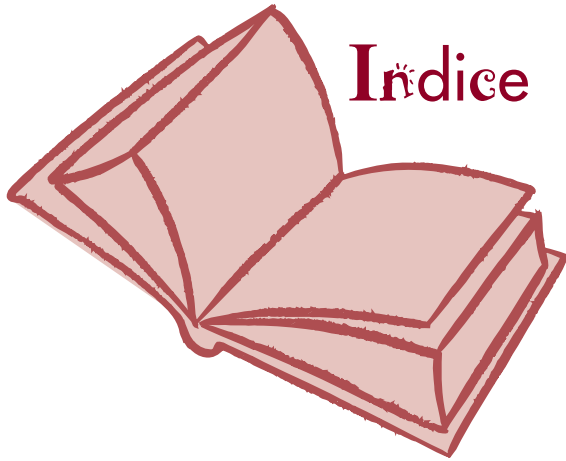
Impresión

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

Obra completa: ISBN 84-95248-34-4

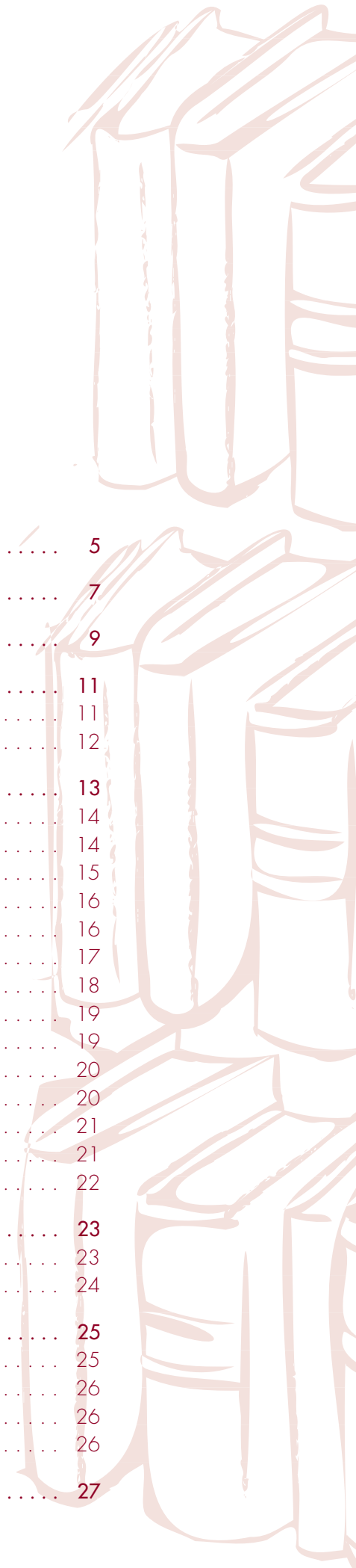
Gúa de lectura de "Jim Botón y Lucas el maquinista": ISBN 84-95248-41-7

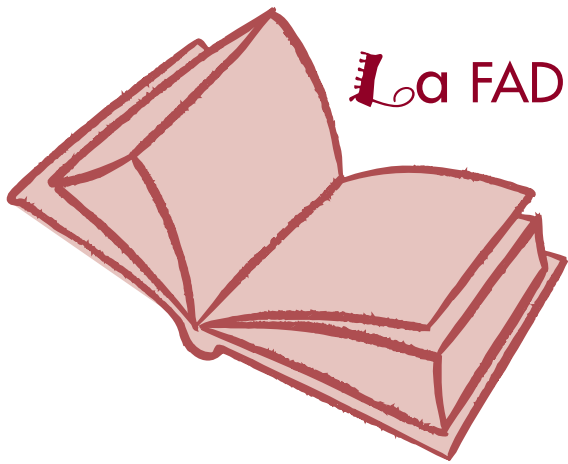
Depósito legal: M-47177-2004



Índice

La FAD y la literatura	5
Presentación	7
El autor y su obra	9
Antes de la lectura	11
1. Botón	11
2. Fantasía	12
Durante la lectura	13
1. Lummerland	14
2. Mensajes crípticos	14
3. Frutas del mar	15
4. China	16
5. Caligramas	16
6. El Superbonzo	17
7. Construir adivinanzas	18
8. Con tu ayuda	19
9. Apariencias	19
10. De pura raza	20
11. La escuela	20
12. Los 13 salvajes	21
13. Noticias	21
14. Nombres y personajes	22
Después de la lectura	23
1. Mirando al mar	23
2. Viajar con Jim y Lucas	24
Actividades comodín	25
1. Los hombres grises	25
2. Volando	26
3. Manjares	26
4. Leer y vivir	26
Fichas	27





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 "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 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.

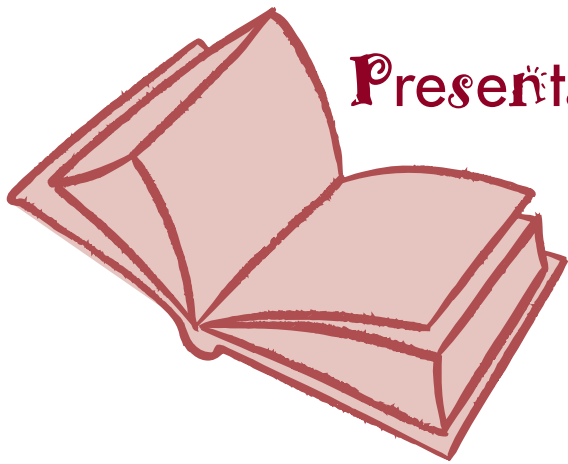
Si, además, la lectura se plantea sobre temas previamente seleccionados, que combinen contenido educativo e interés, se redobla su potencial, llegando a convertirse en una herramienta extraordinaria para fomentar valores y actitudes prosociales y para facilitar la identificación y el reconocimiento de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

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, tratando de construir un puente que los aproxime.

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.

La estructura de la guía marca tres momentos esenciales: el antes, el durante y el después de la lectura. Además, como podrá observarse, las actividades se han estructurado en sesiones, incluyendo distintas actividades en cada sesión, más algunas actividades comodín, que el propio educador puede incorporar, si lo cree necesario, cuando lo considere oportuno. Las actividades tienen una orientación lúdica y de carácter grupal, 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 niños. No obstante, algunas de las actividades necesitan ser trabajadas en papel, bien por escrito o dibujadas, por lo que se han diseñado para que puedan ser fotocopiadas y entregadas a los niños. 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 niño; 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 y su obra

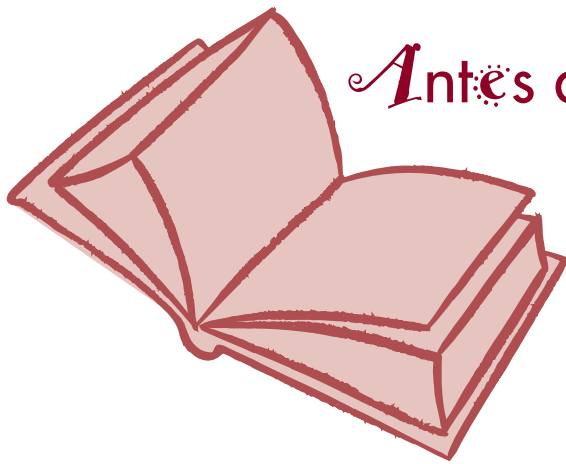
Michael Ende, sin duda uno de los escritores europeos de mayor éxito internacional, nació en 1929, en una pequeña localidad alemana fronteriza con Austria, Garmisch-Pantenkirchen. Hijo del pintor surrealista, Edgar Ende, desde muy pequeño parecía tener claro que quería dedicarse a la escritura. Sin embargo, su primer contacto con la literatura no fue a través de la novela, sino del teatro. Cursó estudios en la Escuela de Teatro de la Cámara de Munich y trabajó varios años como actor.

Su acercamiento a la literatura infantil se realizó de forma imprevista cuando atendió a la petición de un amigo que le pidió que escribiera un libro de cuentos para niños. Precisamente esta obra fue *Jim Botón y Lucas el maquinista*, con el que obtuvo importantes premios. A partir de este éxito su fama como escritor creció y alcanzó su máximo nivel con dos extraordinarias obras: *Momo* y *La Historia Interminable*.

Ende, a pesar del éxito indiscutible de sus obras para niños, afirmó rotundamente que él nunca pensaba en los niños cuando se ponía a escribir, sino que trataba de escribir los libros que le hubiera gustado leer de pequeño; así, afirma: "es para este niño que hay en mí, y en todos nosotros, para quien narro mis historias". Sin duda, Michael Ende, desde el juego libre de la creatividad da rienda suelta a la imaginación, con el único fin de embarcar al lector en una aventura hacia lo desconocido.

Sus obras más representativas, *Momo* y *La Historia Interminable*, han sido llevadas al cine, aunque no han tenido demasiado éxito y han contado con una fuerte crítica por parte del propio autor, quien las considera muy alejadas de la idea y el espíritu original que le llevó a escribirlas.

Entre los libros más significativos de este autor publicados en nuestro país, podemos encontrar: *Jim Botón y Lucas el maquinista* (Noguer, 1973); *Jim Botón y los 13 salvajes* (Noguer, 1985); *Jojo, historia de un saltimbanqui* (Debate, 1986); *El libro de los monicacos* (Noguer, 1987); *El Espejo en el Espejo* (Alfaguara, 1987); *Momo* (Alfaguara, 1987); *La Historia Interminable* (Alfaguara, 1987); *El ponche de los deseos* (SM, 1989); *El secreto de Lena* (SM, 1991).



Antes de la lectura

Ya sabemos que el objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acercar los libros a los niños, 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. Entendemos que el hábito lector puede ser un factor positivo para el desarrollo de un estilo de vida personal orientado a la salud.

Es por ello, por lo que es tan importante poner al niño en el camino del libro y de lo que la lectura puede ofrecerle: 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 hemos propuesto dos actividades, que pueden desarrollarse en una sesión inicial, aunque sólo se trata de propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y marcar su temporalización de acuerdo con las características de los niños.

ACTIVIDAD 1. BOTÓN

Autoconocimiento, relación con el grupo.

El libro que vamos a leer se titula *Jim Botón y Lucas el maquinista*, y en su título aparecen los dos personajes principales de la historia. Uno de ellos es Lucas el maquinista y, como su nombre indica, tiene una máquina de tren que él mismo conduce. El otro es Jim, se trata de un niño negro cuyo apellido es Botón. Cuando comencemos a leer la historia sabremos cuál es el motivo de que su apellido sea Botón. Pero antes, podemos intentar adivinarlo. Se puede pro-

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

poner a los alumnos que, en pequeños grupos, traten de buscar las razones por las que Jim se apellida Botón. Después, cada grupo leerá sus razones y, entre toda la clase, se elegirán las dos razones que se consideren más convincentes. Se pueden guardar todas las razones para comprobar, cuando se comience a leer la historia, quién estaba acertado.

Otra propuesta que puede hacerse está relacionada con el origen de los apellidos de cada uno. Se puede pedir a los niños que pregunten en casa si conocen sus padres o abuelos el origen de sus apellidos, para luego contarlo en clase; o bien que sea el educador el que, con un libro de heráldica como referencia, vaya contando a los chicos el origen de sus apellidos.

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

ACTIVIDAD 2. FANTASÍA

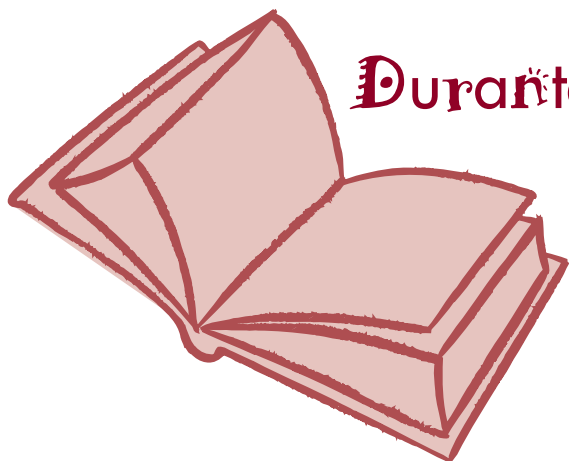
Creatividad, análisis de contenido.

El autor del libro que vamos a leer es conocido en todo el mundo sobre todo por una de sus obras: *La Historia Interminable*. En este libro se narran las aventuras de un niño, Bastián, y de un dragón volador, Fújur, que tratan de detener el avance de la Nada, que está haciendo desaparecer al país de Fantasía. Al inicio de la historia, la Emperatriz Infantil que gobierna Fantasía, asustada por lo que está ocurriendo en su país, llama a su Torre de Marfil a los

representantes de los habitantes del país (algunos de ellos son animales fantásticos), para contarles lo que está sucediendo.



Una vez que se ha leído el fragmento de *La Historia Interminable* (ficha páginas 29 y 30), se puede proponer a los niños que dibujen y describan alguno o algunos de los personajes que se reúnen en El Bosque de Haule. También pueden inventar algún otro personaje de Fantasía que Michael Ende no quiso describir, pero que seguro que estuvo allí.



Durante la lectura

Suponemos que las actividades iniciales han ayudado, al menos en parte, a despertar la curiosidad de los niños y que ahora estamos en disposición de comenzar a leerlo.



Hemos de recorrer todos juntos este camino y lo haremos deteniéndonos sobre todo para jugar con las aventuras de *Jim Botón* y *Lucas el maquinista*, de las que sin duda ya formamos parte.

No sé si deberíamos contar que este libro está totalmente prohibido para los adultos, de manera que toda persona mayor que desee leerlo, deberá hacerlo acompañada de un niño. Existen cosas tan sorprendentes en este libro, que una persona mayor, difícilmente, podría comprenderlas, si un niño no se las explicara.

Imaginemos que, por ejemplo, una persona lee la historia de una locomotora que puede navegar igual que un barco, o el misterio de un gigante que sólo lo es cuando se va alejando, o que en China, por donde viajan los protagonistas, existen árboles transparentes o expertos limpiadores; si se trata de un adulto seguro que se encontraría perdido, a no ser que un niño estuviera cerca para orientarlo; porque, sin duda, de ciertas cosas los niños saben mucho más que los adultos.

Para diseñar las actividades conforme se lee el libro, hemos pensado que cada dos capítulos podría hacerse una actividad, de manera que a los veintisiete capítulos le corresponderían catorce actividades (para cuadrar se ha dejado un capítulo solo). Esta estructura sólo es una forma de organizar la guía de lectura pero, como ya hemos indicado antes, corresponde al educador seleccionar y temporalizar las sesiones, siempre teniendo en cuenta las características de los niños. Además, hemos creado cuatro actividades comodín que el propio educador puede utilizar en cualquier momento para ajustar una sesión que se ha quedado corta, completar una sesión que se ha dividido en dos sesiones o, simplemente, porque lo cree conveniente.

LECTURA COLECTIVA DE LOS CAPÍTULOS 1 Y 2 (PÁGINAS 5 A 18)

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

ACTIVIDAD 1. LUMMERLAND

Creatividad, representación de una realidad.

Una vez que los niños han leído cómo es el lugar donde viven los protagonistas de este libro. Nuestra propuesta es que reconstruyan la Isla de Lummerland tal como la describe Michael Ende. Para ello, cuentan con una ficha fotocopiable (página 31) donde pueden dibujar y recortar los personajes y los lugares principales de la isla, para después pegarlos en otra ficha (página 32), donde se representa la Isla de Lummerland. En la ficha que corresponde a los personajes hemos puesto como ejemplo a Jim Botón y a la Señora Quéé, pero todavía quedan personajes que los niños deben dibujar y recortar, sin olvidar a la locomotora Emma y la montaña de los dos picos, con la vía del tren y los túneles. Al final de la actividad cada niño tendrá una reproducción de la Isla de Lummerland con los personajes principales de la historia.



LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 3 Y 4 (PÁGINAS 19 A 30)

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

ACTIVIDAD 2. MENSAJES CRÍPTICOS

Representación simbólica, análisis de la situación.

Jim Botón no quería marcharse de la Isla de Lummerland y dejar allí a la señora Quéé, pero al final decide que lo mejor para todos es irse con Lucas el maquinista.

Al marcharse dejó dibujada una carta para la señora Quéé, porque si no ella se preocuparía mucho y a él eso no le gustaba nada. Jim realizó una serie de dibujos para confeccionar un mensaje que significaba: "Me he marchado en Emma con Lucas el maquinista. No sufras, puedes estar tranquila. Te besa tu Jim".

Escribir mensajes en clave secreta o de un modo enigmático, se denomina criptografía. Es lo que hacían los egipcios en las pirámides y, en cierta medida, también podríamos decir que lo que hace Jim Botón es, en cierto modo, un mensaje críptico. Para hacer estos mensajes debemos utilizar unas claves, de manera que un número, una letra o un dibujo tengan siempre el mismo significado (este aspecto debería explicarse bien a los niños). Podemos proponer a los alumnos que, divididos en pequeños grupos, a partir de dibujos, números y letras, confeccionen un mensaje de este tipo que, después pueden pasar a otro grupo para que trate de descubrir las claves e intente descifrarlo.

LECTURA DEL CAPÍTULO 5 (PÁGINAS 31 A 37)

ACTIVIDAD 3. FRUTAS DEL MAR

Desarrollo de la imaginación, descripción.

En su viaje por el mar, Jim Botón y Lucas el maquinista no tuvieron ningún problema para alimentarse. Cuando los viajeros tenían hambre pescaban frutas del mar de los altos árboles de coral que subían hasta la superficie. Estas frutas del mar, pepinos de agua, peras de mar... eran tan nutritivas y jugosas que les aportaban las vitaminas necesarias y el agua que necesitaban para no pasar sed.



Nuestra propuesta consiste en que los niños sean capaces de pensar qué otras frutas del mar cogían Jim y Lucas; tal vez, también tomaban tomates de algas o naranjas del fondo del mar. Además de inventar otras frutas, pueden dibujarlas y describir qué forma, color y cualidades particulares poseen.

Otra propuesta podría hacer referencia a los animales maravillosos que acompañaban a los dos navegantes. Así, se podrían dibujar un pez volador, una gran mariposa de alas brillantes o un pequeño colibrí, que son los animales que aparecen en el texto; o bien, crear un personaje maravilloso que también podría haber acompañado a Jim y a Lucas.

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión plástica*

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 6 Y 7 (PÁGINAS 38 A 51)

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

ACTIVIDAD 4. CHINA

Mapas cognitivos.

Jim Botón y Lucas el maquinista llegan a Ping, la capital de China en este libro, además recorren muchos lugares y ven a una enorme cantidad de personas y curiosidades. Nosotros sabemos que gran parte de todo lo que nos cuenta el autor del libro está sólo en su imaginación y que, por ejemplo, la verdadera capital de China es Pekín. También saben los niños que China es un inmenso país que, además, tiene monumentos extraordinarios, como la Gran Muralla.

Podemos proponer a los niños que busquen información sobre China y que dibujen un plano de los lugares por donde, en realidad, podían haber pasado Emma, Jim y Lucas. En este plano deben incluir los dibujos esquematizados de algunos de los monumentos importantes de China, como el Templo del Emperador o la Gran Muralla. Desde luego, en el plano pueden mezclarse elementos reales con lugares de ficción. Para ayudar a la construcción del plano, el educador debe proporcionar información a los niños, incluso podría ser interesante proyectar una película cuya acción se desarrolle en la capital de China.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 8 Y 9 (PÁGINAS 52 A 63)

ACTIVIDAD 5. CALIGRAMAS

✓ *Expresión escrita*

Creatividad, trabajo en grupo.

En China, Jim Botón y Lucas el maquinista, descubren varias inscripciones misteriosas. En los palillos, las inscripciones expresaban la tristeza del Emperador por haber perdido a su hija. En



el mismo centro de China, el gran farol tenía una inscripción en la que el Emperador indica la recompensa que piensa dar a quien libere a su hija de la Ciudad de los Dragones. Como hemos observado, parece ser que en China las inscripciones tienen una forma muy particular, ya que se escribe en columnas que van de arriba hacia abajo. Nosotros proponemos hacer algo parecido utilizando *caligramas*. Un *caligrama* es un escrito que tiene una forma que procura representar el contenido de los

que se escribe. Para orientar a los niños, hemos preparado una ficha (página 33) donde, como ejemplo, aparecen varios caligramas de un extraordinario libro de Miquel Obiols, *¡Ay, Filomena, Filomena! y otros cuentos* (Juventud, 1977).

Se puede proponer a los niños que en pequeños grupos creen una historia sobre algo que les pueda pasar a Lucas y a Jim en China y que inventen algunos caligramas que puedan incluirse en el contenido de su historia.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 10 Y 11 (PÁGINAS 64 A 86)

ACTIVIDAD 6. EL SUPERBONZO

Expresión oral

Análisis de situaciones, juicio social.

¡Qué mala es la envidia! El Superbonzo manipula la situación para que Lucas y Jim no lleguen a hablar con el Emperador. El motivo es que quiere ser él quien consiga el premio por rescatar a la princesa y así conseguir el poder para gobernar en China.

Podemos pedir a los niños que analicen la situación, los motivos de Pi Pa Po y las consecuencias que tiene su comportamiento, para él mismo, para la princesa y para los protagonistas del libro. Además, puede trasladarse el mismo razonamiento a distintas situaciones de la realidad de las que tengan conocimiento los niños.



LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 12 Y 13 (PÁGINAS 87 A 98)

ACTIVIDAD 7. CONSTRUIR ADIVINANZAS

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

Creatividad, desarrollo del lenguaje.

Cuando los dos protagonistas de la historia salen de China camino de la Ciudad de los Dragones, uno de los lugares que tienen que atravesar es El Valle del Crepúsculo. En este valle no entraba nunca un rayo de luz y reinaba un silencio solemne y lleno de misterio. Al llegar a la entrada del desfiladero, Lucas detuvo la locomotora y él y Jim bajaron. Estuvieron un rato escuchando, hasta que Jim dijo: "Todo está en silencio" y entonces ya sabemos lo que ocurrió.

En esta actividad proponemos jugar con las adivinanzas. Para empezar, presentamos a los niños una adivinanza que, precisamente, tiene mucho que ver con la lectura.

¿Qué es aquello que si se nombra desaparece?
(El silencio)

Podemos proponer a los niños que digan adivinanzas a la clase y que los demás traten de resolverlas. El educador puede también proponer adivinanzas a los niños. Pero la propuesta que más nos interesa es que sean los propios niños los que en pequeños grupos traten de inventar nuevas adivinanzas. Para ello, puede seguirse la técnica que con detalle explica Gianni Rodari en *La Gramática de la Fantasía* (Planeta, 2003).

Rodari señala que para la construcción de una adivinanza se deben seguir tres fases:

- 1 Extrañamiento del objeto (se trata de definir el objeto como si lo viésemos por primera vez).
- 2 Asociación y comparación (mediante imágenes abrir a otros significados del objeto por analogía).
- 3 Metáfora final (es el momento de hacer una descripción metafórica del objeto).

Este autor pone como ejemplo:

*Sobre un campo blanco
traza un sendero negro*
(La pluma)

Puede resultar interesante que el educador acuda al libro citado para tener más información sobre la construcción de adivinanzas.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 14 Y 15 (PÁGINAS 99 A 117)

ACTIVIDAD 8. CON TU AYUDA

✓ *Expresión oral*

Cooperación, ayuda.

Después del susto en El Valle del Crepúsculo, la avería de Emma supone un nuevo reto para los protagonistas de la historia. Lucas, experto mecánico, trata de arreglar la avería, pero necesita de su amigo para conseguirlo. Cuando Jim consigue realizar la última peligrosa maniobra para arreglar la locomotora, Lucas le dice:

—¡Jim Botón! —dijo Lucas—, eres un chico extraordinario, sin ti yo ahora estaría perdido.

Es evidente que, cada día, aunque hacemos muchas cosas solos, para realizar otras necesitamos la ayuda de los demás, de nuestros padres, de nuestros amigos... Resulta evidente pensar que tan necesaria es la ayuda de los demás, como la cooperación con los otros y la ayuda que podemos ofrecer.

Podemos proponer a los niños que cuenten algunas de las cosas que diariamente realizan ellos solos y otras para las que necesitan la ayuda de los demás. También se puede proponer que cuenten alguna anécdota de su vida en la que sin la ayuda de alguien no hubieran sido capaces de conseguir la meta que se habían propuesto.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 16 Y 17 (PÁGINAS 118 A 128)

ACTIVIDAD 9. APARIENCIAS

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión escrita*

Análisis de la realidad, conocimiento de los demás.

¿Las apariencias engañan? En este caso está claro que sí. Cuando Jim y Lucas ven a Tur-Tur, el Gigante Aparente, cada uno reacciona de una forma diferente, pero en principio tienden a guiarse por su apariencia. Podríamos preguntar a los niños cómo hubieran reaccionado ellos y ¿por qué? De esta manera se podría abrir un debate en la clase sobre la importancia de las apariencias, pero también sobre lo falsas que pueden llegar a ser. En este sentido, la reflexión podría ir orientada a lo importante que es conocer a las personas para emitir un juicio sobre ellas.

También sería interesante que cada uno analizase qué apariencias le dan miedo y cuáles son las causas de ese miedo.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 18 Y 19 (PÁGINAS 129 A 147)

ACTIVIDAD 10. DE PURA RAZA

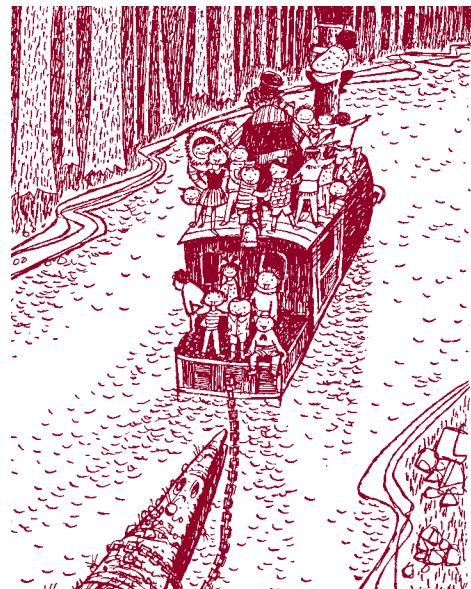
✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

Tolerancia, convivencia.

Nepomuk se siente discriminado porque los demás dragones le impiden vivir en La Ciudad de los Dragones, porque consideran que no es de pura raza.

Algunos seres humanos también piensan esto mismo de los que no son como ellos. Pero resulta que en el mundo sólo hay una raza: la humana. Aunque existan personas con apariencia distinta, con distintas costumbres, que viven en distintos lugares, todos, absolutamente todos, pertenecemos a la misma raza, porque somos seres humanos. Discriminar a los demás por ser distintos a nosotros, puede considerarse como racismo.

La propuesta que hacemos consiste en que los alumnos, en pequeños grupos, busquen noticias en los periódicos que tengan relación con problemas de conflicto de grupos, discriminación y racismo. Después las leerán en clase y entre todos deben comentarse, expresando cada uno su opinión.



LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 20 Y 21 (PÁGINAS 148 A 169)

ACTIVIDAD 11. LA ESCUELA

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

Análisis de la realidad, conocerse a sí mismo.

No parece que la señora Maldiente sirva como maestra, ni que la escuela de La Ciudad de los Dragones sea una escuela ideal. En esta actividad podemos proponerles a los niños que analicen qué características piensan que debe tener un/a maestro/a y cómo debe ser una

escuela. También podrían analizarse ellos como alumnos. Sería interesante que pudiesen analizarse los puntos débiles y fuertes de la escuela (podría ser de nuestra escuela), así como los puntos fuertes y débiles de cada uno como alumno.

El análisis de la realidad puede llevar a propuestas generales de mejora y a una planificación de acciones para conseguirlo.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 22 Y 23 (PÁGINAS 170 A 189)

ACTIVIDAD 12. LOS 13 SALVAJES

Creatividad, trabajo en grupo.

Cuando la princesa Li Si cuenta su historia sobre cómo la raptaron los 13 salvajes, dice que los piratas mientras bebían y cantaban se confundían entre sí, porque ninguno sabía cómo se llamaba realmente.

En esta actividad proponemos que los niños divididos en grupos de 13, representen a los piratas. Para ello, cada uno tendrá que hacerse una careta de pirata y ponerse un nombre. Después todos deben aprender la canción favorita de los 13 salvajes y aumentar su repertorio inventando otra canción. Después el grupo deberá representar una escena de los bandidos ante los demás.

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 24 Y 25 (PÁGINAS 190 A 211)

ACTIVIDAD 13. NOTICIAS

Creatividad, desarrollo del lenguaje.

Cuando llegan a China, lo primero que ven es un gendarme montado en una bicicleta que al verlos corrió hacia la capital para comunicarle la noticia al Emperador.

Las noticias del mundo corren cada día en la televisión, la radio y los periódicos. Nuestra propuesta consiste en que los niños, divididos en pequeños grupos, creen un canal de televisión para dar un informativo, una emisora de radio para dar noticias o un periódico. Las noticias que deben inventar y dar a todos los compañeros pueden ser sobre las aventuras de Jim Botón y Lucas el maquinista, que están leyendo; aunque también pueden inventar alguna aventura que, aunque no aparezca en el libro, pueden haber realizado sus protagonistas.

✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

LECTURA DE LOS CAPÍTULOS 26 Y 27 (PÁGINAS 212 A 231)

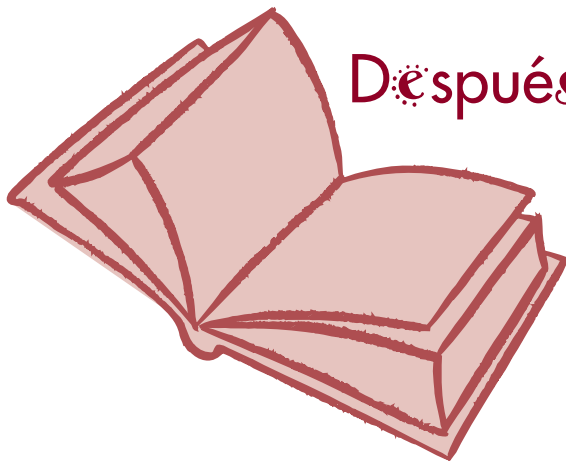
ACTIVIDAD 14. NOMBRES Y PERSONAJES

✓ *Expresión escrita*

Jugar con las palabras, profundizar en el conocimiento del lenguaje.

Como hemos podido comprobar en este libro, muchos nombres de los personajes están relacionados con alguna de sus características. Por ejemplo, ya sabemos la razón por la que Jim se apellida Botón o por qué Lucas se apoda el maquinista; pero también, la señora Quéé debe el nombre a su sordera o el rey Alfonso Doce-menos-cuarto se llamaba así porque había nacido, precisamente, a esa hora.

Algunos autores utilizan este recurso al introducir en el nombre de los personajes alguna de sus características principales. Podemos proponer a los niños que inventen otros personajes que podían haber participado en esta historia o que pueden formar parte de la continuación; pero deben ponerles un nombre que recoja alguna de sus características principales. Puede realizarse su dibujo e inventar su descripción.



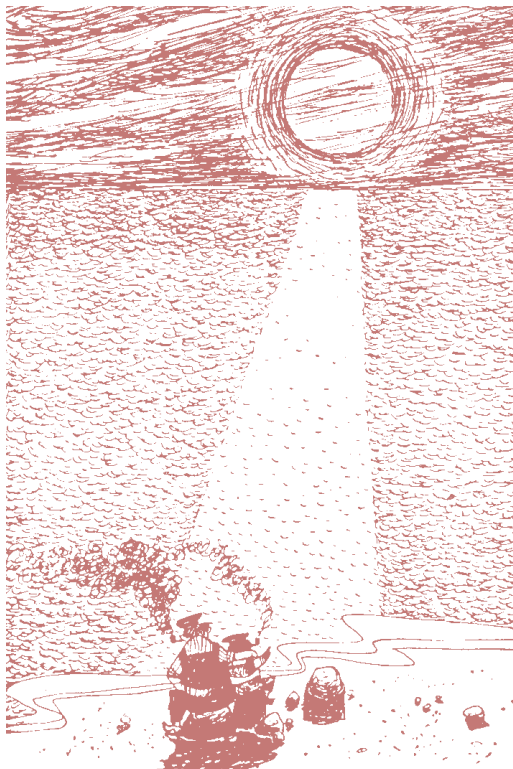
Después de la lectura

Ya hemos leído el libro y esperamos que os haya resultado muy divertido e interesante. Aún podemos seguir disfrutando de lo que hemos leído, pero sobre todo debemos pensar que este mismo autor Michael Ende, como hemos ido viendo a lo largo de las actividades, tiene otros muchos libros cuyas aventuras también nos van a hacer disfrutar. Hemos programado algunas actividades para después de la lectura.

ACTIVIDAD 1. MIRANDO AL MAR

✓ *Expresión oral*

Desarrollo de la memoria, organización de ideas.



El libro finaliza con una ilustración de Jim y Lucas sentados en la orilla de la playa mirando el mar y recordando las extraordinarias aventuras que han vivido durante su viaje.

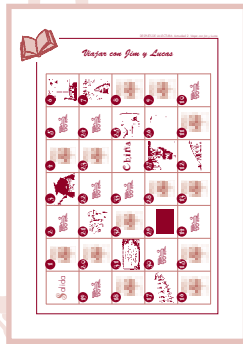
Nuestra propuesta consiste en que los niños rememoren algún viaje que hayan realizado y del que guarden un especial recuerdo, para contárselo a sus compañeros.

También podrían pensar en la próxima aventura que les gustaría vivir a Jim Botón y Lucas el maquinista y que pueden leer en *Jim Botón* y *los 13 salvajes* (Michael Ende, Noguer).

ACTIVIDAD 2. VIAJAR CON JIM Y LUCAS

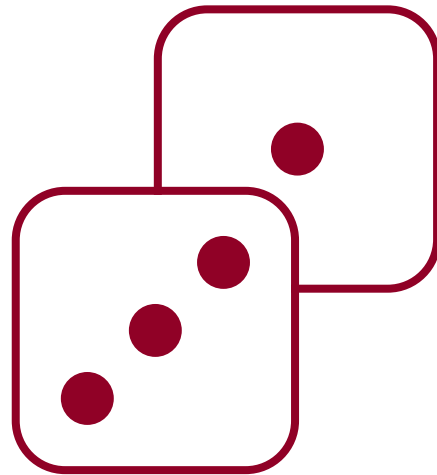
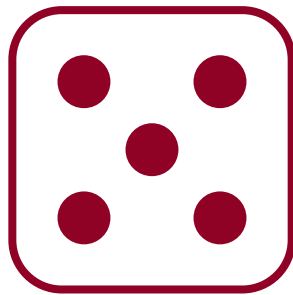
✓ *Expresión oral*
✓ *Expresión plástica*

Lúdico, respeto a las normas.



Ahora que ya conocemos las aventuras de Jim Botón y Lucas el maquinista, hemos preparado un juego para que los niños puedan revivir las aventuras de los protagonistas del libro y jugar con los compañeros.

En una ficha (páginas 34 y 35) hemos preparado un tablero y las instrucciones del juego para que dos o más niños puedan jugar dentro de las aventuras de Jim y Lucas. Sólo serán necesarias fichas y dados para empezar el juego.



Actividades comodín



Estas actividades comodín pueden realizarse en cualquier lugar de la lectura, por lo que son intercambiables, según el criterio del propio educador. Pueden servir de complemento a una sesión que ha quedado incompleta o funcionar, propiamente, como una sesión. Proponemos cuatro actividades, que el educador debe programar como crea conveniente.

ACTIVIDAD 1. LOS HOMBRES GRISES

Conocimiento de sí mismo, análisis de la realidad.

Michael Ende, el autor de *Jim Botón* y *Lucas el maquinista*, publicó una obra muy famosa titulada *Momo* (Alfaguara, 1981). En ella, los hombres grises roban el tiempo a las personas para fumárselo como si se tratara de un cigarrillo. Con la ambición del dinero las personas van vendiendo su tiempo y, sin darse cuenta, van autodestruyéndose.

¿Qué importancia tienen el tiempo y el dinero para los niños? y ¿qué razones dan para justificar su respuesta?

Podríamos pensar en otros personajes siniestros como los hombres grises, sólo cambiándoles el color. Por ejemplo, ¿qué buscarían de las personas los hombres verdes? y ¿los hombres azules? Se puede proponer a los niños que creen unos personajes de este tipo y que inventen una historia en torno a ellos.



✓ *Expresión escrita*
✓ *Expresión oral*

ACTIVIDAD 2. VOLANDO*✓ Expresión escrita*

Resolución de problemas, lúdico.

¿Seríamos capaces de escribir una carta a Jim y a Lucas explicándoles alguna posible solución para que no tengan que abandonar Lummerland? Para que pueda llegarles, el mensaje tiene que atravesar el mar y qué mejor manera que enviarlos por avión. La propuesta consiste en que los niños, una vez que han escrito las cartas dándoles soluciones a Jim y a Lucas, hagan aviones de papel con ellas. Una vez que estén escritas todas, cada uno lanzará su avión, la persona a la que le llegue el mensaje será la encargada de leerlo a todos los demás.

ACTIVIDAD 3. MANJARES*✓ Expresión escrita**✓ Expresión oral*

Respeto a las costumbres y la cultura popular.

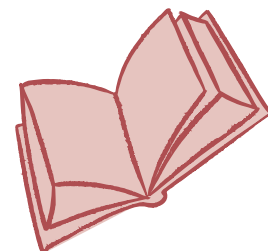
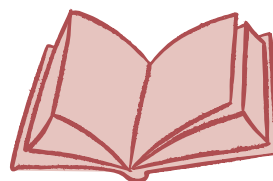
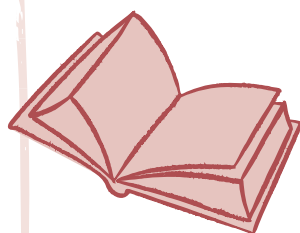
En el libro aparecen personajes muy distintos, cada uno con su propia cultura y costumbres. Una diferencia importante aparece en la gastronomía. La comida que realiza cada uno está en función de las costumbres y la cultura del lugar donde vive.

Nuestra propuesta es que los niños busquen platos típicos de los lugares de origen de sus abuelos, de sus padres y de ellos mismos. Tendrán que elegir uno, aprender sus ingredientes y algo de su historia (le puede ayudar alguien de su propia familia), para después contárselo a sus compañeros. Se pueden llevar a la clase fotos, ilustraciones e, incluso, si fuera posible, sería una buena idea que se pudiese preparar en la clase una degustación de algunos platos típicos, que podrían traer los niños de sus casas.

ACTIVIDAD 4. LEER Y VIVIR*✓ Expresión escrita**✓ Expresión oral*

Valor de la lectura.

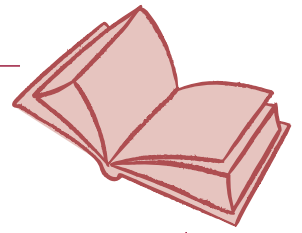
Nosotros también vivimos las aventuras que viven los propios personajes de los libros. Cuando estamos leyendo un libro participamos en él hasta el punto de ser compañero de viajes de sus protagonistas. La propuesta consiste en que cada niño cuente a los demás una aventura que haya leído en un libro y con la que haya disfrutado de verdad.





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.



Fantasía

(La Historia Interminable, M. Ende, Alfaguara, 1982)

A sus agujeros, nidos y madrigueras se dirigían todos los animales del Bosque de Haule.

Era medianoche, y en las copas de los viejísimos y gigantescos árboles rugía un viento tempestuoso. Los troncos, gruesos como torres, rechinaban y gemían.

De pronto, un resplandor suave cruzó en zig-zag por el bosque, se quedó temblando aquí o allá, levantó el vuelo, se posó en una rama y se apresuró a continuar. Era una esfera luminosa, aproximadamente del tamaño de una pelota, que daba grandes saltos, rebotaba de vez en cuando en el suelo y volvía a flotar en el aire. Pero no era una pelota.

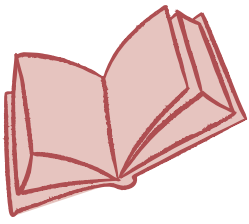
*Era un fuego fatuo. Y se había extraviado. Un fuego fatuo fatuado, lo que resulta bastante raro, incluso en *Fantasía*. Normalmente son los fuegos fatuos los que hacen que otros se infatúen.*

En el interior del redondo resplandor se veía una figura pequeña y muy viva, que saltaba y corría a más no poder. No era un hombrecillo ni una mujercita, porque esas diferencias no existen entre los fuegos fatuos. Llevaba en la mano derecha una diminuta bandera blanca, que tremolaba a sus espaldas. Se trataba, pues de un mensajero o de un parlamentario.

No había peligro de que, en sus grandes saltos aéreos en la oscuridad, se diera contra el tronco de algún árbol, porque los fuegos fatuos son increíblemente ágiles y ligeros y pueden cambiar de dirección en mitad de un salto. A eso se debía su ruta en zig-zag, porque, en general, se movía siempre en una dirección determinada.

Hasta que llegó a un saliente rocoso y retrocedió asustado. Jadeando como un perrito, se sentó en la oquedad de un árbol y reflexionó un rato, antes de atreverse a asomar de nuevo y mirar con precaución al otro lado de la roca.

Ante él se extendía un claro del bosque y allí, a la luz de una hoguera, había tres personajes de clase y tamaño muy distintos. Un gigante que parecía hecho de piedra gris y que tenía casi diez pies de largo estaba echado sobre el vientre. Apoyaba en los codos la parte superior de su cuerpo



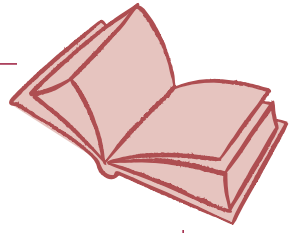
y miraba a la hoguera. En su rostro de piedra erosionada, que resultaba extrañamente pequeño sobre sus hombros poderosos, la dentadura sobresalía como una hilera de cinceles de acero. El fuego fatuo se dio cuenta de que el gigante pertenecía a la especie de los comerrocas. Eran seres que vivían inconcebiblemente lejos del Bosque de Haule, en una montaña... pero no sólo vivían en esa montaña, sino también de ella, porque se la iban comiendo poco a poco. Se alimentaban de rocas. Afortunadamente, eran muy frugales y un solo bocado de ese alimento, para ellos sumamente nutritivo, les bastaba para semanas y meses. Además, no había muchos comerrocas y, por otra parte, la montaña era muy grande. Pero como aquellos seres vivían allí desde hacía mucho tiempo —eran mucho más viejos que la mayoría de las criaturas de *Fantasia*—, la montaña, con el paso de los años, había adquirido un aspecto muy raro. Parecía un gigantesco queso de Emmental lleno de agujeros y cavernas. Sin duda por eso la llamaban la Montaña de los Túneles.

Pero los comerrocas no sólo se alimentaban de piedra, sino que hacían de ella todo lo que necesitaban: muebles, sombreros, zapatos, herramientas..., hasta relojes de cuco. Y por eso no resultaba muy sorprendente que aquel comerrocas tuviera detrás una especie de bicicleta totalmente hecha del material citado, con dos ruedas que parecían robustas piedras de molino. En conjunto, la bicicleta parecía una apisonadora con pedales.

El segundo personaje que se sentaba a la derecha de la hoguera era un pequeño silfo nocturno. Como mucho, era dos veces mayor que el fuego fatuo y parecía una oruga negra como la pez, cubierta de piel, que se hubiera puesto de pie. Gesticulaba vivamente al hablar, con sus dos diminutas manitas de color rosa, y allí donde, bajo unos pelos negros y revueltos, debía de tener la cara, ardían dos grandes ojos, redondos como lunas.

Silfos nocturnos, de las formas y los tamaños más variados, había en *Fantasia* por todas partes y, por eso, no se podía saber a primera vista si aquél había llegado de cerca o de lejos. De todos modos, parecía estar también de viaje, porque la montura habitual de los silfos nocturnos —un gran murciélago— colgaba boca abajo, envuelta en sus alas como un paraguas cerrado, de una rama situada detrás de él.

Al tercer personaje del lado izquierdo de la hoguera sólo lo descubrió el fuego fatuo al cabo de un rato, porque era tan pequeño que, desde aquella distancia, sólo podía verse con dificultad. Pertenecía a la especie de los diminutenses, y era un tipejo muy fino, con un trajecito de colores y un sombrero de copa rojo en la cabeza.



Lummerland

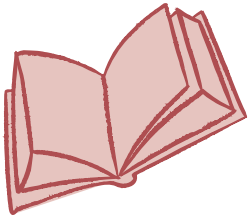
– PERSONAJES –



Jim Botón



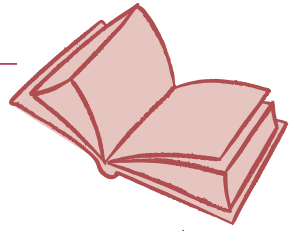
Sra. Quéé



Lummerland

— ISLA —



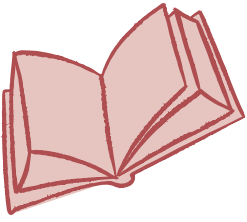


Caligramas

Los titulares de los diarios
daban a conocer la noticia en
letras mayúsculas: **LA TIERRA
HARA' VACACIONES! LA
TIERRA HARA' VACACIONES**

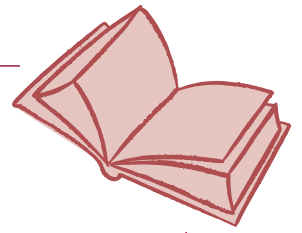
Últimas noticias. La bola
del mundo ha
hecho unas declaraciones
sensacionales!
Como ya lleva muchos años
gira que te gira sin parar,
está muy mareada, y como
además nadie le agradece esta
tarea tan monótona, ha decidido
hacer vacaciones.

NEVAR NEVAR NEVAR NEVAR
NEVAR NEVAR NEVAR
NEVAR NEVAR NEVAR NEVAR
E hizo frío de verdad



Viajar con Jim y Lucas

6		7		8		9		10	
5		24		25		26		11	
4		23		China	27		12		
3		22		33		28		13	
2		21		32		29		14	
1		20		31		30		15	
Salida	19		18		17		16		



Viajar con Jim y Lucas

– NORMAS DEL JUEGO –

Se juega igual que una oca, pero con locomotoras. Gana el jugador que llega antes a China.

Cada vez que caes en una locomotora  avanzas hasta la siguiente y sigues jugando ("de locomotora a locomotora sigue tu aventura").

Si tu ficha se desplaza hasta una casilla con la portada del libro, no pasa nada.

En las demás casillas debes tener en cuenta:

Casilla 3: Por hacer de maquinista, este aspecto has tomado. Un turno perderás pues reluciente has de quedar.

Casilla 6: Para entrar en el mar, la locomotora has de calafatear. Dos turnos sin jugar.

Casilla 7: Entrás en una recta, mete la directa y avanza hasta la casilla 11.

Casilla 12: No corras más, a los chinos tienes que saludar. Un turno sin jugar.

Casilla 17: El ejército te estaba buscando y por fin te ha encontrado. Dos turnos detenido.

Casilla 21: Ahora que sabes todo sobre dragones, avanzas tres casillas.

Casilla 25: El buitre te persigue. El susto te paraliza. Un turno sin jugar.

Casilla 26: Por no temer a Tur Tur, un empujón recibirás. Avanzas hasta la casilla donde se encuentre el primero.

Casilla 27: Has encontrado el río, te lleva hasta el final del recorrido.

Casilla 29: Así de negro está tu viaje, espera que te adelante un jugador.

Casilla 31: Llegaste donde no debías, vuelves a empezar.