

La Princesa futbolista



GUÍA
DIDÁCTICA



Páginas 1 y 2 del Cuento

TEXTO

Había una vez, en un país muy lejano, una princesa que era preciosa. Casi todas las princesas de los cuentos se pasan el día esperando a que llegue un príncipe azul, sentadas en la ventana bordando servilletas o pañuelos y haciendo todo tipo de cosas raras. Pero nuestra princesa, la princesa Tesa, era distinta a todas las princesas del mundo: ni le gustaba bordar, ni esperaba a un príncipe azul asomada en la ventana de su palacio. ¡Qué aburrimiento!

A ella le gustaba hacer lo que a todos los niños de su edad: correr, jugar, saltar, divertirse con sus amigos y amigas, recorrer el castillo, ir al campo...

También le gustaba dibujar y leer. Desde que había aprendido a leer, todos los días leía un buen rato. Había leído muchos cuentos de princesas, de duendes y de castillos, por eso sabía que las princesas de los cuentos eran un poco raras y les gustaba hacer cosas extrañas. Ella era distinta, era como todos los niños y niñas de su ciudad.

Hablando del cuento...

El país en el que se sitúa nuestro cuento es un lugar imaginario y atemporal. Un lugar en el que existen los príncipes y las princesas de los cuentos pero en el que también hay fútbol y tiendas de balones. Pero sobre todo, en nuestro cuento las princesas no esperan a su príncipe azul sin nada más que hacer. Está en nuestra mano el convencer a la clase de la existencia de ese lugar. Podemos preguntar a los alumnos sobre aquello que conocen de las princesas y los príncipes de cuento:

- ¿Qué cuentos con príncipes y princesas conoces?
- ¿Qué hacen las princesas de los cuentos?
- ¿Conoces alguna princesa o algún príncipe?

En la ilustración de esta página, localizar los primeros protagonistas de este cuento:

- ¿Dónde está la princesa?
- ¿Qué le gusta hacer a la princesa? ¿Y a ti?
- ¿A qué te gusta jugar?
- ¿Dónde está el castillo?
- ¿Qué habrá dentro del castillo?
- ¿Por qué está el castillo en lo alto de una montaña?

Actividades sugeridas

Nos imaginamos que todos somos princesas y príncipes de un cuento. ¿Qué haríamos? Podemos construir un castillo en la clase, con las mesas y las sillas y telas o cartón (pero atención a la seguridad). En él jugaremos a ser los príncipes y princesas de los cuentos que conocemos.

Nos disfrazamos de príncipes y princesas. ¿Cómo se visten en los cuentos? Podemos dibujar sombreros 'príncipescos' y usarlos en nuestras cabezas. Sombreros de papel con plumas dibujadas o cucuruchos con papel cebolla que caiga en forma de velo.

Un juego

Las princesas y los príncipes aburridos...



Número de participantes: toda la clase.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 15/20 minutos.

En este juego conoceremos los gustos de nuestros alumnos y alumnas, además de trabajar la expresión corporal de una forma divertida.

En primer lugar, tenemos que sortear quién será el príncipe o princesa ocasional, una función que será desempeñada por turnos por toda la clase.

La princesa o el príncipe de turno se colocará sentado en una silla a modo de trono frente al resto de la clase. Los demás alumnos y alumnas se colocarán en el lado opuesto de la misma.

De uno en uno, la clase se dirigirá al príncipe o princesa diciendo:

- Príncipe / princesa ¿te aburre...?

Cada uno añadirá una actividad que tendrá que acompañar con la representación de la misma. Por ejemplo: ¿te aburre ver los dibujos animados de la tele? o ¿te aburre esperar en la cola del supermercado para pagar la compra?

El príncipe o princesa tendrá que contestar según sus gustos. Cuando decida que la actividad propuesta le aburre especialmente la persona que le ha preguntado se quedará en el sitio. Si la actividad le parece poco aburrida, entonces quien pregunta avanzará un paso hacia adelante.

El objetivo del juego es llegar hasta la princesa o el príncipe antes que los demás. Podemos cambiar la mecánica del juego de tal forma que únicamente avancen aquellos que pregunten por cosas realmente aburridas, de tal forma que la clase tendrá que buscar actividades que realmente les parezcan aburridas para poder llegar hasta la princesa o el príncipe.



Páginas 3 y 4 del Cuento

TEXTO

Pero lo que más le gustaba hacer a la princesa Tesa era jugar al fútbol. Por eso le llamaban la princesa futbolista, y a ella le gustaba mucho ese nombre. Jugaba siempre con otros niños y niñas que vivían en castillos de su barrio. Algunos eran príncipes y princesas azules, o verdes, o amarillas, como ella; otros eran niños y niñas normales, ni príncipes, ni princesas, ni nada parecido. Pero a ella le daba lo mismo: se lo pasaba muy bien con todo el mundo.

La princesa Tesa también iba al colegio y allí aprendía a contar: uno, dos, tres, cuatro... y a numerar: primero, segundo, tercero, cuarto... y a sumar: uno más uno dos, dos más uno tres, tres más uno cuatro. Ella siempre sumaba balones.

También aprendió a conocer todas las monedas de su país. Un euro, dos euros, cinco euros, diez euros, veinte euros... Las monedas son de metal y los billetes de papel, pero no de papel normal, no, sino de un papel especial. Con las monedas y los billetes se pueden comprar balones y muchas cosas más.

Hablando del cuento...

Tesa es una princesa futbolista. Intentaremos conocer la opinión de nuestra clase acerca de una princesa a la que le gusta jugar al fútbol.

- ¿Cómo llaman a la princesa Tesa?
- ¿Te gusta el fútbol?
- ¿Conoces a más niñas a las que les guste jugar al fútbol?
- ¿Qué te parece?
- ¿Conoces algún equipo de fútbol?
- ¿Alguno en el que jueguen niñas?

Por otra parte, la princesa Tesa tampoco tiene ningún tipo de problemas al jugar con otros niños o niñas, sean príncipes, princesas o niños y niñas normales. Tampoco le importa del color que sean.

- ¿Conoces algún príncipe o princesa azul?
- ¿Algún niño de otro color? (negro, amarillo...)

Por último podemos hacer preguntas a los alumnos y alumnas relativas al euro, el color de los billetes, el valor de las monedas...

Actividades sugeridas

Tal vez la actividad más sencilla sea la de jugar al fútbol, pero organizando equipos mixtos, procurando que no haya discriminación entre niños y niñas a la hora de practicar este deporte.

Aprovechando el penúltimo párrafo de esta página del cuento podemos aprender -o reparar- los números mediante balones. Si tenemos cuatro o cinco pelotas las colocaremos sobre la mesa y jugaremos a contarlas. También se pueden utilizar dibujos de balones como el que utiliza Tesa -la princesa- para jugar con sus amigos.

Príncipes y princesas de todos los tipos...



Número de participantes: toda la clase.

Material: papel y lápices de colores, pinturas de maquillaje teatral.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: dos sesiones.

La princesa de nuestro cuento se llama Tesa, pero todos la conocen como La Princesa Futbolista, de tanto que le gusta jugar al fútbol.

En este juego vamos a coronar a nuestros alumnos y alumnas como príncipes y princesas de todos los colores y condiciones.

En primer lugar, cada uno tendrá que escoger el color que más le guste. Así podrán ser príncipes y princesas azules, verdes, negros, rojos, amarillos... Cada uno del color que prefiera.

Después tendremos que preguntar a cada uno de ellos de qué forma quieren que les llamen. Si no se les ocurre nada -o todos quieren ser príncipes y princesas futbolistas por imitación al cuento-, les ayudaremos sugiriéndoles alternativas: el príncipe corredor, la princesa a la que le gustaban los macarrones, el príncipe del recreo, la princesa de los números... Si hemos jugado al juego de la ficha número 1 (El juego de las princesas y príncipes aburridos), utilizaremos los gustos que allí señalaron para ofrecer alternativas.

Por último, procederemos a la 'coronación oficial'. Cada uno de los alumnos y alumnas tendrá que colocarse un distintivo con el color que escogió en primer lugar. Bastaría con un fragmento de papel pintado con el tono elegido y prendido en el pecho o en la espalda. También podemos diseñar un escudo -el de la princesa Tesa es una mariposa, como podrás ver en diversas ilustraciones del cuento- y fotocopiarlo para toda la clase para que cada uno lo coloree a su gusto.

Una tercera opción es la de utilizar pintura para la cara y pintar a los alumnos y alumnas con el color que más les gusta. Existen en el mercado diversos tipos de pintura especial para maquillajes teatrales que podemos emplear para esta operación. Ahora juntaremos el color y el apelativo -siempre tienen que ser cariñosos y nunca ofensivos- para obtener el nombre de los príncipes y princesas de la clase: el príncipe azul del baloncesto, la princesa verde de los coches de juguete, el príncipe amarillo risueño, la princesa naranja del recreo...

Estos nuevos nombres podrán ser utilizados en otras actividades y juegos.



Páginas 5 y 6 del Cuento

TEXTO

Pero la princesa Tesa no quería comprar otras cosas, sólo quería comprarse un balón de reglamento. El que utilizaba en sus juegos estaba ya muy viejo y ella era una gran futbolista. Cuando le pasaban el balón, podía meter muchos goles, ¡muchííísimos goles!, y con un balón de reglamento seguro que podría meter muchos más. Pero los balones de reglamento eran muy caros, y ella casi no tenía dinero.

Sí, sí... ya lo sé. Como Tesa es princesa, tal vez estés pensando que debía tener mucho dinero ¿no? Pero Tesa era una princesa que tenía poco dinero, tan poco que no podía comprarse un balón de reglamento.

Un día pensó que su padre, el Rey, y su madre, la Reina, tenían más dinero y que tal vez podría pedirles algo prestado y comprarse un balón. También podría pedirles que le comprasen el balón, como un regalo.

Hablando del cuento...

La princesa Tesa se quiere comprar un balón de reglamento. ¿Qué es lo que quieren comprar los alumnos y alumnas de la clase?

Les preguntamos:

- ¿Qué te gustaría comprar?
- ¿Es caro?
- ¿Tienes dinero para comprarlo?
- ¿Qué puedes hacer para lograrlo?
- ¿Se lo pedirás a tus padres?
- ¿A los Reyes Magos?
- ¿A Papá Noel?
- ¿Para tu cumpleaños?

También podemos trabajar con ellos y ellas sobre los conceptos caro y barato.

- ¿Qué es caro para la clase?
- ¿Y barato?

Actividades sugeridas

Cada alumno o alumna dirá al resto de la clase algo que quiere comprar. Entre todos decidiremos si es caro o barato. No es necesario que hablemos únicamente de juguetes, podemos animarles para que imaginen cosas como: comprarme un avión, un hoja de papel, un parque de atracciones o una flor roja...

Partiendo de la actividad anterior iremos creando material que luego emplearemos en el supermercado de la ficha 9. Dibujaremos o recortaremos los objetos que la clase haya dicho -podemos usar fotografías de revistas- y les colocaremos un precio.

El penalti a ciegas...



Número de participantes: toda la clase.

Material: venda para los ojos, cinta adhesiva y una pizarra.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: una sesión.

Vamos a seguir jugando al fútbol, pero sin necesidad de balones de verdad, ni campos de fútbol, ni tan siquiera porterías. Nuestros alumnos y alumnas van a tirar un penalti pero de una forma especial. Para empezar, tendremos que dibujar una portería en la pizarra de la clase y colocar en ella un portero en una posición que ocupe gran parte del interior de la misma, pero dejando huecos para permitir que 'entre el balón'.

También dibujaremos sobre papel o cartón, la figura de un balón de fútbol. Una vez que tenemos preparado el material comenzará la tanda de penaltis. Todos y todas tirarán su penalti, pero antes tendremos que vendar los ojos del jugador o jugadora correspondiente.

Le colocaremos delante de la pizarra y, ya con los ojos vendados, le daremos unas vueltas para que se despiste un poco y no sepa en qué lugar exactamente están la portería y el portero. Con el balón de papel o cartulina en la mano tendrá que pegarlo - previamente habremos colocado cinta adhesiva por el dorso de la imagen- en alguno de los espacios del interior de la portería. Si logra hacerlo, habrá metido un gol, si en cambio el balón toca al portero o a la portería o está fuera de la misma, habrá sido fuera.

La mecánica es sencilla y la podremos emplear con otras variantes: todos tiran un penalti, los miembros de un equipo tiran penaltis frente a los de otro para ver quién 'mete más goles'... Para que el juego funcione el dibujo de la pizarra tendrá que estar proporcionado con el del balón de cartón y lo ideal sería que la pizarra llegara hasta el suelo, para hacer un portero a la misma escala de los miembros de la clase.

También tendremos en cuenta la altura a la que nuestros alumnos y alumnas pueden llegar si estiran la mano, para no dibujar porterías tan altas que ninguno sea capaz de sobrepasarlas.

Si no disponemos de pizarra se puede dibujar el portero y la portería sobre papel continuo y fijarlo a la pared. El único inconveniente es que la cinta adhesiva puede rasgar el papel continuo cada vez que tiramos uno de nuestros penaltis.

TEXTO



Páginas 7 y 8 del Cuento

Por eso un día le pidió a su padre, el Rey, que le comprara el balón. Pero el Rey, que estaba en su Palacio, le dijo muy serio:

-Tesa, hija mía, cada domingo te doy unas monedas para que las gastes como quieras. Tú siempre te gastas esas monedas en golosinas. ¡Ahorra y podrás comprarte el balón que quieras!

Y es que, eso de que las princesas tenían todo lo que querían eran sólo mentiras de otros cuentos. Las princesas, los príncipes, las niñas y los niños bien educados, nunca pueden tener todo lo que quieren porque, después, no saben lo que cuesta conseguir las cosas y se vuelven tristes, aburridos y protestones.

El Rey del Palacio, que era el padre de Tesa, la princesa, pretendía dar una lección a su hija porque la quería mucho.

Hablando del cuento...

En este momento se introduce el tema principal de nuestro cuento: ahorrar para conseguir lo que queremos. La clase ha de entender la postura del Rey del Palacio como algo positivo para la Princesa. Probablemente nuestros alumnos y alumnas tengan nociones acerca del ahorro y posean algún tipo de hucha. De momento, evitaremos hablarles de huchas hasta la ficha siguiente:

- ¿Cuántas monedas le da el Rey a la Princesa?
- ¿Cómo son estas monedas?
- ¿Te dan propina?
- ¿Cuántas monedas? ¿Cómo son esas monedas?
- ¿Qué hace la princesa con su propina?
- ¿Qué haces tú con tu propina?
- ¿Qué le propone el Rey a la Princesa para lograr comprarse un balón de reglamento?

Como señalábamos en la ficha anterior, en la ilustración de esta escena aparece el escudo real de la familia de nuestro cuento. Se lo enseñaremos a la clase.

- ¿Qué colores tiene el escudo?
- ¿Qué animal aparece en el escudo?

Actividades sugeridas

Las monedas que el Rey da a la princesa tienen grabada su imagen en una de las caras. Partiendo del dibujo podemos preguntar a nuestros alumnos qué imágenes tienen los euros en cada una de sus caras.

Podremos enseñar a los alumnos cómo todos los anversos de los euros son iguales en todos los países que utilizan el Euro y que cada uno de ellos tiene en el reverso de las monedas imágenes diferentes. Puede ser también un buen aliciente para el ahorro: incentivar a los alumnos y alumnas a ahorrar haciendo la colección de todas las monedas de Euro que hay en la actualidad.

Un juego

Nuestro Escudo Real...



Número de participantes: toda la clase.

Material: fichas del anexo A, pinturas.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: una sesión.

En la sección de anexos encontraremos la ficha A que contiene cuatro modelos de escudos. Los fotocopiamos y ampliaremos para que cada uno ocupe una hoja en formato A4.

Los repartiremos entre toda la clase y explicaremos en qué consiste el juego. Vamos a dibujar nuestro propio escudo real.

Si hemos realizado el juego de la ficha 2 (Príncipes y princesas de todo tipo...) ya tendremos elementos en los que apoyarnos para que los alumnos y alumnas recuerden de qué color eran y como querían que les llamase.

Ahora tendrán que plasmarlo en el interior del escudo. Para ello podrán pintarlo de colores, dibujar algún animal o pegar fotografías que traigan de su casa: animales sacados de revistas, fotografías de ellos con su familia..., lo que quieran imaginar para que aparezca en su escudo.

Una vez terminado el diseño y pintado de muchos colores, estos escudos podrán servir para decorar su mesa de trabajo en la clase, o para indicar el lugar donde cuelgan sus abrigos.

Es importante señalar continuamente que todos los escudos son preciosos y, a pesar de que el resultado sea diferente, todos son iguales.



Páginas 9 y 10 del Cuento

TEXTO

Otro día le pidió a su madre, la Reina del Palacio, que le comprase un balón de reglamento, pero la madre -toda una Reina- le dijo lo mismo que su padre:

-¡Ahorra hija mía! Ahorra y tendrás el mejor balón del mundo si tú quieres. Además, te voy a ayudar, para que empieces a ahorrar.

Y entonces, para sorpresa de su hija Tesa la princesa, le regaló un precioso cerdito de barro, que tenía una ranura en el lomo.

-¿Esto qué es? -preguntó Tesa, muy sorprendida.

-Es una hucha -le contestó su madre, la Reina-. Si vas metiendo monedas por esta ranura, ya verás como, en poco tiempo, te puedes comprar un balón de reglamento.

En algunos países, como por ejemplo en Alemania, se dice que los cerdos traen suerte, por eso las huchas tienen forma de cerdito.

La princesa Tesa empezó a pensar que su padre, el Rey, y su madre, la Reina, tenían razón, por eso se puso muy contenta con la hucha de la suerte.

Hablando del cuento...

Tesa ha decidido pedir el balón a su madre. Pero ésta le recomienda lo mismo que el Rey: ahorrar. Para ello entrega a su hija una hucha.

- ¿Cuál es la solución que propone la Reina a la Princesa Tesa?
- ¿Qué le regala para lograrlo?
- ¿Cómo es la hucha?
- ¿Dónde dicen que los cerdos traen suerte?
- ¿Tienes hucha?
- ¿Cómo es tu hucha?
- ¿Quién mete dinero en tu hucha?
- ¿Qué hará la Princesa Tesa? ¿Se decidirá a ahorrar?

Encaminaremos nuestra conversación con la clase para lograr que sientan ganas de empezar a ahorrar en una hucha, porque es divertido y que, además, les permitirá comprarse algo que deseen mucho.

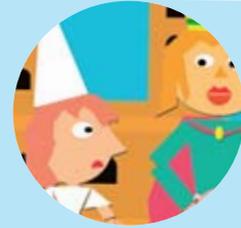
Actividades sugeridas

Preguntaremos a la clase qué es lo que les gustaría comprar. Tendremos que intentar que se motiven con cosas lo suficientemente asequibles como para que puedan lograr ahorrar por sus propios medios, en unas pocas semanas.

De esta manera, si lo consiguen, tendrán mayor deseo de ahorrar tal y como le pasará a la princesa de nuestro cuento.

Un juego

Construyo mi hucha...



Número de participantes: toda la clase.

Material: pintura de dedos, plastilina, cola blanca y papel de periódico.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: más de tres sesiones.

Vamos a construir una hucha en la que se puede ahorrar y que, además, sea lo más bonita posible. Para lo cual necesitaremos una caja de cartón que no sea muy grande. En ella, para evitar que los alumnos y alumnas puedan hacerse daño, seremos nosotros los que practicaremos una hendidura lo suficientemente grande como para que entren monedas, pero que impida que salgan al exterior fácilmente. También la cerraremos convenientemente con cinta adhesiva para evitar que se abra.

Una vez todos los alumnos y alumnas tienen su caja comenzará el proceso de decoración. Podrán pegar trozos de plastilina con formas en la parte superior de la caja, simulando montañas, o letras, o lo que quieran inventar. Para pegar la plastilina podremos utilizar cola blanca o incluso fragmentos de cinta adhesiva, no importa que no quede muy bonito a la vista puesto que después lo cubriremos todo con papeles de colores.

Cuando tengamos realizado el diseño de la hucha, comenzará el proceso de decoración. Para ello emplearemos papel de periódico cortado en rectángulos pequeños. El proceso es sencillo, un poco pringoso pero muy divertido. Consiste en ir empapando un trozo de papel de periódico en una solución de cola blanca y agua al cincuenta por ciento e ir cubriendo toda la superficie de la hucha con él. No importa que se tape la hendidura para meter las monedas, aunque tendremos que recordar dónde se hizo para después volver a abrirla.

Cuando toda la caja esté cubierta -queda mejor si le damos dos o tres capas de papel-, lo dejamos secar hasta que adquiera consistencia. Es el momento de pintarlo con pintura de dedos, otra vez algo pringoso pero igual de divertido. Cuantos más colores utilizemos más bonita quedará.

Cuando seque la pintura ya tendremos nuestra hucha. Ahora es el momento de llenarla con ahorros, y cuando quieran abrirla, tendrán que decírselo a alguna persona mayor para que les ayude a hacerlo. La mejor forma es cortando la base para hacer una ventana que luego, si la quieren seguir usando como hucha, pueda volverse a sella con cinta adhesiva.



Páginas 11 y 12 del Cuento

TEXTO

Cuando al domingo siguiente, los reyes, sus padres, llamaron a Tesa para darle la propina de cada domingo, Tesa decidió que era el momento de empezar a ahorrar. En lugar de gastar todas las monedas en caramelos y golosinas para toda la semana, como había hecho otras veces, decidió guardar algunas monedas en el cerdito de la suerte que le había regalado su mamá.

-Así podré comprarme el balón de reglamento -pensó.

Además, también pensó otros pensamientos, muy, pero que muy positivos: no tenía por qué comprar sólo caramelos y golosinas. También podría comprar zumos, juguetes, cuentos... Ahora que empezaba a ahorrar podría comprar muchas cosas. El secreto estaba en saber esperar.

Hablando del cuento...

Las últimas líneas de esta página del cuento son el arranque de una serie de preguntas que llevará a plantear la cantidad de dulces y golosinas que toman habitualmente los alumnos y alumnas de la clase.

- ¿Te gusta el dulce?
- ¿Comes muchos dulces?
- ¿Hay algo que te guste más que el dulce?
- ¿Te gustan las frutas?

También son dulces: el plátano, las fresas, las peras... Tendremos que partir del uso que habitualmente hace la clase de su propina -si la tiene- o de otros tipos de gastos que ocasionan, por ejemplo, cuando acuden con sus padres al supermercado o a la tienda de periódicos.

- ¿Cuándo te compran golosinas?
- ¿Quién las paga?
- ¿Son caras?
- ¿Comerías muchas más si pudieses?

Actividades sugeridas

Organizar una merienda de frutas en la clase. Para ello llevaremos al aula distintos tipos de fruta y las prepararemos de formas distintas y apetecibles: zumos de naranja, trocitos de plátano junto a trocitos de pera, fresas maceradas en el zumo de un limón -conviene cortarlas y prepararlas unas horas antes-, ensaladas variadas con trozos de frutas y regadas con el zumo de una naranja.

Organizaremos pruebas de sabor para ver cuál de las presentaciones nos gusta más. Y descubriremos que la fruta puede ser más dulce que muchas golosinas y, sobre todo, mucho más sana.



Un juego

La canción de Tesa...



Número de participantes: toda la clase.

Material: partitura.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 15/20 minutos.

Se trata de una canción con la forma A B A. La sección A es más lenta y calmada, por lo que organizaremos, al cantarla, un corro con toda la clase que se mueve en el sentido de las agujas del reloj, al ritmo de un paso para cada nota negra.

Cuando cantemos la sección B, nos soltamos de las manos y, con movimiento libre, simulamos que jugamos al fútbol con nuestros amigos.

En la tercera estrofa, de nuevo A, volvemos a cogernos de las manos y caminamos en el sentido opuesto a las agujas del reloj.

La princesa futbolista

Gustavo Morat

Allegro

C F C G C

Ten - goun - cer - di - to pe - que - ño, pa - ra po - der a - ho - rar.

G F C G C *Fine*

Y le ma - to las mo - ñe - das en su pen - sa - tra - la - ra.

C F C G C

Y dan - tro de po - co tiem - po me voy a po - der com -prar un ba - lón de re - gla man - to y po - der ju - gar, ja, ja

D.S. al Fine

13 C F C G C

con to - di - tos mis a mi - gos lo pa - sa - re bien je je ju - ga - do - en el cas - til - lo con nues - tro ba - lón je je



Páginas 13 y 14 del Cuento

TEXTO

Y fueron pasando las semanas en el Palacio del Rey, la Reina y la Princesa. Cada domingo, Tesa guardaba parte de su propina en el interior de su hucha de cerdito y el resto se lo gastaba en cosas muy variadas: caramelos, zumos y otras cosas que compraba en las tiendas de chucherías y de cuentos del Palacio.

El resto del tiempo lo pasaba en el colegio o jugando con sus amigos con la vieja pelota de fútbol.

Ahora sabía, estaba segura, que algún día podría comprar su balón de reglamento. Por eso, para estar preparada, empezó a visitar diferentes tiendas en las que vendían balones de reglamento. A veces, le acompañaba su hermano mayor; otras, su madre, la Reina, o su padre, el Rey.

Visitó muchas tiendas hasta encontrar el mejor balón, el más bonito y el más barato. Así aprendió que para comprar hay que comparar.

Hablando del cuento...

Utilizaremos esta página del cuento para trabajar la memoria de la clase, con preguntas del tipo:

- ¿Qué compra Tesa con su propina?
- ¿Dónde lo compra?
- ¿Con quién va a comprar Tesa los domingos?
- ¿Tesa piensa que va a lograr comprar su balón de reglamento?

También introducimos un nuevo elemento interesante en la formación de 'nuevos compradores y ahorradores'. La comparación de precios en busca de lo más barato.

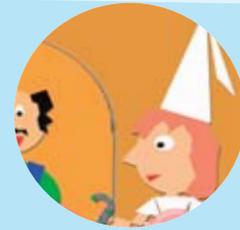
- ¿Todas las cosas iguales valen lo mismo?
- ¿Es mejor comprar más barato o más caro?
- ¿Qué tenemos que hacer para encontrar algo más barato?
- Si compramos más barato, ¿estamos ahorrando?

Actividades sugeridas

Podemos organizar una pequeña tienda en clase. Allí colocaremos juguetes y diversos objetos a los que les colocaremos el precio. El objetivo es que los alumnos y alumnas se acostumbren a mirar las etiquetas y conocer los precios. Emplearemos números que la clase conozca, para poder comparar cuál es más caro y cuál más barato.

Si hay organizados dos espacios en el aula, colocaremos objetos o juguetes semejantes con distintos precios en cada lugar, para que ellos y ellas busquen cuál es el que tiene el número más pequeño -el más barato-.

El Euro en fichas...



Número de participantes: toda la clase.

Material: fichas del Euro.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 10/15 minutos.

Construiremos tres tipos de fichas para poder trabajar con los billetes de euro.

Modelo A

Fotocopia en una misma hoja de las dos caras de un billete. En la parte inferior de la misma incluiremos, a gran tamaño, el número que corresponda con el valor del billete.

Modelo B

Cada una de las caras de los diferentes billetes en una sola hoja. Cada billete tendrá el mismo tamaño, una vez recortado, que el que aparece en la ficha correspondiente del modelo A.

Modelo C

El número de cada uno de los billetes de euro en fichas individuales. Una vez recortado debe tener el mismo tamaño que el que aparece en la ficha correspondiente del modelo A.

El juego es sencillo. Hay que emparejar las fichas B y C sobre su correspondiente modelo de la ficha A. De esta forma conocerán los billetes tanto por las imágenes que en ellos aparecen como por el valor que tienen.

Otra actividad será la de construir billetes a escala, para conocer el valor real de cada uno de ellos por comparación con el resto. Para ello fotocopiaremos a diferentes escalas facsímiles de los billetes de curso legal -esta prohibido fotocopiar papel moneda-. Podemos aplicar una escala sencilla, de tal manera que el de 5 euros tenga una longitud de 5 centímetros, el de 10 euros de 10 centímetros... y así sucesivamente. Los billetes de mayor tamaño podrán ser dibujados sobre papel continuo (logrando ejemplos de 2 metros y 5 metros para los billetes de 200 y 500 euros).



Páginas 15 y 16 del Cuento

TEXTO

Una mañana, Tesa sintió curiosidad por saber cuántas monedas había ahorrado. Como se había aficionado a guardar monedas en su cerdito de la suerte, ya estaba lleno y no cabía ninguna moneda más. Cuando abrió su hucha y contó las monedas que había dentro, se puso muy contenta. Tenía dinero suficiente para comprar un balón de reglamento, el balón que había visto en la tienda mejor de todas las que había visitado.

Pero además, se llevó una gran sorpresa, porque no sólo podría comprar uno, con todo ese dinero podría comprar dos balones.

Entonces se puso a pensar qué podría hacer con dos balones. Y como sucede siempre que piensas mucho, Tesa encontró la solución: se le había ocurrido una gran idea.

Hablando del cuento...

Tesa ha logrado ahorrar muchas monedas. Para ello ha roto su hucha y se dispone a contar el dinero que hay dentro.

- ¿Cuántas monedas tiene Tesa? (En la ilustración aparecen once monedas en total)
- ¿Por qué se sorprende Tesa?
- ¿Cuántos balones puede comprar Tesa?
- ¿Tú qué harías en su lugar?
- ¿Comprarías dos balones?
- ¿Qué idea crees que puede haber tenido Tesa?

En este momento de la historia sería conveniente que repasáramos con la clase todo lo sucedido hasta lograr que Tesa ahorre su dinero.

- ¿Cómo empezó a ahorrar Tesa?
- ¿Crees que le ha costado mucho esfuerzo?
- ¿Serías tú capaz de conseguirlo?
- ¿Está contenta la Princesa? ¿Tú lo estarías en su lugar?

Actividades sugeridas

Contaremos monedas tal y como hace Tesa. Para ello podemos emplear monedas de verdad o imágenes sobre papel de las mismas.

Con fichas -o monedas de poco valor- plantearemos operaciones sencillas de suma y resta del tipo: 'si he ahorrado diez monedas y me gasto dos en un regalo ¿cuántas monedas tendré ahorradas después de hacer el regalo?'

Un juego

El juego del ahorro...



Número de participantes: toda la clase.

Material: material del aula, colchonetas, una hucha fichas o monedas.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: una sesión.

Diseñaremos en el aula un recorrido con diversas dificultades a superar. A lo largo del mismo los participantes tendrán que recoger una serie de monedas y depositarlas en una hucha.

Aunque los diseños de este recorrido pueden ser múltiples, ofrecemos uno a modo de ejemplo y que nos sirve para explicar la mecánica del juego.

Realizaremos un pasillo con pupitres y en medio de él los participantes tendrán que saltar un obstáculo que estará seguido de colchonetas para amortiguar la caída.

Tras el pasillo colocaremos aros en el suelo sobre los que ellos tendrán que saltar con los pies juntos. Si olvida saltar en el interior de alguno de ellos, o lo hace tocando el borde, tendrá que comenzar de nuevo el camino.

Colocaremos una cesta con monedas en el interior. Cada participante, llegado a este punto, tendrá que coger una de ellas -podemos colocar otros obstáculos que molesten en el hallazgo de la moneda para dar más emoción al juego-.

Después colocaremos mesas y los participantes tendrán que pasar por debajo de ellas.

Por último, y antes de llegar a la hucha, podemos colocar nuevos obstáculos y un pequeño puzzle -de cuatro piezas con la imagen de un billete de euro, por ejemplo- que habrá de resolver antes de llegar a la hucha.

Una vez resuelto el puzzle se llegará a la hucha y se introducirá dentro la moneda.

Podemos jugar por equipos de varios alumnos y alumnas -intentando que sean mixtos- e incluso diseñar dos recorridos paralelos para que puedan competir de dos en dos y ver quién llega primero.

Al final, el equipo que más monedas haya logrado 'ahorrar' en un tiempo determinado será el ganador.



Páginas 17 y 18 del Cuento

TEXTO

Rápidamente, corrió a la feria que se colocaba a las afueras del palacio en la que se podía comprar de todo. Allí estaba también la tienda que vendía los mejores balones de reglamento. Ella lo sabía porque había buscado y comparado antes de decidirse, como debe ser. Se acercó y le pidió al vendedor los dos mejores balones que tuviese.

Por fin tenía ante sus ojos los balones deseados, preciosos balones blancos y negros, hechos de cuero cosido a mano; tenían una pinta fantástica. Contó las monedas que había ahorrado y se las entregó al vendedor. Él, a cambio, le dio dos balones de reglamento magníficos. ¡Lo había conseguido!

Al llegar a casa, dejó un balón en su habitación, después se lo enseñaría a sus padres, el Rey y la Reina. Pero antes envolvió muy bien el otro balón y lo llevó a la oficina de correos. Quería enviar ese balón a los niños y niñas más pobres del mundo, tan pobres que ni siquiera podían ahorrar para poder jugar al fútbol con un verdadero balón de reglamento.

Hablando del cuento...

Tesa, por fin, va a comprarse su balón. Como ha ahorrado mucho tiene para dos balones. Uno de ellos se lo entregará a los niños y niñas más pobres del mundo.

- ¿Cómo vive la gente pobre?
- ¿Por qué son pobres?
- ¿Pueden comprarse balones?
- ¿Pueden ahorrar?
- ¿Qué hace Tesa con el segundo balón que se puede comprar?
- ¿Hace bien en regalarlo a los pobres?
- ¿Tú qué hubieras hecho en su lugar?
- ¿Hay en el mundo niños que no tienen juguetes?
- ¿Qué se podría hacer para que pudieran jugar todos?
- ¿Qué pensarían los padres de la princesa cuando su hija les enseñó el balón?
- ¿Se pondrían contentos?

Actividades sugeridas

Podemos realizar una recogida de juguetes que no utilicemos y mandarlos a alguna institución benéfica que los reparta a niños sin juguetes. Entre todos escribiremos una carta a esos niños que acompañará al envío de juguetes.

También podemos organizar en clase un taller de recuperación de juguetes rotos, entre todos arreglaremos o completaremos los juguetes con desperfectos para volver a utilizarlos o regalarlos a alguien que los vaya a utilizar.

Un juego

Nuestra tienda de juguetes...



Número de participantes: toda la clase.

Material: juguetes rotos o en deuso.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: dos o tres sesiones.

Vamos a organizar una tienda de juguetes en la clase. Para ello, antes, tendremos que recopilar un buen número de ellos. Pueden ser juguetes estropeados que traigan los alumnos y alumnas de entre aquellos que ya no utilicen -ver actividades en esta misma ficha- y que arreglemos para exponer en nuestra tienda.

Colocaremos los juguetes que hayamos conseguido sobre mesas como si fueran expositores y les pondremos diferentes precios -siempre utilizando los números que los alumnos y alumnas conozcan y puedan identificar-.

Haremos unas fichas, a modo de monedas, y situaremos una caja en la que pagar. El objetivo del juego es simular una situación de compra. Toda la clase, por turnos, pasará por la tienda como comprador, como dependiente o como cajero. Tendrán que visitar la tienda, elegir el juguete que más les gusta y pagarlo con las fichas-moneda que se les han entregado.

El objetivo es crear una simulación en la que los alumnos atiendan a todos los pasos del proceso de una compra: mirar el precio, comparar, elegir, ver si tienen dinero para comprarlo, pagar en caja, esperar la vuelta -si es que hay...-.

Una vez que cada uno ha comprado su juguete, podrá dedicar unos minutos a jugar con él o a compartirlo con otros alumnos y alumnas de la clase. Incluso pueden sumar las fichas-moneda entre dos o más alumnos y alumnas para poder comprar en nuestra tienda de juguetes alguno que valga más caro -habremos colocado juguetes muy atractivos con un precio alto para intentar que encuentren esta solución-.



Páginas 19 y 20 del Cuento

TEXTO

Por la tarde, en el patio del castillo, Tesa jugó por fin con su balón nuevo junto a todos sus amigos y amigas. Era la princesa futbolista más contenta de todas las princesas futbolistas de los cuentos que nunca haya existido. Ese balón era suyo, se lo había comprado ahorrando.

Esa tarde metió más de diez goles. Fueron los mejores goles de toda su vida, porque los había metido con un balón que era verdaderamente suyo. Los Reyes dejaron de trabajar durante un rato y bajaron a contemplar el partido de fútbol. ¡Estaban tan orgullosos de su hija!

Los Reyes estaban también muy contentos porque su hija, la princesa Tesa, tenía un gran corazón.

La princesa futbolista en ese instante estaba pensando en comprar una portería nueva. ¿Cuánto tiempo tendría que ahorrar?

Hablando del cuento...

La historia llega a su fin. Tesa ha logrado su balón de reglamento y juega con todos sus amigos.

- ¿Por qué está contenta Tesa?
- ¿Con quién lo celebra jugando al fútbol?
- ¿Por qué están orgullosos los padres de Tesa?
- ¿Qué puedes hacer tú para que tus padres estén orgullosos de ti?
- ¿Qué quiere ahora comprar Tesa para jugar con sus amigos?
- ¿Lo conseguirá?
- ¿Qué ha de hacer para lograrlo?
- ¿Vas a empezar a ahorrar tú para lograr algo?
- ¿Cómo lo vas a conseguir?

Actividades sugeridas

Investigar otras formas de ahorro. Hay Bancos y Cajas de Ahorros que ofrecen visitas guiadas y programas didácticos a sus instalaciones.

Puede ser un buen momento para realizar una salida y conocer el funcionamiento de un Banco o una Caja.

Un juego

La gran aventura de Tesa...



Número de participantes: toda la clase.

Material: ver fichas anteriores.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: una sesión.

El último juego que proponemos es un juego teatral. Se trata de escenificar la aventura completa de 'La princesa futbolista'. Para ello repartiremos entre nuestro alumnado todos los personajes que aparecen en el cuento más otros que queramos añadir.

- Tesa
- El Rey
- La Reina
- Los amigos de Tesa
- El vendedor de juguetes
- El vendedor de golosinas
- Los niños más pobres del mundo

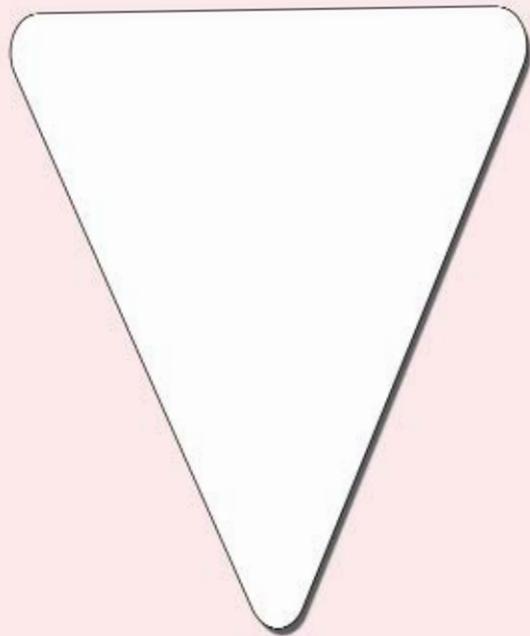
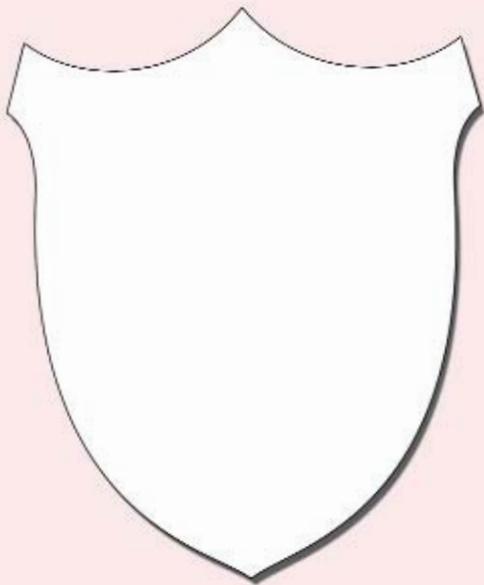
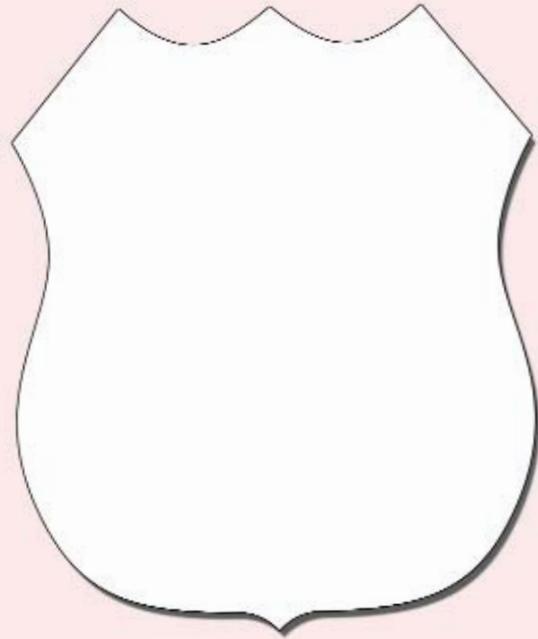
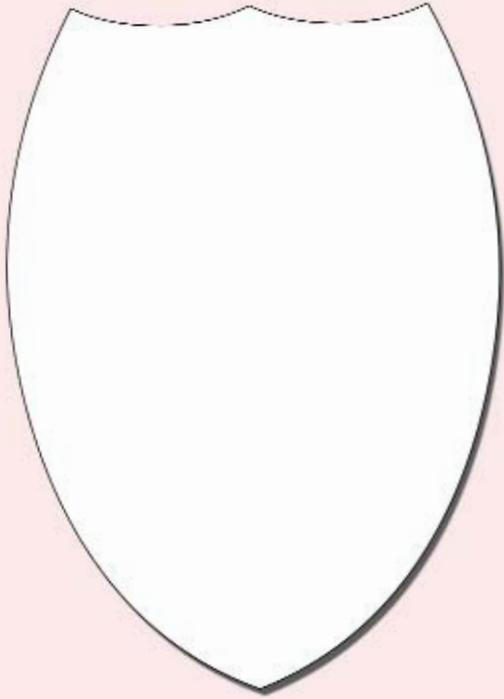
Partiendo de la dramatización de la historia podemos continuarla como queramos, imaginando nuevas aventuras de Tesa, utilizando disfraces, construyendo materiales de atrezzo como la tienda de juguetes, la portería, los balones. Todos estos materiales puede haberse ido desarrollando poco a poco en las actividades de las fichas anteriores. Si es así será mucho más fácil para los/las alumnos/as -y para nosotros- llevar a cabo la representación final.

Ahora sólo nos queda que, con esta aventura, la clase quiera ahorrar y haya aprendido algunas cosas relativas al uso del dinero. Y sobre todo aprenderán, que hay cosas que no se pueden comprar con monedas ni billetes: los ratos divertidos que pasan jugando con sus amigos y amigas y el deseo de ayudar a los demás.

¡Manos a la obra!

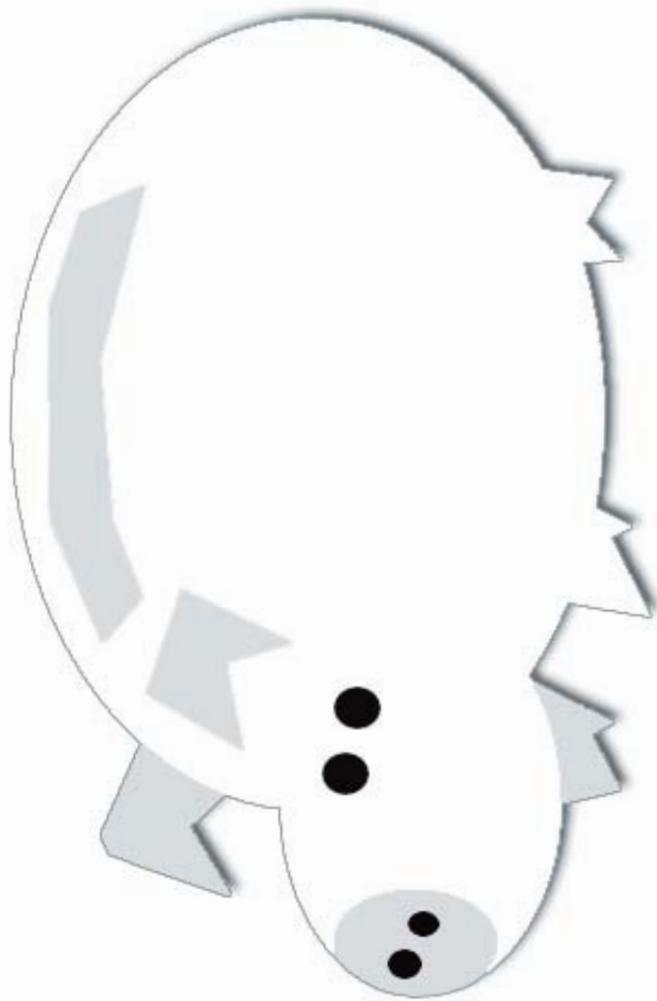


Fichas de trabajo



Escudos

Fichas para colorear



Hucha-cerdito



FIN