

Pepe y la caja mágica

GUÍA
DIDÁCTICA





Páginas 1 y 2 del Cuento

A Pepe le gusta mucho ver la televisión. Le encantan los programas de dibujos animados, y también aquellos en los que salen grupos cantando. Pero lo que más le gusta de todo es ver los anuncios de juguetes.

Todos los juguetes que ve en televisión le gustan más que los que tiene en casa. También le gustan los dibujos animados, sobre todo cuando cuentan historias de viajes. Pepe piensa que viajar es muy divertido. Viajando conoce lugares nuevos y a otras personas.

Un día que estaba sentado tranquilamente viendo la televisión descubrió un nuevo juguete que jamás había visto anunciado y que tampoco había visto en las tiendas de juguetes. Se trataba del Robot Juguetón y parecía fantástico. Andaba, bailaba, obedecía todas las órdenes que se le dieran con su mando a distancia que parecía mágico. Decidió que ése era el juguete que más deseaba en el mundo.

Hablando del cuento...

Para comenzar a introducir a los alumnos en el cuento, hemos de localizar en el dibujo los personajes de la historia. ¿En qué habitación de la casa está Pepe? ¿Cómo va vestido? ¿De qué color tiene el pelo? ¿Quién aparece en el cuadro que está colgado en la pared?...

Después podremos continuar con las preguntas en las que el alumno explicará su propia experiencia en relación al argumento planteado en el cuento:

- ¿Qué programas te gusta ver en la televisión?
- ¿A qué hora los ves?
- ¿Cuánto tiempo dedicas a esta actividad cada día?
- ¿Te gustan los dibujos animados? ¿Cuáles ves habitualmente?
- ¿Recuerdas algún anuncio de juguetes de televisión?
- ¿Qué juguetes tienes en tu casa?
- ¿Hay algún juguete que no tengas y que quisieras tener más que nada?
- ¿Cómo te imaginas al Robot Juguetón?
- ¿Te gustaría tener uno?

Actividades sugeridas

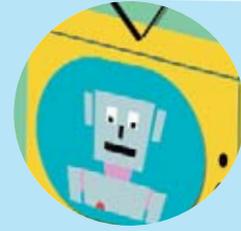
Podemos organizar una actividad en la que los alumnos interpreten algunos de los anuncios que recuerden haber visto en televisión. Pueden cantar la canción del anuncio, imitar a los niños y niñas que salen en él o a los propios juguetes.

La actividad anterior también puede realizarse en relación con los dibujos animados que habitualmente vean. Se puede organizar un pequeño teatrillo en el que cada participante sea un personaje.

Sugerirles que dibujen el Robot Juguetón tal y como lo imaginan.

Un juego

Jugar a ser un juguete...



Número de participantes: toda la clase.

Material: elementos para disfrazarse.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 15/20 minutos.

‘Jugar a ser un juguete’ es una propuesta en la que toda la clase ha de imaginar que son juguetes.

* Cada niño y cada niña elegirá el juguete que más le gusta de todos los que tiene en casa y con los que juega cada día.

* Una vez que han escogido el juguete que prefieren, les decimos que se van a ‘transformar’ -como por arte de magia- en ese juguete.

* Por turnos, cada alumno/a demostrará las cosas que hace siendo juguete. Si por ejemplo se ha transformado en una pelota, tendrá que botar de un lado a otro, si es un coche simulará que circula por una carretera, si es un muñeco o una muñeca se comportará como tal.

Importante, tenemos que vigilar que los/as niños/as no se comporten como ‘si jugaran con el juguete’, sino siendo el juguete.

* Algunos/as niños/as ‘jugarán’ con otros/as niños/as transformados/as en juguetes. Habrá que evitar los juegos que puedan inducir a situaciones de violencia. Por ejemplo, si alguien decide ser un balón de fútbol, es posible que el resto intente jugar con él/ella como hacen con un balón: dando patadas. Antes de que esto suceda habrá que explicar a la clase que no tienen que ‘dar patadas’ al balón, sino que como se trata de un balón/persona y es mágico, para que funcione sólo es necesario tocar con la mano con suavidad.

Si queremos completar esta actividad, se puede organizar una jornada en la que los alumnos no sólo sean juguetes, sino que también se disfracen de juguetes. Utilizando telas, cajas de cartón, papel y pinturas podemos disfrazar a los alumnos de cualquier juguete imaginable.

Para sistematizar esta actividad podemos crear unas fichas con fotografías de juguetes obtenidas de cualquier catálogo comercial -ellos y ellas pueden aportar imágenes traídas desde casa-. Ahora cada alumno/a tendrá que convertirse en el juguete que aparece en la ficha elegida en cada caso.



Páginas 3 y 4 del Cuento

TEXTO

Desde que vio el anuncio hasta su cumpleaños estuvo soñando con el Robot Juguetón. Era enorme, muy simpático y muy buen compañero de juegos. Si lo conseguía por fin sería muy feliz y se lo pasaría 'chupi lerendi'. Invitaría a su casa a todos sus amigos y... Pepe había esperado con ilusión el día de su cumpleaños.

Por fin llegó el día de su cumpleaños. Y sus padres le regalaron una caja enorme. ¿Qué habría dentro? Pepe trató de imaginar. ¿Una bicicleta? ¿Un castillo en miniatura? ¿Un juego de construcción? No tenía ni idea. ¿Y si dentro estaba el robot?

Miraba la caja y no se atrevía a abrirla. ¡Estaba tan nervioso!

Hablando del cuento...

Aprovecharemos el regalo de cumpleaños de Pepe para ir acercando a nuestro alumnado al tema fundamental del cuento: un juguete 'no tiene por qué ser algo muy sofisticado'. Poco a poco irán imaginando que el regalo de Pepe es el 'Robot Juguetón'. Para ayudarles les haremos preguntas tipo: ¿qué habrá dentro de la caja?, ¿qué quiere Pepe que haya?, ¿qué le regalarías tú a Pepe en su cumpleaños?

Otras preguntas para realizar en este punto de la historia:

- ¿Cuándo es el día de tu cumpleaños?
- ¿Cuál es el regalo que más te ha gustado de todos los que te han hecho?
- ¿Qué te han regalado últimamente?
- ¿Qué regalarías a tus amigos?
- ¿Y a tus padres?
- ¿Y a tu profesor?

Actividades sugeridas

Podemos enseñar a nuestro alumnado a elaborar papel de regalo. Para ello utilizaremos papel blanco y pinturas de colores. Simplemente pintando el papel, obtendremos diversos tipos de papel de regalo.

Como complemento podemos utilizar los papeles diseñados para aprender a envolver regalos. En esta actividad no importa el contenido, sino que la presentación sea bonita.

Podemos jugar con toda la clase al 'amigo invisible'. Cada uno traerá un regalo envuelto en su papel de regalo. Después se repartirán todos los paquetes, evitando que alguien reciba su propio regalo.

Un juego

La caja misteriosa...



Número de participantes: toda la clase.

Material: una caja opaca con una abertura pequeña por uno de sus lados. Diversos objetos en un número igual o superior al número de participantes en el juego.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 15/20 minutos.

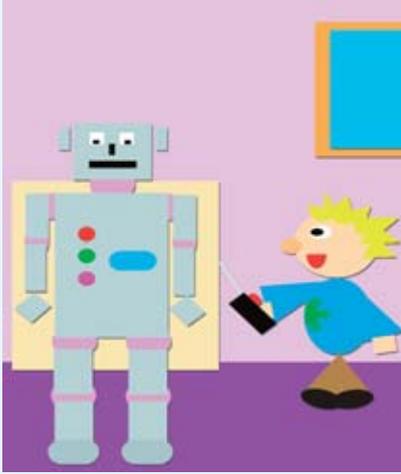
En este juego podemos trabajar el sentido del tacto de nuestro alumnado. Proponemos un juego en el que ellos y ellas tendrán que adivinar qué es cada uno de los objetos que hemos colocado dentro de una caja, simplemente tocándolos.

Para organizar el juego debemos preparar una caja completamente opaca. En su interior introduciremos distintos objetos fácilmente reconocibles y conocidos por nuestro alumnado: un cepillo de dientes, una pelota, un coche de juguete, un lapicero... -tantos objetos como participantes-. Tendremos que evitar que vean los objetos antes de esconderlos en la caja.

En uno de los laterales de la caja practicaremos un agujero circular, de un tamaño suficiente para que niños y niñas puedan introducir su brazo por él, pero nunca tan grande como para que los objetos se vean desde el exterior. Si queremos podemos crear una especie de guante de tela colocado en la abertura, para que el misterio de introducir la mano sea mayor.

Una a una, cada persona introducirá su brazo por el agujero y tomará un objeto. Antes de sacar el objeto al exterior -si es más grande que el agujero el profesor o monitor tendrá que sacarlo por la parte superior de la caja-, tendrá que decir qué es sin haberlo mirado.

Otra modalidad de este juego es la siguiente: colocar diferentes cajas cada una con un solo objeto en el interior. Los participantes tocarán todos los objetos y tratarán de averiguar qué es lo que contiene cada caja. Al final se abren las cajas misteriosas y descubrimos lo que contienen.



Páginas 5 y 6 del Cuento

TEXTO

Pero ¡Oh, sorpresa!

Lo que había en el interior de la caja era, ni más ni menos, que el fabuloso Robot Juguetón. Era más grande que Pepe, y estaba lleno de luces de colores. Era estupendo, un sueño hecho realidad. No podía creer que el robot fuese suyo.

Rápidamente Pepe se pone a jugar con su nuevo Robot. Con el mando a distancia hace que el robot se mueva un poco. Levanta una mano, levanta un pie, mueve la cabeza... ¡Qué divertido!

Su papá y su mamá son geniales. Le han comprado el juguete más bonito del mundo. Es eléctrico y será su mejor amigo, de eso está seguro, nunca podrá separarse de este estupendo juguete. ¡Parece mágico!

Hablando del cuento...

Pepe ha recibido su regalo y está muy contento. Hemos de transmitir esa emoción a nuestros alumnos y alumnas para que sean partícipes de ella y el objetivo del cuento se cumpla de forma más efectiva. Para ello podremos hacerles preguntas del tipo:

- ¿Qué harías tú con un robot como el de Pepe?
- ¿Qué pensará Pepe en estos momentos?
- ¿Qué harías tú si fueses Pepe?

También podemos emplear la ilustración del robot para diferenciar las partes de su cuerpo.

- ¿Dónde están los brazos del robot?
- ¿Dónde están las piernas del robot?
- ¿Tiene orejas el robot?
- ¿Y pelo?
- ¿A quién se parece el Robot Juguetón?

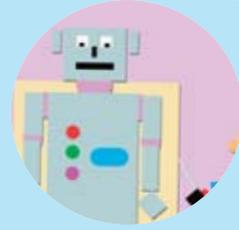
Actividades sugeridas

Siguiendo con el juego de identificación sugerido en la sección de preguntas podemos comparar el esquema corporal del robot -frontal en la ilustración- con el de los seres humanos, señalando las partes que lo integran e identificándolas en nuestro propio cuerpo (cara, cuerpo, brazos...).

Una segunda actividad es la de disfrazarse de robot. Para ello podemos emplear cajas que no se utilicen -en muchos supermercados y tiendas nos las pueden facilitar- forradas con papel de aluminio. Podemos fabricar un robot similar al que aparece en la ilustración utilizando cajas como en la actividad anterior.

Un juego

Soy un robot juguetón...



Número de participantes: toda la clase por parejas.

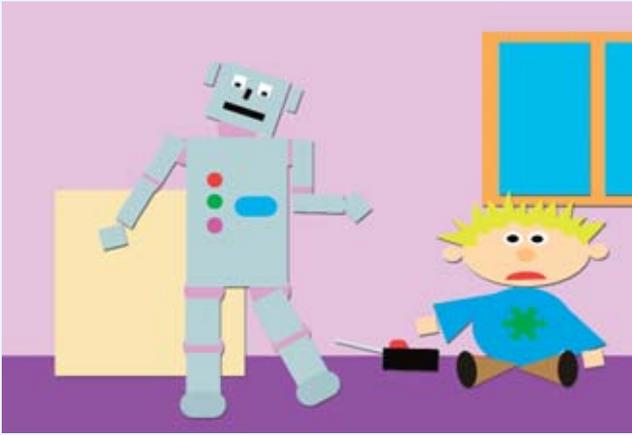
Espacio para su desarrollo: el aula, intentando mantener una zona diáfana.

Duración: 5/10 minutos.

La propuesta de este juego es la de invitar a nuestro alumnado a imitar el comportamiento de un robot.

Antes de comenzar la actividad buscaremos ideas previas que tiene la clase sobre cómo son los robots, y qué tipos de robots conocen. Probablemente tengan algún referente procedente de la televisión, el cine o de algún juguete que tengan en casa.

- * Una vez se hayan organizado por parejas, sortaremos para ver quién actúa de robot y quién controla al robot.
- * La persona que tiene el control del robot deberá guiarlo por la clase mediante órdenes claras. Trabajaremos los conceptos que el alumnado de clase tenga ya adquiridos: adelante, atrás, arriba, abajo, sube una mano, sube un pie, izquierda, derecha...
- * Antes de empezar a moverse, los robots deben ser conectados, por lo que diremos a la clase que cada robot viene equipado con un interruptor en su espalda gracias al cual comienza a moverse. Hasta que no conecten el interruptor no podrán empezar a jugar con su robot.
- * Pasado un tiempo se cambiarán los papeles que están desempeñando, y quienes eran robots pasarán a ser quienes tienen el control y viceversa. Del mismo modo que tuvieron que encender los robots al comienzo de la actividad, al terminar de jugar deberán apagarlos para que no gasten pilas de forma innecesaria.



Páginas 7 y 8 del Cuento

Pero al cabo de unos minutos Pepe empieza a aburrirse de su nuevo juguete. ¡En la tele parecía más divertido! Lo único que hace es levantar una mano, una pierna, mover la cabeza. ¡Qué lata!

Siempre igual. No se mueve de su sitio, no anda, no habla, no se le puede mover del lugar en el que le colocaron sus papás porque pesa mucho, y para colmo hace un ruido muy raro.

Pepe está triste. Tan triste como antes había estado alegre. Cuando vio el Robot Juguetón en el anuncio de la televisión le pareció maravilloso, pero ahora no es igual, parece más tonto e inútil.

Hablando del cuento...

Ahora introduciremos un elemento nuevo en la historia que, posiblemente, chocará a nuestro alumnado: la desilusión ante un juguete demasiado 'autónomo'. Tenemos que intentar que afloren en ellos y ellas los sentimientos ante situaciones semejantes de aburrimiento que hayan experimentado jugando con artilugios de este tipo.

Para destacar y resaltar el aburrimiento y la tristeza de Pepe llamaremos la atención en el gesto que se observa en la ilustración. ¿Qué cara tiene Pepe? ¿Es de alegría, de tristeza, de pena?

Podemos formular preguntas del tipo:

- ¿Por qué se aburre Pepe?
- ¿Tú te aburrirías en su misma situación?
- ¿Cuál puede ser el ruido que escucha Pepe?
- ¿Te has aburrido con un juguete alguna vez?
- ¿Con qué juguetes no juegas mucho?
- ¿Con qué juguetes juegas más?

Actividades sugeridas

En la sección de actividades podemos proponer a nuestro alumnado que hagan un ranking de los juegos más aburridos del mundo.

También pueden ensayar distintos tipos de gestos y caras: de aburrimiento, de tristeza, de alegría, imitar la cara de sorpresa de Pepe...

Es un buen momento para comparar las ilustraciones de la página 5 y de la página 7, buscando diferencias en los sentimientos que expresa cada gesto de Pepe.

Quedarse congelado...



Número de participantes: toda la clase.

Espacio para su desarrollo: el aula o el patio. Espacio abierto y sin obstáculos.

Duración: 10/15 minutos.

El juego que proponemos procede del legado de los juegos tradicionales. En este juego la clase debe moverse sigilosa pero con rapidez, avanzando posiciones sin que la persona que hace de 'madre' les vea moverse en ningún momento.

* Sorteamos para saber quién es la persona que hace de 'madre'. Al principio este papel puede ser desempeñado por el profesor o la profesora hasta que los/las alumnos/as se vayan familiarizando con la mecánica del juego.

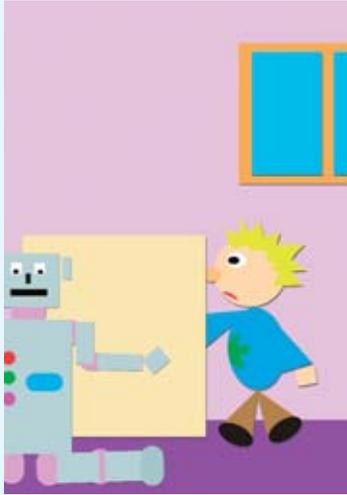
* La 'madre' se colocará de espaldas. El resto de los participantes se colocarán en el lado opuesto al que ocupa la 'madre'.

* La 'madre', tapándose la cara con las manos y de espaldas al resto de participantes, dirá en voz alta una letanía. En los juegos tradicionales se empleaban frases como 'un dos tres, carabín, carabán', aunque podemos inventar nuestra propia frase: 'Ahora no te veo, ahora no te veo... ahora te veo', o incluso utilizar elementos procedentes del cuento: 'Pepe está triste, Pepe no está contento, el Robot Juguetón no es un buen invento'. La velocidad a la que se recita cada frase puede ser variable: más lenta, más rápida o empezando muy lento y acabando rápidamente.

* Durante este tiempo el resto de los participantes intentarán acercarse lo más posible a la 'madre', pero deteniendo completamente sus movimientos en el momento que termine la letanía.

* Entonces, la 'madre' se volverá rápidamente y mirará a los participantes. A quienes la 'madre' vea moverse tendrán que regresar al punto del que salieron.

* El juego termina cuando todos los participantes han llegado al punto en el que está la 'madre'. Si lo creemos conveniente el primero en llegar será el que ocupe el lugar de 'madre' en la siguiente ronda.



Páginas 9 y 10 del Cuento

TEXTO

Por eso Pepe está un poco triste. Después de tanta ilusión con el Robot Juguetón, resulta que ahora no le gusta nada. Menudo aburrimiento, todo el rato subiendo o bajando un brazo, una pierna o moviendo la cabeza. ¿A quién le puede parecer divertido algo así? Es un robot tonto, siempre hace lo mismo.

Y está tan triste Pepe que decide meterse en la caja del robot para que no le vea nadie. Allí podrá pensar y llorar si quiere. ¿Cómo le dirá a mamá y papá que gastaron tanto dinero en el regalo que ahora no le gusta nada?

Hablando del cuento...

En este momento comenzaremos a trabajar la emotividad de nuestro alumnado, tratando de comprender la tristeza de Pepe para utilizarla como punto de comienzo de una nueva sensación más agradable: la alegría. Intentaremos que los alumnos busquen una salida al problema planteado mediante preguntas del tipo:

- ¿Qué haces cuando estás triste?
- ¿Te gusta estar triste?
- ¿Hay niños y niñas tristes en el mundo? ¿Por qué lo están?
- ¿Qué puedes hacer tú para que se rían?
- ¿Qué puede hacer Pepe dentro de la caja para no estar triste?
- ¿Qué haces con las cajas de los juguetes?
- ¿Has jugado alguna vez con ellas?

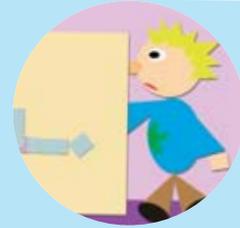
Actividades sugeridas

Podemos aprender a montar una caja. Para ello utilizaremos algún modelo desmontado haciendo ver a la clase que de una superficie plana puede salir un objeto tridimensional como una caja.

Si disponemos de varias cajas de pequeño tamaño, podemos llenarlas de objetos también pequeños y fabricar maracas, tratando de averiguar si el sonido que producen es distinto en cada caso. Se pueden llenar de arroz, palillos, monedas, canicas, alubias, algodón...

Un juego

Soy una persona seria...



Número de participantes: toda la clase.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 10/15 minutos.

‘Soy una persona seria’ es un juego en el que el alumnado practicará controlando su gestualidad.

La mecánica es muy sencilla, partiremos de un juego que puede ser conocido por la clase. Existen diversas posibilidades.

Pueden situarse por parejas y, por turnos, uno de los participantes ha de mantener el gesto serio mientras el otro intentará hacerle sonreír. También pueden jugar a ver cuál de los dos sonríe antes, permitiendo que se hagan unos a otros muecas en las que nunca se debe emplear la sonrisa: el que ríe pierde.

La tercera posibilidad es que uno o varios participantes mantengan el gesto serio al tiempo que el resto hacen todo tipo de muecas, aspavientos, mimo, etc... delante de los ‘serios’, intentando arrancarles una sonrisa.

Para introducir el juego es conveniente decir a nuestro alumnado que el mejor no es el que ‘sea más serio’ o ‘esté más triste’, sino que se trata de un juego en el que ‘un hechizo ha dejado a algunas personas de la clase sin sonrisa y las demás tienen que romper el maleficio y hacer que rían de nuevo’.



Páginas 11 y 12 del Cuento

Pero pronto tiene una gran idea. Cuando está dentro de la caja, empieza a imaginar que viaja por el espacio. La caja es como una nave espacial que surca las estrellas. Y allá abajo, pequeñita, se ve la Tierra. ¡Qué bonita es desde el espacio! Ahora entiendo por qué le llaman el Planeta Azul.

Qué genial es surcar el universo lleno de estrellas. Pepe quiere hablar con ellas y preguntarles por el avión Pepón y por el Principito, un niño de otro cuento que llegó a la tierra desde un planeta muy pequeño, muy pequeño y que visitó otros planetas, pero esa es otra historia.

Ésta es una caja mágica, con ella puede surcar el universo y descubrir mundos desconocidos, aprender a soñar, a reír y a llorar.

Hablando del cuento...

Comienzan las aventuras de la 'Caja mágica'. Viajes imaginarios de Pepe a bordo de su nuevo vehículo. La primera de ellas se desarrolla en el espacio. Sería interesante comenzar preguntando al alumnado qué saben sobre el espacio. ¿Qué es una estrella? ¿Cuántas estrellas hay en la imagen?

- Si pudieras viajar por el espacio, ¿dónde irías?
- ¿Cómo es la Tierra? (podemos trabajar las formas geométricas básicas: la Tierra redonda y la caja cuadrada).
- ¿Por qué se ve la Tierra tan pequeña?
- ¿Conoces la historia del Principito?

Al terminar esta página del cuento, y antes de volver la hoja, podemos indagar sobre cuál puede ser el próximo destino de la caja mágica.

Actividades sugeridas

Explicar al alumnado, a grandes rasgos, el cuento del Principito: la novela de Antoine de Saint-Exupéry.

Decorar la clase con muchas estrellas y planetas, creando nuestro firmamento particular. Las podemos elaborar con papel y pinturas de colores y pegarlas en la pared o colgarlas del techo con hilo transparente.

En esta página introducimos un personaje que pertenece a otro cuento de esta serie: el Avión Pepón. Si los participantes no conocen ese cuento podemos hablarles de él, motivándoles para una futura lectura del mismo.

Un juego

Lanzamiento espacial...



Número de participantes: toda la clase.

Material: cajas, papel, lápices de colores, hilo invisible (o sedal).

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 30/35 minutos.

Partimos de una de las actividades señaladas en esta ficha. Previamente a nuestra particular aventura, decoraremos el espacio de trabajo creando nuestro propio firmamento. Podemos emplear estrellas de colores que recortaremos y pegaremos en las paredes del aula o que colgaremos del techo con sedal o hilo invisible.

Podemos, incluso, crear alguna constelación mediante las estrellas de papel, situándola en la posición correspondiente.

Haremos lo mismo con diversos planetas, incluso dibujando una gran luna o un sol que colocaremos en un lugar muy visible del espacio de trabajo.

Una vez que hayamos decorado convenientemente el ‘escenario de la aventura’, buscaremos un lugar desde el que realizar los lanzamientos espaciales. Un ‘cabo Cañaveral’ dentro del aula.

Allí, niños y niñas, en orden, se situarán en posición agazapada -incluso colocando una caja a modo de cohete espacial-. En ese momento el resto de la clase comenzará la famosa cuenta atrás antes del despegue: “10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2... 1”. Al llegar al final de la cuenta atrás el/la alumno/a dispuesto/a al lanzamiento comenzará su vuelo visitando alguna de las estrellas o planetas que previamente hemos situado en la clase.

Al cabo de unos instantes, regresará ‘a la Tierra’ contando a sus compañeros/as qué es lo que ha visto en su paseo por el espacio.



Páginas 13 y 14 del Cuento

TEXTO

La imaginación de Pepe no tiene fronteras. De repente, imagina que la caja es un submarino. Ahora está en el fondo del mar, rodeado de peces de todos los colores. Y allí hay un cofre lleno de monedas. ¡Seguro que es un tesoro de algún barco pirata!

Quiere aprender los nombres de todos los habitantes del mar: el mero, la merluza, el calamar, la sardina, los langostinos. Son peces que sólo había visto en la pescadería. ¡Ah, también los vio en el acuario!

Quiere contar las monedas que hay encerradas en el tesoro: son monedas de todos los tiempos: el escudo, el doblón, la peseta, el euro. Pepe ha decidido que a partir de ahora ahorrará en su cofre del tesoro.

También hay plantas que parecen plantas pero son animales. Esta caja mágica 'mola un montón'.

Hablando del cuento...

El segundo gran viaje de Pepe le lleva a las profundidades del océano. Tal vez algunos de los/as alumnos/as hayan visitado un acuario o hayan viajado en barco en alguna ocasión. Les pediremos que cuenten su experiencia para averiguar los conocimientos previos de los que disponen.

También, como en otras páginas, trabajaremos el dibujo de la ilustración mediante preguntas: - ¿Qué es un submarino? ¿Para qué sirve?

- ¿De qué colores son los peces que puede ver Pepe desde su submarino?
- ¿Cuál es el más grande?
- ¿Cuál es el más pequeño?
- Vamos a poner nombre a los peces
- ¿Dónde está el cofre?
- ¿Qué tipo de monedas tiene?
- ¿Cuáles de ellas conocemos?
- ¿Conocemos el Euro, nuestra moneda?

Actividades sugeridas

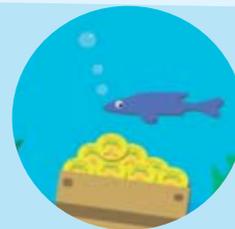
En el texto de esta página se hace referencia a un posible 'tesoro pirata'. Animaremos a los/as chavales/as a imaginar cuál fue esa historia, el nombre de los piratas... Un paso más podría ser disfrazarse de pirata, con un trozo de tela en el ojo a modo de parche y un pañuelo anudado en la cabeza.

Otra actividad a realizar sería averiguar nombres de peces. ¿Quién sabe alguno?

La actividad fundamental puede ser el reconocimiento de monedas, sobre todo monedas de Euro; cuántas hay, cómo son, etc...

Un juego

El cofre del tesoro...



Número de participantes: toda la clase.

Material: un tesoro que esconder, papel.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 10/15 minutos.

Antes de que los alumnos entren en el aula, el profesor/a o tutor/a deberá ocultar algún 'tesoro' de forma que los niños y niñas no sepan dónde está. El tesoro puede ser una caja con algunas monedas dibujadas, también puede haber otros tesoros intentando que, cuando al final lo encuentren, la sorpresa sea agradable para todos los participantes.

Previamente habrá que configurar un mapa de pistas que guiará a los participantes en busca del tesoro. Las pistas las podemos presentar mediante un dibujo de la clase o mediante una serie de órdenes que hay que cumplir para encontrar el tesoro. Por ejemplo:

- Desde la puerta dar cinco pasos hacia la ventana.
 - Desde la ventana, mirar a la papelera y acercarse sigilosamente.
 - Levantar la papelera y buscar debajo.
- (.../...)

Las pistas han de ser sencillas y adecuadas al grupo, siempre ayudado por el tutor de la actividad para que no se 'despisten' en la búsqueda del tesoro. En la mesa del profesor o profesora habrá un cartel en forma de cofre del tesoro con la imagen de todas las monedas de euro. De esta forma las irán conociendo. Al lado de cada pista deberíamos colocar una moneda de euro diferente que cada participante deberá colocar sobre la mesa del profesor para poder conocer la siguiente pista.

Para motivarles se les puede explicar una historia de 'piratas que visitaron hace mucho tiempo su clase, dejando oculto un tesoro'. Después, todos juntos, deambularemos por la clase siguiendo las instrucciones del mapa del tesoro hasta encontrarlo.

Al final, todos celebraremos la victoria con una gran fiesta... 'pirata'.



Páginas 15 y 16 del Cuento

TEXTO

Cuando se cansa de estar en el fondo del mar, en su submarino, imagina que la caja de cartón es una cabaña situada en un árbol en medio de la selva. ¡Es como Tarzán! Y allí debajo puede ver a todos los animales sin peligro. ¡Mira, un elefante verde! ¡Es precioso!

También hay otros animales: el león, la cebra, el rinoceronte, la pantera... Cada animal es de un color, del color de su imaginación.

Qué divertida es esta aventura. Pepe está pasándolo 'chanchi piruli'. El sol brilla en lo alto del cielo y reposa sobre una nube de algodón. El elefante verde le habla de la naturaleza y Pepe se compromete a no tirar nunca los papeles al suelo, sino a la papelera.

Hablando del cuento...

La aventura en la selva nos servirá para conocer distintos animales, pero también para trabajar temas relacionados con la ecología y el medio ambiente. Podemos empezar profundizando en aspectos acerca de la imagen que ilustra la página:

- ¿Cuántos árboles hay?
- ¿De qué color es el elefante de la imagen?
- ¿De qué color son los elefantes 'de verdad'?
- ¿Qué más animales conoces que vivan en la selva?
- ¿Quién es Tarzán? ¿Cómo vive?
- ¿Te gustaría vivir en la selva?
- ¿Qué te llevarías a la selva?

Después llamaremos la atención de los participantes sobre nuestros propios hábitos al visitar un bosque: ¿tiramos basura allí?, ¿qué hacemos con ella?, ¿tiramos basura en la ciudad?, ¿qué hacemos con ella?, ¿tiramos papeles por la calle?...

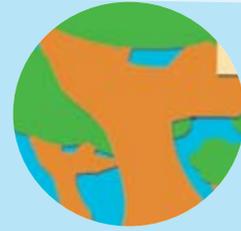
Actividades sugeridas

Una de las actividades a realizar puede ser la de imitar a diversos animales mediante el mimo. Pueden convertirse en un león, un elefante, una serpiente... pero sin emitir ningún ruido. Después realizaremos la actividad contraria: imitar el sonido de diversos animales pero sin hacer ningún tipo de gesto. Esta actividad puede realizarse de forma que la mitad de la clase imita a los animales y la otra mitad adivina. Luego se cambian los papeles.

Si desconocen quién es Tarzán -el personaje de Edgard Rice Burroughs- podemos contarles su historia.

Un juego

Operación papелera...



Número de participantes: toda la clase.

Material: cajas de cartón, papel, pegamento, lápices de colores.

Espacio para su desarrollo: el aula, al patio de recreo, el parque.

Duración: dos sesiones.

La ‘Operación papелera’ servirá para sensibilizar a nuestro alumnado con la necesidad de ser ecológico en un mundo en el que la cantidad de basura es cada vez mayor.

Esta operación se estructura en varias etapas. La primera de ellas es construir una papелera. De esta forma aprendemos también a reciclar, encontrándole otro significado al término ‘caja mágica’. Para ello deben tener una caja de cartón y papeles de colores que ellos mismos pegarán en el exterior de la caja.

También podemos decorarla pintando sobre ella con témperas o pintura ‘de dedos’, hasta crear una papелera que nos satisfaga.

La segunda parte de la actividad -a realizar en sesiones posteriores- consistirá en limpiar un espacio entre todos. Podemos organizar una limpieza de nuestra clase, del patio de juegos, de un parque cercano...

Cada alumno/a -o cada grupo, si preferimos organizar así a los participantes en la ‘Operación papелera’-, recorrerá el espacio a limpiar con su papелera personal ‘de diseño’, recogiendo aquellos papeles y objetos que se hayan tirado al suelo.

Es fundamental que el tutor reconozca previamente el espacio que se quiera limpiar para evitar sorpresas desagradables como cristales rotos, objetos punzantes... Además, deberían utilizar guantes y/o lavarse después de la actividad.

Todos los deshechos recogidos se depositarán en algún contenedor del servicio municipal de recogida de basuras.

Cada participante puede llevarse su papелera a casa, con el objeto de utilizarla adecuadamente y no tirar nada al suelo.



Páginas 17 y 18 del Cuento

TEXTO

Pero es hora de volver a casa, y la mejor manera es imaginar que la caja se convierte en un coche. ¡Qué divertido es darse un paseo por la ciudad con su coche nuevo! Imagina que pasa delante de las casas de sus amigos, y les saluda con la mano.

Cuando va conduciendo su coche, que se mueve con energía solar, está feliz. En la ciudad por donde viaja Pepe todo funciona con energía solar: los coches, la calefacción, la luz, la batidora, la nevera...

Él piensa que la energía es muy importante y que por eso debe conservarse. Se compromete a apagar la luz cuando salga de su habitación. Ésta es una caja llena de sorpresas. Pepe va saludando a todo el mundo con cara de felicidad. Todo le parece divertido.

Hablando del cuento...

La historia se acerca a su final. Pepe regresa en coche a su casa, pero es un coche mágico que utiliza energía solar. Esta circunstancia nos da pie para hablar a la clase de las energías alternativas. Probablemente ellos y ellas conozcan la energía solar gracias a alguna calculadora o reloj de pulsera solar. Si no es así, podemos llevar al aula una calculadora de este tipo y explicarles que no utilizan pilas. También hemos de concienciarles, hasta cierto punto debido a su edad, de lo peligrosas que son las pilas si no se tiran en lugares adecuados, para ello haremos referencia a las páginas 13 y 14 del cuento: los peces pueden morir si las pilas contaminan el agua, e intentar buscar soluciones.

En este momento también podemos hablar de algunos elementos de seguridad vial.

- ¿Te has fijado en el humo que sueltan los tubos de escape de algunos coches?
- ¿Qué se podría hacer para que no contaminaran?
- ¿Cómo es el coche de tu familia?
- ¿Conducen bien las personas que conoces?

Actividades sugeridas

Organizaremos un punto limpio dentro del aula en el que los alumnos puedan depositar las pilas usadas que, después, se llevarán a un lugar donde se recojan.

Podemos construir un coche con cajas -seguimos empleando 'cajas mágicas'-, reciclandolas para el juego.

Organizar un pequeño circuito en la clase, unos serán peatones y otros conductores. Intentaremos colocar alguna señal de tráfico básica para que todos la respeten.

Un juego

La canción de Pepe...



Número de participantes: toda la clase.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 15/20 minutos.

Con la partitura, enseñaremos a nuestro alumnado la Canción de Pepe. Se facilitan los acordes para poder acompañar la letra con una guitarra o un teclado.

Un buen complemento a esta actividad es la de inventar algún baile gestual que acompañe al texto.

Tiene Pepe una caja (hacemos un cuadrado con las manos), muy bonita, es para viajar (hacemos con la dedos de la mano como si anduviéramos en el aire).

Viaja por la selva (pasamos la palma de la mano ante nuestros ojos), viaja por el mar (hacemos olas con la palma de la mano), va por el espacio (señalamos el cielo), aprende a soñar (nos frotamos la frente con la palma de la mano)... y así sucesivamente.

La canción de Pepe

Gustavo Moral

Allegro

C F C G C

Tie-ne Pe-pe u-na ca-ja muy bo-ni-ta es pa-ra via-jar.

C F C F C F G F

Via-ja por la sel-va, via-ja por el mar, va por el es-pa-cio, a-pren-de-a so-ñar,
Co-no-ocen-los pe-ces, es-tre-llas tam-bien, má-gi-cos la ca-ja, má-gi-co es él,

G F C rit. G C

Tie-ne Pe-pe u-na ca-ja muy bo-ni-ta es pa-ra via-jar.



Páginas 19 y 20 del Cuento

TEXTO

Cuando sale de la caja de cartón, el Robot está en el suelo. ¡Seguro que se le han acabado las pilas! Definitivamente éste ha sido el mejor regalo de cumpleaños que ha tenido jamás. Y Pepe no lo dice por el Robot Juguetón, que es un aburrimiento de juguete, sino por la caja mágica, en la que puede imaginar todo lo que quiera.

Pepe ya está pensando en nuevas aventuras con su caja mágica. Viajar en globo, imaginar que es un ascensor, la chistera de un mago, un barco que surque los mares, un avión para visitar todo el mundo...

Pepe ha comprendido que el mejor juguete puede ser una caja de cartón, porque su imaginación la transforma en algo mágico.

Hablando del cuento...

Llegamos al final del cuento. Es el momento de recopilar todo lo que le ha sucedido a Pepe y sacar alguna conclusión de ello:

- ¿Recuerdas todas las aventuras de la caja mágica?
- ¿Qué más aventuras hubieras vivido tú dentro de la caja?
- ¿Prefieres el Robot Juguetón o la caja mágica?
- ¿Qué hará Pepe a partir de ahora?
- ¿Qué le ha pasado al robot?

Actividades sugeridas

Jugar con cajas de diferentes tamaños a diversos juegos que los niños y las niñas puedan inventar: simular que son coches, aviones, submarinos... Decorarlas y pintarlas de muchos colores. Construir, colocando unas sobre otras, edificios, puentes, túneles... Escondarse dentro, construir con una de ellas un pequeño guñol, un televisor, una radio... Las actividades que se pueden realizar con cajas son infinitas, ¿no crees?

Un juego

La gran aventura de Pepe...



Número de participantes: toda la clase.

Material: elementos para disfrazarse, una caja de cartón.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: dos o tres sesiones.

EL último juego que proponemos es un juego teatral. Se trata de escenificar la aventura completa de 'Pepe y la caja mágica'.

Para ello repartiremos entre nuestro alumnado todos los personajes que aparecen en el cuento más otros que queramos añadir.

- Pepe
- Robot
- Padres de Pepe
- Estrellas del cielo
- Peces debajo del mar
- Animales de la selva
- Otros amigos de Pepe

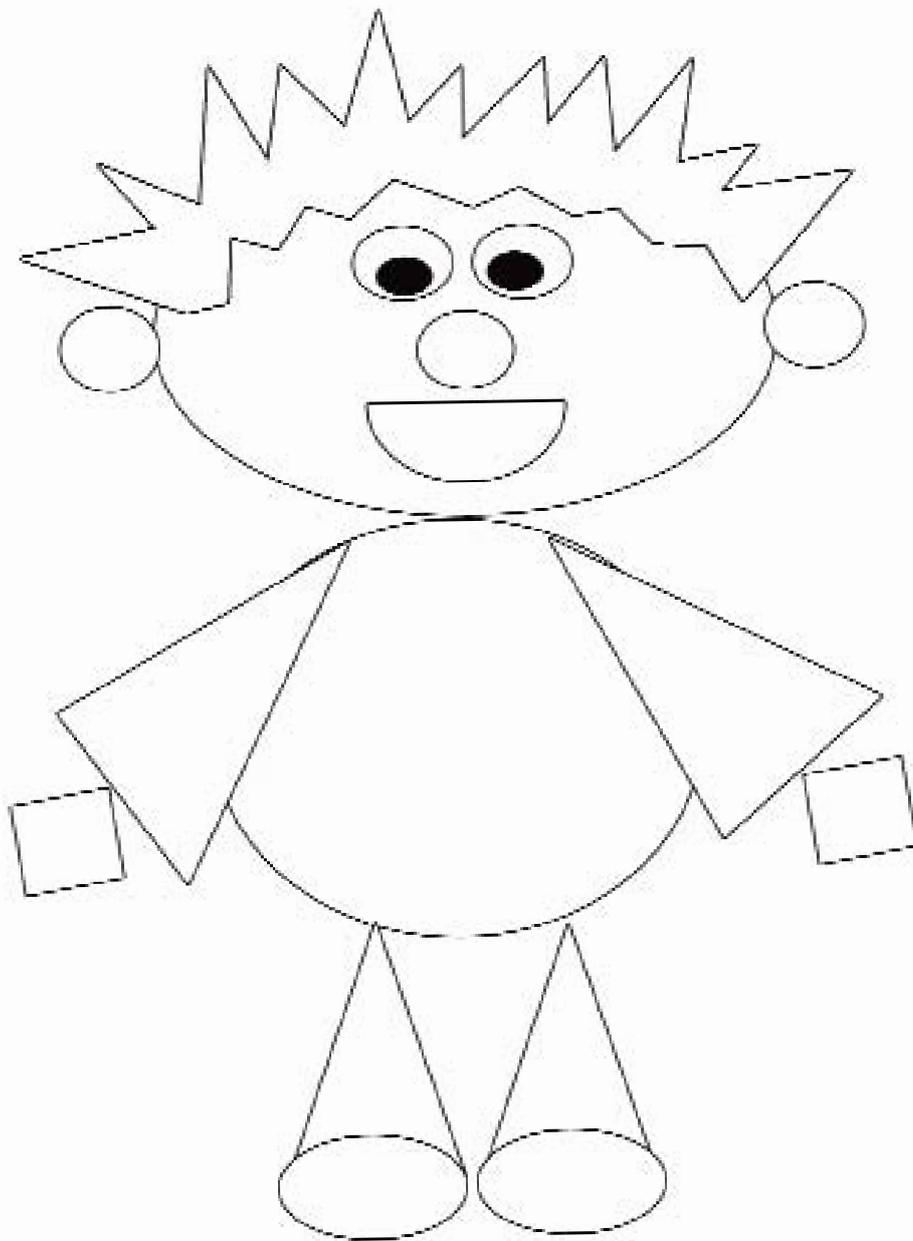
Partiendo de la dramatización de la historia podemos continuarla como queramos, imaginando nuevas aventuras de Pepe y la Caja Mágica, utilizando disfraces, construyendo materiales de atrezzo como el cofre del tesoro, las estrellas, los edificios... Todos estos materiales puede haberse ido desarrollando 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.

Y recuerda que las cajas siempre son mágicas, sólo es necesario utilizar la varita de mago que hay en nuestra imaginación y en la de toda la clase para que se ponga en marcha.

¡Manos a la obra!

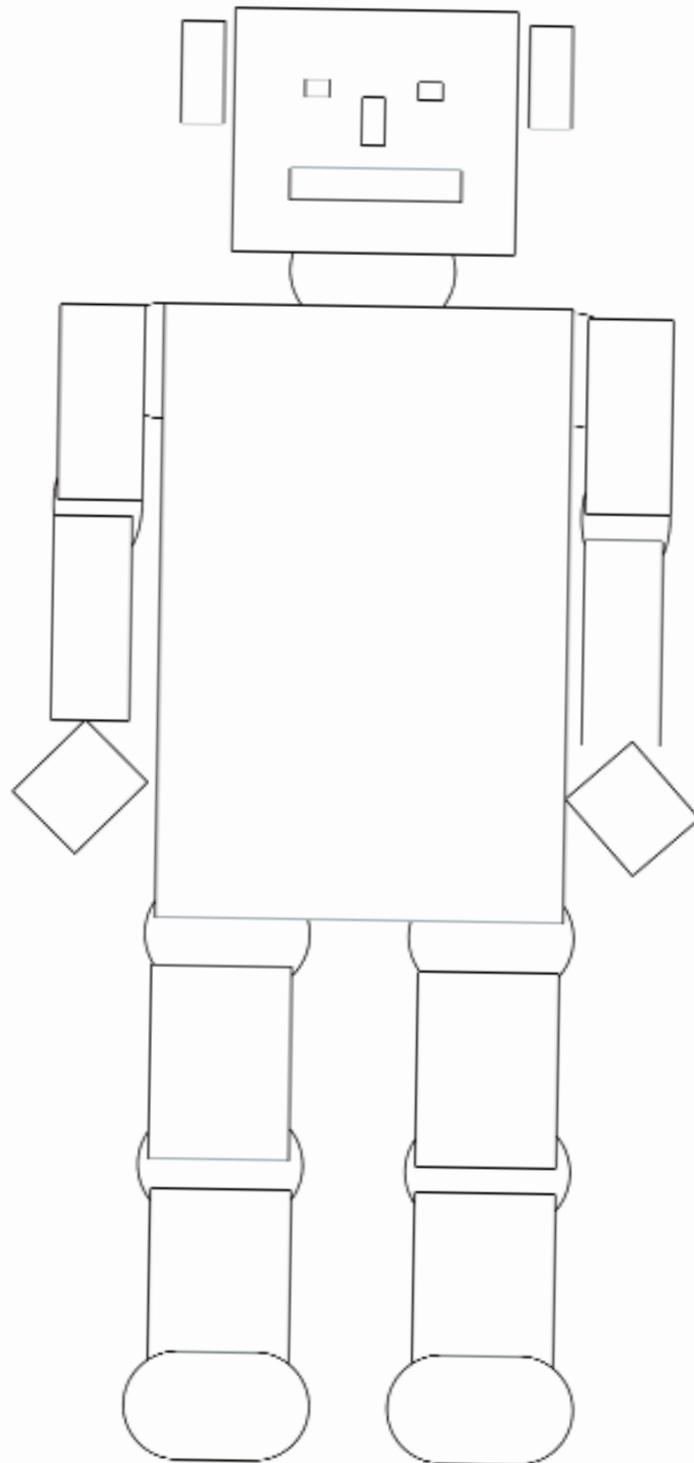


Fichas para colorear



Pepe

Fichas para colorear



El Robot Juguetón



FIN