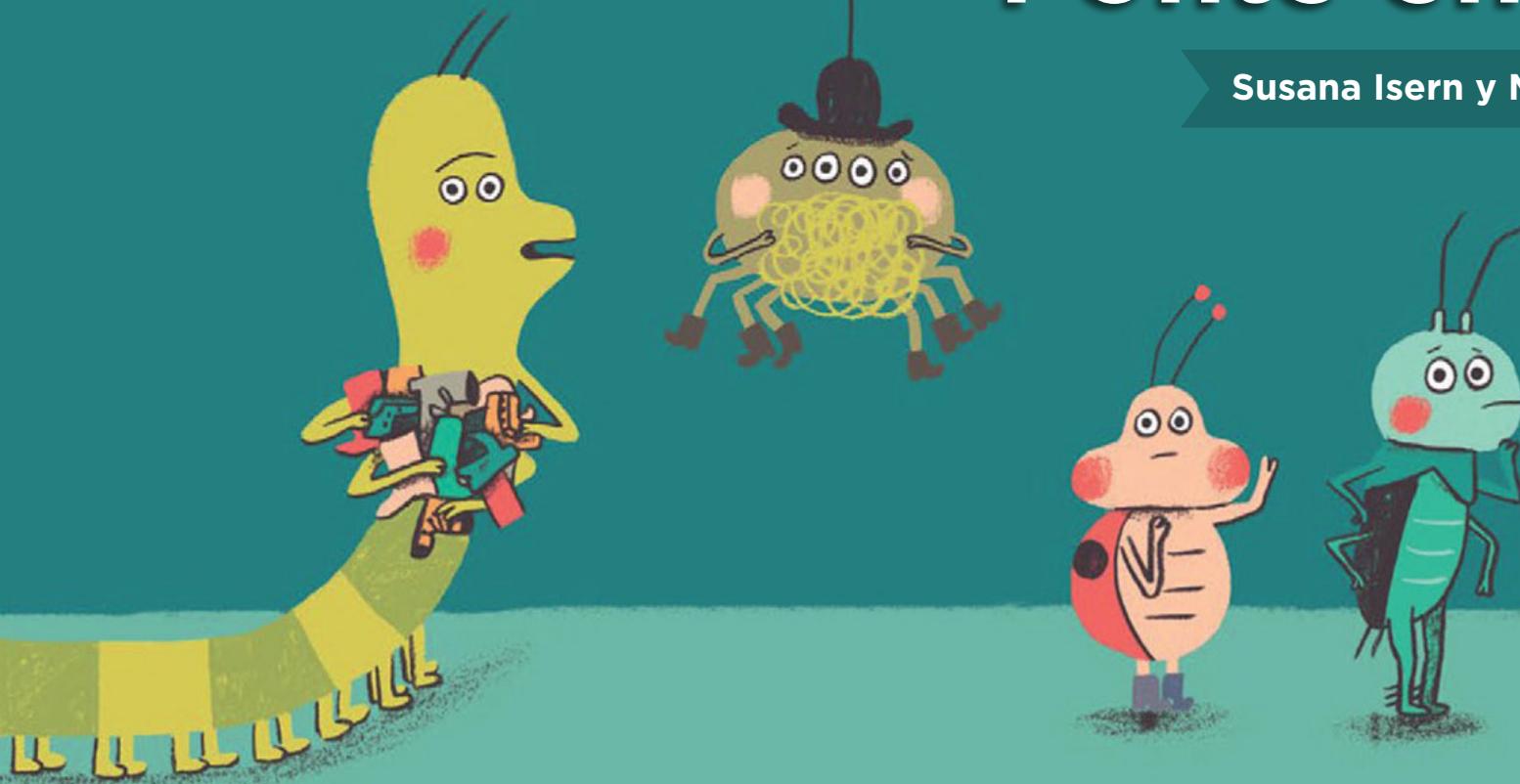


Ponte en mi lugar

Susana Isern y Mylène Rigaudie



GUÍAS DE LECTURA

Este recurso forma parte del programa *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que potencia el desarrollo integral del alumnado a través de la educación emocional, social y creativa, favorece el bienestar y cuidado del docente, mejora el clima de convivencia en la comunidad educativa y fortalece el vínculo del docente con el alumnado. Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: Identificación, expresión y regulación emocional, empatía, autoestima, habilidades de comunicación, habilidades de relación, assertividad, pensamiento crítico, pensamiento creativo y toma de decisiones.

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Beatriz Castro y Fundación Botín

Diseño y maquetación

Marta Díaz

Edición

Fundación Botín
Pedrueca, 1. 39003 Santander
www.fundacionbotin.org

©Fundación Botín

Aviso legal: los contenidos de esta publicación podrán ser reutilizados, citando la fuente y la fecha, en su caso, de la última actualización

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: sus autores



ÍNDICE

Presentación	04	
Introducción: El álbum ilustrado	05	
La autora y su obra	10	
La ilustradora y su obra	10	
Actividades	11	
 Antes de la lectura		
1. Una fila de bichos	11	
2. Ponte en mis zapatos	11	
3. Los bichos también van al cole	12	
4. La magia de las historias	13	
5. Calentando motores	15	
6. En los Pirineos	16	
 Durante de la lectura		
7. Detectives de la naturaleza	16	
8. 1,2,3 modo invierno	18	
9. El primer encuentro	18	
10. Mariquita está preocupada, ¿qué tendrá mariquita?	19	
11. Enredos	20	
12. Una sorpresa misteriosa	21	
13. Zapatero a tus zapatos	22	
14. En el arca de Noé	22	
15. A veces me siento grillo	23	
16. En el país de los bichos	23	
17. Entre todos construimos un mundo perfecto	24	
18. La arena de los recuerdos	24	
19. iBingo!	25	
20. De bicho en bicho	26	
21. Y ahora, ¿qué te parece?	26	
22. Nos vamos de expedición	27	
23. Kintsugi	28	
24. Shimabuku	28	
25. Esa dulce melodía	29	
26. Una noche estrellada	29	
27. Agentes secretos	30	
28. En plenitud	30	
29. Un coro muy especial	31	
 Después de la lectura		
30. Ilustraciones emocionantes	32	
31. Me pongo en tu lugar	32	
32. Knolling literario	33	
33. Unas buenas vacaciones	33	
34. Una historia musical	34	
Anexos	35	

PRESENTACIÓN

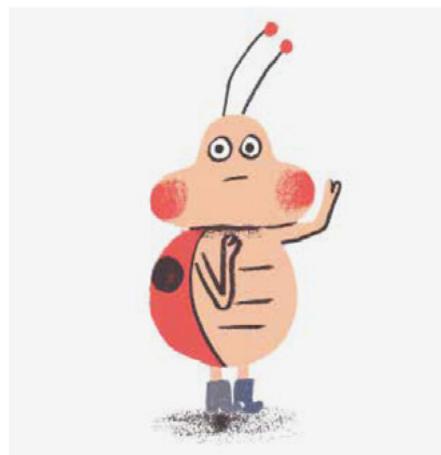
Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador¹ su labor en relación con el proceso lector de *Ponte en mi lugar*, de Susanna Isern. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la lectura y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumnado.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal. En este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre lector y texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionándolos con su mundo emocional. El papel de la persona mediadora debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre la persona lectora y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del docente. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de **Antes de la lectura**. A continuación, **Durante la lectura** se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con los textos y responden al desarrollo emocional, cognitivo y social de los/las lectores/as y al refuerzo del hábito lector.

Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en **Después de la lectura** se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de su alumnado y ayudar a su desarrollo personal, social y creativo. En definitiva, este es el fin de las actividades que se proponen.



1. A fin de agilizar la lectura usaremos a lo largo del documento algunas figuras en masculino, pero naturalmente, se alude con ellas a ambos géneros.

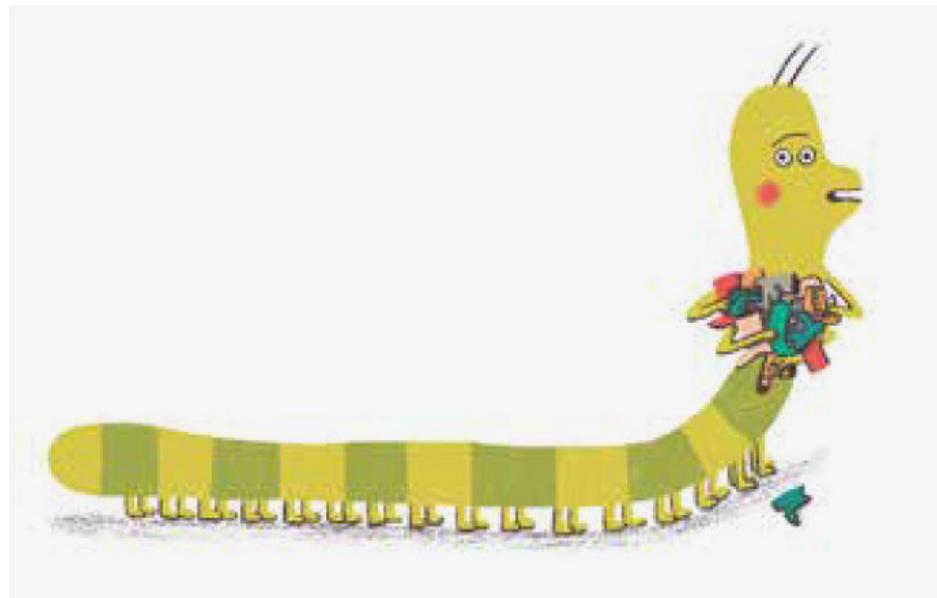
INTRODUCCIÓN: *El álbum ilustrado*

El álbum ilustrado, como género propio de la Literatura Infantil, resulta difícil de definir y clasificar. En parte, ello es debido a la variedad terminológica que existe para referirse a las narraciones infantiles compuestas de elementos verbales y visuales. Términos como “libro ilustrado” y “libro álbum” se utilizan en castellano, a veces de forma sinónima, para mencionar estas narraciones destinadas al público infantil; en inglés británico se emplea el término “picture book” y en inglés americano también “picturebook”, unido esta vez en una sola palabra.

Lo cierto es que, independientemente del término empleado, y de las distintas perspectivas desde las que el álbum infantil ha sido abordado -la psicología del desarrollo y su efecto terapéutico en el lector, la historia del arte-, o en función de su diversidad temática y estilística-, hay una característica esencial que lo define: la relación de interdependencia que existe entre el texto y la ilustración, dos códigos que se complementan y cooperan de tal forma que la lectura del álbum variaría drásticamente si el texto o la imagen faltaran.

De esta forma, el resultado final de un libro álbum no es la simple suma del significado del texto más las imágenes, sino el mensaje que nace de la interacción de ambos códigos. De hecho, hoy en día, el desarrollo de las nuevas tecnologías y el potencial comunicativo de la imagen y su gran capacidad para desarrollar las emociones, la imaginación y la creatividad evidencian, cada vez más, que el significado raramente se crea solo por medio de la lengua oral o escrita. Aunque la educación ha privilegiado durante mucho tiempo el texto escrito sobre el texto visual, la lectura de la imagen está ganando poco a poco la importancia que merece. En el álbum ilustrado, además, haciendo posible un género de la Literatura Infantil en el que se requiere claridad expresiva, valor literario, vocación de estilo y equilibrio entre lo implícito y lo explícito.

Dotemos, pues, a la infancia de los conocimientos necesarios para saber leer e interpretar las imágenes. Sin duda, las gramáticas visuales y los estudios llevados a cabo en las últimas décadas sobre multimodalidad y libros álbum, se ofrecen como un recurso imprescindible en la formación, tanto verbal como visual, de nuestros jóvenes lectores. Algunos de sus rasgos más significativos han sido utilizados para diseñar las actividades que se proponen en esta guía y que ayudarán a los docentes a leer con su alumnado un álbum que ha sido leído y celebrado por centenares de miles de jóvenes de todo el mundo.



	ACTIVIDAD	VARIABLES	ÁREAS CURRICULARES	CONTEXTOS ESCOLARES
ANTES	1. Una fila de bichos	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo • Habilidades de relación • Habilidades de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana y Literatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención a la diversidad • Plan lector
	2. Ponte en mis zapatos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación, expresión y regulación emocional • Toma de decisiones • Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> • Educación en valores cívicos y éticos • Educación Física • Lengua castellana y Literatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Convivencia escolar • Promoción de hábitos saludables • Atención a la diversidad
	3. Los bichos también van al cole	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de comunicación • Identificación, expresión y regulación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Naturales • Lengua castellana y Literatura • Lengua extranjera 	<ul style="list-style-type: none"> • Educación Ambiental • Bilingüismo
	4. La magia de las historias	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Empatía • Identificación, expresión y regulación emocional • Habilidades de comunicación • Pensamiento creativo • Pensamiento crítico 	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana y Literatura • Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Convivencia escolar • Plan lector
	5. Calentando motores	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo • Habilidades de comunicación • Toma de decisiones • Identificación, expresión y regulación emocional • Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana y Literatura 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan lector • Proyecto lingüístico de centro • Convivencia escolar
	6. En los Pirineos	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo • Habilidades de comunicación • Toma de decisiones • Identificación, expresión y regulación emocional • Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana y Literatura • Ciencias Naturales • Ciencias Sociales 	<ul style="list-style-type: none"> • Plan lector • Convivencia escolar • Educación ambiental
	7. Detectives de la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo • Habilidades de comunicación • Toma de decisiones • Identificación, expresión y regulación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana y Literatura • Ciencias Naturales • Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> • Educación ambiental • Convivencia escolar
	8. 1, 2, 3 modo invierno	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo • Toma de decisiones • Identificación, expresión y regulación emocional • Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana y Literatura • Ciencias naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Promoción de hábitos saludables • Educación Ambiental

	ACTIVIDAD	VARIABLES	ÁREAS CURRICULARES	CONTEXTOS ESCOLARES
DURANTE	9. El primer encuentro	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Identificación, expresión y regulación emocional Pensamiento creativo Pensamiento crítico 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar Atención a la diversidad
	10. Mariquita está preocupada, ¿qué tendrá Mariquita?	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Toma de decisiones Pensamiento creativo 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar Acción tutorial Atención a la diversidad
	11. Enredos	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Identificación, expresión y regulación emocional Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> Ciencias naturales Educación física 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Educación ambiental Aprendizaje colaborativo
	12. Una sorpresa misteriosa	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Música y danza Educación física Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Programa de prevención: acoso escolar Convivencia escolar
	13. Zapatero a tus zapatos	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento creativo Autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> Artes, emociones y creatividad
	14. En el arca de Noé	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Identificación, expresión y regulación emocional Autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> Educación Física Lengua castellana y Literatura 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar
	15. A veces me siento Grillo	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional Autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> Educación plástica y visual Lengua castellana y Literatura 	<ul style="list-style-type: none"> Identidad personal Convivencia escolar Plan lector
	16. En el país de los bichos	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento creativo Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Ciencias sociales Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo por proyectos Artes, emociones y creatividad Diversidad y Pluralismo cultural
	17. Entre todos construimos un mundo perfecto	<ul style="list-style-type: none"> Autoestima Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación plástica y visual Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Identidad personal Programa de prevención: acoso escolar Diversidad y Pluralismo cultural

	ACTIVIDAD	VARIABLES	ÁREAS CURRICULARES	CONTEXTOS ESCOLARES
DURANTE	18. La arena de los recuerdos	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional Autoestima Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> Educación plástica y visual Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Identidad personal Programa de prevención: acoso escolar Atención a la diversidad Arte, emociones y creatividad
	19. ¡Bingo!	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades de relación Habilidades de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar Acción tutorial
	20. De bicho en bicho	<ul style="list-style-type: none"> Autoestima Toma de decisiones Habilidades de relación 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Identidad personal Programa de prevención: acoso escolar
	21. Y ahora ¿qué te parece?	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos Música y danza 	<ul style="list-style-type: none"> Plan lector Programa de prevención: acoso escolar Convivencia escolar
	22. Nos vamos de expedición	<ul style="list-style-type: none"> Toma de decisiones Habilidades de relación Habilidades de comunicación Asertividad Pensamiento creativo 	<ul style="list-style-type: none"> Educación plástica y visual Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar Artes, emociones y creatividad Aprendizaje colaborativo
	23. Kintsugi	<ul style="list-style-type: none"> Autoestima Habilidades de relación Habilidades de comunicación Pensamiento creativo 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Ciencias Sociales Ciencias Naturales 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar Artes, emociones y creatividad
	24. Shimabuku	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento creativo Toma de decisiones Asertividad Habilidades de relación Habilidades de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Ciencias Naturales Ciencias Sociales Educación plástica y visual Música y danza 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo por proyectos Programa de prevención: acoso escolar STEAM Artes, emociones y creatividad
	25. Esa dulce melodía	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional Habilidades de relación 	<ul style="list-style-type: none"> Educación Física Música y danza Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar
	26. Una noche estrellada	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Plan lector Programa de prevención: acoso escolar Convivencia escolar

	ACTIVIDAD	VARIABLES	ÁREAS CURRICULARES	CONTEXTOS ESCOLARES
DURANTE	27. Agentes secretos	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Programa de prevención: acoso escolar Acción tutorial
	28. En plenitud	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento creativo Toma de decisiones Autoestima Identificación, expresión y regulación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Plan lector Identidad personal Promoción de hábitos saludables
	29. Un coro muy especial	<ul style="list-style-type: none"> Identificación, expresión y regulación emocional Empatía Autoestima Habilidades de relación 	<ul style="list-style-type: none"> Música y danza Educación en valores cívicos y éticos 	<ul style="list-style-type: none"> Convivencia escolar Plan Lector Aprendizaje colaborativo
DESPUÉS	30. Ilustraciones emocionantes	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento creativo Toma de decisiones Identificación, expresión y regulación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> Plan lector Identidad personal
	31. Me pongo en tu lugar	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Pensamiento creativo 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación en valores cívicos y éticos Ciencias naturales Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> Educación ambiental Artes, emociones y creatividad Aprendizaje colaborativo Trabajo por proyectos
	32. Knolling literario	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Autoestima Pensamiento creativo Habilidades de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> Plan lector Artes, emociones y creatividad
	33. Unas buenas vacaciones	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Pensamiento creativo Habilidades de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Ciencias naturales Matemáticas Educación plástica y visual 	<ul style="list-style-type: none"> Educación ambiental STEAM
	34. Una historia musical	<ul style="list-style-type: none"> Empatía Autoestima Identificación, expresión y regulación emocional Pensamiento creativo Habilidades de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Lengua castellana y Literatura Educación plástica y visual Música y danza 	<ul style="list-style-type: none"> Artes, emociones y creatividad Convivencia escolar Trabajo por proyectos

LA AUTORA Y SU OBRA

Susana Isern



Es una destacada autora española de literatura infantil, reconocida por su capacidad para contar historias llenas de magia, sensibilidad y valores. Psicóloga de formación, ha sabido trasladar su conocimiento sobre las emociones y el comportamiento humano al ámbito de la literatura, creando relatos que conectan tanto con niños como con adultos.

Desde su debut, ha publicado numerosos libros que han sido traducidos a varios idiomas y recibido premios internacionales. Entre sus obras más conocidas se encuentran *El emocionómetro del inspector Drilo*, *La música del mar* y *Daniela Pirata*.

Sus cuentos suelen abordar temas como la amistad, la confianza en uno mismo, la empatía y la diversidad, siempre con un enfoque cercano y educativo.

Uno de los aspectos más destacados de sus libros es la combinación entre texto e ilustración, ya que colabora con ilustradores talentosos que enriquecen visualmente sus historias. Su estilo narrativo es dinámico, accesible y envolvente, lo que hace que sus libros sean perfectos tanto para la lectura en familia como para el trabajo en el aula.

En definitiva, Susana Isern es una autora imprescindible dentro del panorama de la literatura infantil, con historias que no solo entretienen, sino que también ayudan a los más pequeños a comprender mejor el mundo y sus emociones.

LA ILUSTRADORA Y SU OBRA

Mylène Rigaudie



Es una talentosa ilustradora francesa nacida en 1983 en Cantal, Francia. Estudió artes aplicadas, especializándose en diseño gráfico, publicidad y edición. Actualmente, reside en el suroeste de Francia, rodeada de naturaleza, lo que influye notablemente en su obra.

Su trabajo se caracteriza por la representación detallada de la naturaleza, especialmente plantas y animales, llenando sus ilustraciones de pequeños detalles que enriquecen la narrativa visual. Ha colaborado en diversas publicaciones, tanto en prensa como en literatura infantil y juvenil, con libros traducidos a múltiples idiomas.

ACTIVIDADES

Antes de la lectura

1. UNA FILA DE BICHOS

Pensamiento creativo, Habilidades de relación y comunicación | Lengua castellana y Literatura | Atención a la diversidad, Plan lector.

La portada es un elemento clave en el primer encuentro del lector con el libro. Aunque se dice que no se debe juzgar un libro por su portada, en el caso de la literatura infantil, esta se convierte en una puerta abierta hacia la emoción, la creatividad y el aprendizaje.

La contraportada también desempeña un papel importante, ya sea ofreciendo un resumen motivador o presentando una ilustración que cierra la obra con un toque especial. En este cuento, portada y contraportada se entrelazan, creando un hilo visual continuo que presenta a los personajes, que muy probablemente, serán los protagonistas de esta emocionante historia.

A partir de estas ilustraciones, la imaginación se posará en el fondo verde, donde cinco insectos observan al lector invitándolo a adivinar qué sucede en su interior. Así, el libro cobra vida incluso antes de abrirlo. El docente propone un ejercicio que fomenta el diálogo y la creatividad, planteando preguntas como las siguientes:

- *¿Quiénes son los personajes?*
- *¿Dónde se encuentran?*
- *¿Qué están haciendo?*
- *¿Qué ven a su alrededor?*
- *¿Qué sonidos escuchan en el ambiente?*
- *¿A qué huele ese lugar?*

- *¿Tienen alguna relación entre ellos?*
- *¿Hacia dónde se dirigen?*
- *¿Qué les pasa?*
- *¿Nos quieren contar algo?*
- *¿Podemos por sus caras adivinar cómo se sienten?*

Se recogerán todas las ideas que surjan, y al final de la lectura, se comprobará qué elementos eran ciertos y cuáles resultaron ser completamente diferentes de lo pensado. Este ejercicio no solo estimula la creatividad, sino que también potencia las habilidades de comunicación y relación, mientras prepara al alumnado para adentrarse en una historia llena de sorpresas.

2. PONTE EN MIS ZAPATOS

Identificación, expresión y regulación emocional, Toma de decisiones, Empatía | Educación en valores cívicos y éticos, Educación Física, Lengua castellana y Literatura | Convivencia escolar, Promoción de hábitos saludables, Atención a la diversidad.

Seguramente el título llame la atención, y en lo primero que se piense sea en algo tan simple como ponerse los zapatos de otra persona, ¿verdad? Pues bien, imanos a la obra! El docente propone al alumnado divertirse con los zapatos y utilizar esta actividad de cohesión grupal como recurso motivador.

Se recuerda algún juego donde los zapatos sean protagonistas como *e/ zapatito por detrás*, pero esta vez, el desafío se llevará a otro nivel: un juego que pondrá a prueba la rapidez, tolerancia a la frustración y, sobre todo, la empatía del alumnado.

El juego comienza pidiendo a los participantes que se quiten los zapatos y los dejen en un montón en el centro del aula. Después se mezclan para dificultar su identificación. Cada participante elegirá un par de

zapatos ajenos y se los pondrá sin importar si son grandes o pequeños, la diversión es adaptarse a ellos y vivenciar cómo se siente sin desvelar a quién pertenecen. Se realizan actividades para poner a prueba cómo se mueven en los zapatos de otros, por ejemplo, caminar en línea recta, hacer una carrera de obstáculos, relevos, una pequeña yincana. Al final las personas participantes deben adivinar a quién pertenecen sus zapatos y compartir cómo se sintieron durante el juego utilizando unos zapatos ajenos, cuáles fueron las dificultades, cómo las solucionaron...

Para ampliar esta actividad y establecer un vínculo significativo con *ReflejArte*, se propone una dinámica creativa para aumentar la empatía tal y como se hizo en la propuesta 2011-12: ***Zapatos, huellas, elementos mágicos para buscar ilusiones***. Consiste en dibujar la silueta del pie de un compañero o compañera (cuyo zapato se haya utilizado previamente) y diseñarle un zapato personalizado. Este zapato será decorado con palabras que resalten sus cualidades positivas o con mensajes alentadores que refuerzen su autoestima además de aspectos plásticos que reflejen su personalidad (colores, texturas...).

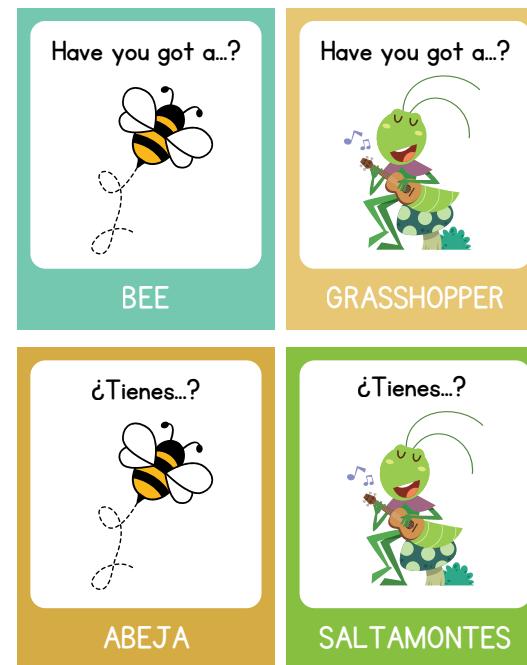
3. LOS BICHOS TAMBIÉN VAN AL COLE

Autoestima, Habilidades de comunicación, Identificación, expresión y regulación emocional | Ciencias Naturales, Lengua castellana y Literatura, Lengua extranjera | Educación Ambiental, Bilingüismo.

Seguro que en cada recreo se encuentran muchos insectos que el alumnado no sabe identificar pero que son viejos conocidos de los patios. Dependiendo de dónde esté situado el centro educativo, existirá un hábitat diferente con insectos que despiertan la curiosidad y animan al juego simbólico.

Ya se han conocido los cinco protagonistas del cuento, quienes posiblemente también se encuentren entre los habitantes habituales del entorno escolar, pero seguro que hay muchos más. Por eso, para ampliar la lista de personajes, se elaborará un catálogo con los insectos del patio

del colegio p. ej. bicho bola, mariposa, caracol, mosca, escarabajo u hormiga. Lo ideal sería aportar un insecto por persona, para crear una lista tan extensa como el número de alumnado de la clase.



Con esta recopilación, se creará una presentación en la que cada insecto será presentado con su nombre en español e inglés. Este ejercicio no solo enriquecerá el vocabulario, sino que también ayudará a observar y valorar más profundamente el entorno.

Después de identificar los bichos y aprender sus nombres, se creará un juego de cartas inspirado en ***Go Fish***.

1. Preparación de las cartas:

- Se incrustarán las imágenes de los bichos en cada carta. Anexo 1.
- Para jugar, será necesario crear parejas. P. ej. si se han identificado 20 bichos, el mazo tendrá 40 cartas (2 por cada bicho).

2. Organización del juego:

- Una vez elaboradas las cartas, el juego se realiza en grupos de 4 o 5 jugadores.
- Cada persona recibe 5 cartas, y el resto se coloca boca abajo en un mazo central.

REGLAS DEL JUEGO:

1. Comienzo:

- La persona más joven empieza el juego y el turno avanza hacia la derecha (en sentido horario).

2. Durante el turno:

- El jugador pide una carta específica a otra persona, p. ej.:
 - *¿Tienes la mariquita?* o en inglés, *Have you got a ladybird?*
- Si la persona a la que se le preguntó tiene la carta, debe entregarla.
- Si no la tiene, responde: *¡Vete a pescar!* o *Go Fish!*. En ese caso, la persona en turno toma una carta del mazo central.
- Si alguna persona en su turno se queda sin cartas puede coger 5 del mazo y continuar el juego.

3. Formar parejas:

- Cada vez que una persona forme una pareja, colocará las dos cartas frente a ella para mostrarlas como un conjunto completo.

El juego **termina** cuando no queden cartas en el mazo central y no sea posible hacer más parejas.

La persona ganadora será la que haya formado mayor número de parejas al final del juego.

Este juego no solo ayudará a reforzar los nombres de los insectos en español e inglés, sino también desarrollará habilidades como **la memoria, la observación y el trabajo en equipo**.

4. LA MAGIA DE LAS HISTORIAS

Autoestima, Empatía, Identificación, expresión y regulación emocional, Habilidades de comunicación, Pensamiento creativo y Pensamiento crítico | Lengua castellana y Literatura, Educación plástica y visual | Convivencia escolar, Plan lector.

La relación que se crea con una historia va mucho más allá del papel, las ilustraciones y las palabras. Abrir un cuento significa establecer un vínculo, encender la magia y emprender una aventura. Para que esta experiencia sea placentera, duradera y cautivadora, se sugiere incluir materiales complementarios junto a la lectura para dar vida a esta historia.

Esta actividad propone crear la **Cesta Ponte en mi lugar**, una propuesta diseñada para encender la chispa de la imaginación y estimular la mente. Con ella, se ofrecen oportunidades para desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad. Esta cesta facilitará la reflexión sobre los personajes y la comprensión de sus emociones además de trabajar las habilidades sociales y de comunicación.

Una actividad que crece con la historia

Esta propuesta es acumulativa: puede comenzar antes de la lectura e irse enriqueciendo a medida que se avance en ella.

¿Qué incluir en la cesta?

Los materiales deben ser atractivos, inspiradores y motivar a explorar, imaginar, pensar y jugar. La idea es llenar la cesta con objetos cotidianos o materiales que se puedan crear en el aula; p. ej.:

- Un ejemplar de *Ponte en mi lugar*.
- Figuras de los protagonistas de la portada: peluches, figuras de plástico o creaciones de plastilina.
- Tarjetas con las palabras del título para jugar y explorar el vocabulario. **Anexo 2**.
- Fotocopias de los personajes para colorear o inventar nuevas historias. **Anexo 3**.



- Elementos naturales como arena, tierra, hierbas, piedras, bellotas, piñas o ramas, para recrear el escenario.
- Botes con aromas relacionados con la historia: olor a hierba, flores, etc.

- Juegos para realizar de forma autónoma, como bingo de animales o sudoku con los personajes. Con este recurso se puede multiplicar el espacio y tiempo dedicado al cuento y establecer momentos durante la jornada escolar para acceder a esta cesta y experimentar. **Anexo 4**.



- Tarjetas de emociones para introducir nuevo vocabulario emocional y reflexionar sobre el cuento. **Anexo 5**.
- Tarjetas en blanco para escribir palabras emocionantes que surjan durante la lectura y material para escribir. Con ellas se pueden ir incorporando nuevas palabras para enriquecer el vocabulario, tanto el emocional como el de cualquier otra área que nos inspire la narración
- Espacio reservado para el instrumento musical que aparecerá más adelante en la historia: el violín del grillo.

- Elementos clave de la narración: hilo, zapatos, alas, un lunar y la cuerda de violín, que se irán añadiendo a medida que avance la lectura. Estos materiales permiten secuenciar y establecer un hilo narrativo.
- Una pizarra pequeña con rotuladores o tizas para dejar mensajes. Este pequeño recurso puede resultar valioso para establecer un ambiente de sorpresa y emoción ya que invita a escribir pensamientos, deseos positivos, alguna pista, puede multiplicar el deseo por involucrarse en la lectura.
- La actividad de BdH infantil Ponte en mi lugar para iniciar un juego de descubrimiento de los personajes y establecer conexiones con la narrativa del cuento y sus valores.

Cualquier recurso que despierte el placer por la lectura y encienda la imaginación será bienvenido en la cesta.

La cesta quedará al alcance de los niños para que puedan ir añadiendo elementos y manipularla, jugar con ella, crear sus propias historias...

5. CALENTANDO MOTORES

Pensamiento creativo, Habilidades de comunicación, Toma de decisiones, Identificación, expresión y regulación emocional, Empatía | Lengua castellana y Literatura | Plan lector, Proyecto lingüístico de centro, Convivencia escolar.

La narración es un proceso complejo en el que intervienen funciones cognitivas, sociales, expresivas y lingüísticas. La capacidad de contar una historia brinda valiosa información sobre cómo se codifica, se perciben y representan recuerdos y experiencias.

Esta habilidad constituye una competencia esencial en las relaciones, ya que permite estructurar ideas y expresar sentimientos y detalles de la vida de manera que conecten con quienes escuchan; además, fomenta la introspección y el autoconocimiento, elementos clave para el desarrollo personal.

Cada vez que se emplean técnicas o recursos para contar historias, se lleva a cabo un proceso de enriquecimiento personal que fortalece la empatía y crea vínculos con las experiencias de los demás, consolidando la capacidad para comprender y compartir.

Se propone una actividad de calentamiento previa a la historia. Mostrando la portada y contraportada del libro, se invita al grupo clase a dedicar un momento para crear una historia coral que incorpore diferentes situaciones: disparatadas, de miedo, de humor, suspense, aventuras, magia....

Se utilizará una frase de apertura emocionante, y por turnos, cada participante añadirá una frase hasta completar la narración, p. ej.:

- *Había una vez un bosque donde vivían unos bichos con un extraño poder...*
- *Había una vez un colegio donde unos bichos jugaban a...*
- *Había una vez unos bichos que se llamaban...*
- *Había una vez un grillo que esperaba el autobús delante de un árbol...*
- *Érase una vez unos animales que no vivían en un bosque...*

Al finalizar la narración, el docente propondrá reflexionar sobre cómo se han sentido durante la actividad: *¿Os ha divertido?, ¿Os habéis reído?, ¿Habéis sabido esperar el turno? ¿Os ha resultado fácil o difícil participar?* En definitiva, se explorarán las emociones que surgieron en la actividad.

¿Y si, además de crear la historia, se grabase y compartiese con las familias? Sería una buena oportunidad para establecer sinergias muy positivas y fortalecer el vínculo familia-escuela. De esta manera, la historia trascenderá los muros del aula, amplificando su impacto y creando una conexión más profunda.

6. EN LOS PIRINEOS

Pensamiento creativo, Habilidades de comunicación, Toma de decisiones, Identificación, expresión y regulación emocional, Empatía I Lengua castellana y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales I Plan lector, Convivencia escolar, Educación ambiental.

Una excelente forma de motivación a la lectura e identificar vivencias compartidas es acercarse a la figura del autora del relato, en este caso, Susanna Isern. Su experiencia invita a explorar similitudes y diferencias con la propia realidad, permitiendo conectar con sus historias. Para ello, se puede utilizar este texto que narra cómo inició su carrera literaria y describe su proceso creativo desde la infancia.

Susanna Isern (La Seu d'Urgell, 1978) creció rodeada de las montañas del Pirineo.

De pequeña lo que más le gustaba era correr de acá para allá mientras descubría insectos increíbles y ayudaba a animalitos enfermos o en peligro. Fue en esa época cuando algunos de aquellos animales comenzaron a contarle cuentos al oído, los cuales escribía rápidamente en una libreta que llevaba siempre encima.

En la actualidad, las historias surgen de la forma más inesperada: algunas llaman a la puerta, otras las encuentra escondidas debajo de la cama o nadando en el café con leche, aunque la mayoría aparecen como mariposas que pilla al vuelo.

A partir del texto, se puede entablar un diálogo centrado en el proceso creativo, la imaginación, la sensibilidad y la creatividad. Esto se puede lograr formulando preguntas, investigando más sobre los libros que ha escrito y creando en el aula un espacio dedicado a pequeña biblioteca con otros títulos de la autora. En el caso de querer establecer un contacto más cercano, se podría escribir una carta a la autora preguntándole sobre su infancia en los Pirineos, proceso creativo o su relación con el entorno.

Algunas preguntas para fomentar el diálogo y la reflexión podrían ser:

- *¿Sabéis dónde están los Pirineos?, ¿Cómo son? Búsqueda en Google Maps*
- *¿Qué animales podríamos encontrar allí?, ¿Quizás un elefante?, ¿Un camello?*
- *¿A Susanna le gustaban los animales?, ¿Cómo lo sabemos?*
- *¿Cómo crees que era Susanna cuando era pequeña?, ¿Qué hacía?, ¿Cuáles eran sus aficiones?*
- *¿Qué tenía de especial su relación con los bichos?, ¿Te ha sucedido algo similar alguna vez?*
- *¿Cómo crees que la escritora crea sus historias?, ¿Te gustaría vivir una experiencia parecida?*
- *¿Conoces algún otro cuento que haya escrito esta autora?*

Este enfoque no solo fomenta el interés por la lectura, sino que también invita a conectar con las propias vivencias, despertar la curiosidad y fortalecer la imaginación.

Durante la lectura

7. DETECTIVES DE LA NATURALEZA

Pensamiento creativo, Habilidades de comunicación, Toma de decisiones, Identificación, expresión y regulación emocional I Lengua castellana y Literatura, Ciencias Naturales, Educación física I Educación ambiental, Convivencia escolar.

La narración comienza con una explosión de colores que transporta a la calidez de los primeros rayos del sol, anunciando el inicio de una nueva estación: la primavera. En este colorido escenario aparece Grillo, el pequeño protagonista, que acaba de despertar del letargo invernal

y está ansioso por reencontrarse con sus amigos. Antes de descubrir quiénes son, se propone imaginar el escenario donde Grillo se presenta: *¿A qué huele?, ¿Qué sonidos se escuchan?, ¿Qué texturas podríamos sentir?, ¿Qué colores adornan esta estación?*

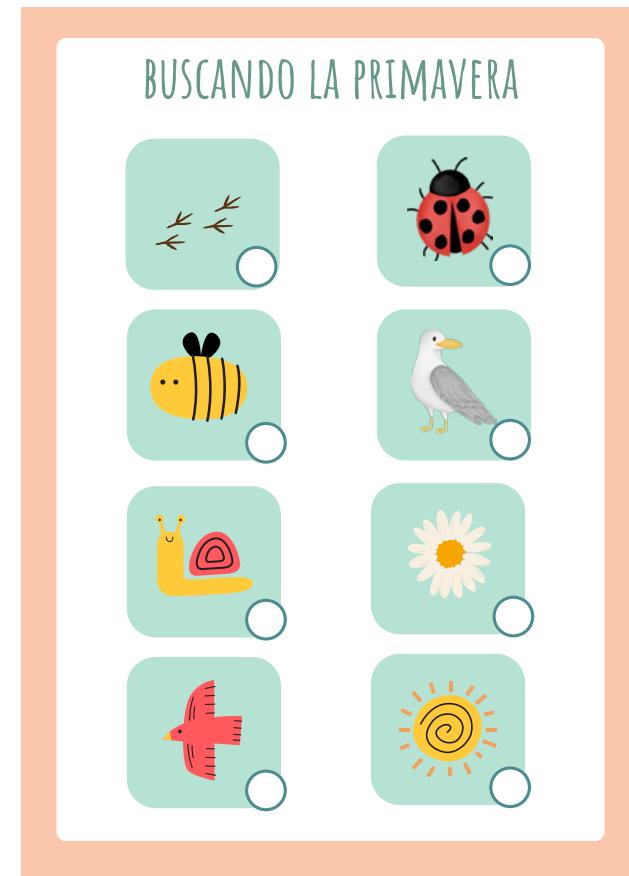
Si es primavera, se puede salir al exterior para vivir y experimentar todo lo explorado en el aula a través de la lectura de la primera página. Para ello, se propone una búsqueda en el entorno del centro educativo. Con la ayuda del **Anexo 6**, se iniciará una emocionante búsqueda del tesoro. Esta actividad puede realizarse de manera individual o en grupos, y consistirá en encontrar los elementos listados en la ficha.

Tras completar la exploración, se entablará un diálogo sobre lo percibido y sentido:

- *¿Qué colores fueron los más comunes?*
- *¿Qué emociones despertaron los sonidos? ¿Y las texturas?*
- *¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?*
- *¿Qué sensaciones te genera esta época del año?*
- *¿Qué te llamó más la atención?*

Si se realiza esta actividad en otra estación, se puede adaptar o reformular para enfocarse en los elementos característicos del paisaje de esa época:

- **En otoño:** semillas, frutos, hojas caídas, cortezas, ramas con formas interesantes o la huella de algún animal.
- **En invierno:** hojas perennes, esqueletos de hojas, cortezas, piñas caídas, palos con formas curiosas o rastros en la nieve.
- **En verano:** flores de colores brillantes, dientes de león, hojas con marcas de pequeños animales, plumas, insectos, tréboles o plantas aromáticas.



Esta actividad invita a conectar con la naturaleza, estimular la imaginación y despertar la sensibilidad a los cambios en el entorno.

8. 1, 2, 3 MODO INVIERNO

Pensamiento creativo, Toma de decisiones, Identificación, expresión y regulación emocional, Empatía I Lengua castellana y Literatura, Ciencias naturales I Promoción de hábitos saludables, Educación Ambiental.



La hibernación es un período prolongado de sueño profundo que permite a algunos animales sobrevivir a las duras condiciones del invierno, otros como nuestro protagonista, Grillo, no hibernan si no que entran en estado de **aletargamiento**. Durante este periodo los grillos buscan refugio en lugares protegidos: hojas secas, cortezas de árboles o grietas y tienden a rebajar su actividad para no malgastar energías.

Es probable que a Grillo le resulte difícil encontrar alimentos y además seguramente sea una tarea agotadora. Por eso, esta actividad anima al alumnado a echar una mano a Grillo para que no se sienta solo en este desafío. El objetivo es ayudarle a encontrar un buen refugio y llenar su barriga antes de que entre en letargo. (**Anexo 7**).

9. EL PRIMER ENCUENTRO

Empatía, Identificación, expresión y regulación emocional, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico I Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos I Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar, Atención a la diversidad.

En ocasiones se interpreta el mundo desde nuestra propia perspectiva, asumiendo que el resto piensa y siente igual, sin tener en cuenta sus opiniones, sentimientos o necesidades. Quienes adoptan estas actitudes suelen generar barreras para desarrollar la empatía y además dificultan el entendimiento de las situaciones. Estos son los rasgos que caracterizan el **egocentrismo**.

Se nace egocéntrico, pero a medida que se crece, las experiencias y el desarrollo de las habilidades sociales permiten adquirir herramientas para ser más empáticos y entender las perspectivas de los demás.

Conforme se progresá en la lectura, se observa como Grillo pasa de estar emocionado por el reencuentro con sus amigos a demostrar una gran falta de empatía y generosidad, mostrando una actitud bastante egocéntrica. Las necesidades que muestran sus amigos carecen de importancia para él, menospreciándolas y desvalorizándolas. Para Grillo

los lunares de Mariquita no son importantes porque no conforman parte de su físico, pero para Mariquita son vitales porque representan su identidad.

Se propone estimular la empatía con un role playing. Se elige a dos personas para dramatizar el encuentro entre Grillo y Mariquita y después de la representación, se activará un diálogo para reflexionar sobre lo visto:

- *¿Cómo crees que se sintió Mariquita cuando Grillo le contestó de esa forma?*
- *¿Cómo crees que se sintió Grillo al decirlo?*
- *¿Cómo podría Grillo haber actuado diferente?*
- *¿Cómo se habría sentido Mariquita si Grillo hubiera actuado con empatía?*
- *¿Has actuado alguna vez como Grillo?*

Ahora se compartirán ejemplos reales de clase cuando el comportamiento sea como Grillo, es decir, cuando no se es capaz de ponerse en el lugar de otro:

- *Querer ir siempre primero en la fila sin respetar el turno.*
- *Enfadarse porque no te ha tocado un premio.*
- *Reírse de los demás cuando fallan.*

Se entablará un diálogo atendiendo a lo que uno siente y a lo que sienten los demás cuando esto sucede, considerando qué se consigue haciendo eso. En este momento se abre la posibilidad de ampliar el vocabulario emocional para reflejar mejor sentimientos y emociones: tristeza, frustración, soledad, inseguridad, enojo, ira, irritación, confusión, vergüenza...

Finalmente se creará una lista de acciones empáticas para implementar en la vida diaria dando respuesta a las situaciones de falta de empatía

que más preocupen al alumnado y se colocará en un lugar visible del aula para reforzar el aprendizaje.

FALTA DE EMPATÍA	RESPUESTA EMPÁTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Querer ir siempre primero en la fila sin respetar el turno 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperar el turno con paciencia
<ul style="list-style-type: none"> • Enfadarse porque no me ha tocado un premio 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a alguien que está triste
<ul style="list-style-type: none"> • Reírse de los demás cuando fallan 	<ul style="list-style-type: none"> • Felicitar a los demás por sus logros

10. MARIQUITA ESTÁ PREOCUPADA, ¿QUÉ TENDRÁ MARIQUITA?

Empatía, Toma de decisiones, Pensamiento creativo | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos | Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar, Atención a la diversidad, Acción tutorial.

Existen casi un millón de insectos en el mundo. Es el grupo con más diversidad del planeta. Para identificarlos hay que fijarse en el número de patas, en su abdomen, si puede volar, su forma, tamaño, colores y otros rasgos distintivos que ayudan a diferenciarlos y clasificarlos. Por eso, para Mariquita, perder un lunar no es algo insignificante: es una parte clave de su identidad, y su ausencia le genera preocupación, ya que esos lunares no solo la hacen única, sino que también cumplen una función vital: son su defensa frente a los depredadores, pues advierten sobre su toxicidad.

Es lógico que Mariquita se sienta preocupada por su pérdida. La preocupación es una emoción fuerte que surge cuando existe incertidumbre sobre el futuro, un peligro, una dificultad, son emociones muy intrusivas que se instalan y cuesta abandonar.

Se sugiere ponerse en el lugar de Mariquita y pensar en qué situaciones el alumnado siente preocupación, P. ej.:

- *No sé si sabré hacer la tarea.*
- *No hice los deberes y los van a pedir mañana.*
- *Van a repartir las invitaciones para un cumple y no sé si estaré invitado.*
- *En mi familia ha habido una discusión.*
- *Mi mejor amiga no juega conmigo en el recreo.*

A partir de esa lista comienza una actividad para compartir lo que les preocupa y buscar un enfoque hacia un pensamiento más productivo: el poder que cada persona posee para afrontar situaciones estresantes.

Para identificar las preocupaciones y tratar de darles una solución, se empleará **la técnica del sombrero del mago**. Se presentará el sombrero del mago como un lugar especial donde las preocupaciones pueden entrar y transformarse con soluciones mágicas. Se entrega a cada persona un papel para escribir o dibujar su preocupación. Despues se introducirán todas las preocupaciones en el sombrero, se irán sacando de una en una, leyéndolas en voz alta y abriendo un diálogo con preguntas de este tipo:

- *¿Qué ideas mágicas tenemos para ayudar con esta preocupación?*
- *¿A alguien más le ha pasado algo parecido?*

Se animará a proponer ideas para manejar la preocupación o compartirán recetas que funcionen:

No sé si sabré hacer la tarea, una solución podría ser: Pido ayuda a mi amiga, es normal no saber hacer algo, en el cole, *con la ayuda de todos lo podré lograr*.

Es posible que no haya tiempo para darle respuesta a todas las inquietudes, pero cada día se puede organizar la hora de la magia para ir dando respuesta a cada una de ellas.

Como broche final se sugiere elaborar un libro de las preocupaciones donde se pegarán las preocupaciones con sus soluciones mágicas al lado, así se podrá consultar cuando surjan.

11. ENREDOS

Empatía, Identificación, expresión y regulación emocional, Toma de decisiones | Ciencias naturales, Educación física | Convivencia escolar, Educación ambiental, Aprendizaje colaborativo.

El paseo primaveral de Grillo continúa, y en su camino se encuentra con Abeja, que también se enfrenta a un problema, su ala está enredada en un sedal. ¿Qué hace un sedal en el ala de una abeja? Desgraciadamente es una señal inequívoca de que la contaminación ha alcanzado incluso el colorido campo de flores. Este incidente nos recuerda que la contaminación es un desafío serio a nivel global que afecta no solo a los humanos, sino también a otros seres vivos y a los ecosistemas que compartimos.

La **basuraleza** es el término que se utiliza para denominar a los residuos generados por el ser humano que se abandonan en entornos naturales: playas, bosques y ríos. Estos desechos no solo alteran la belleza del paisaje, sino que ponen en peligro la vida de numerosas especies, como la de Abeja, la protagonista, quien sufre directamente las consecuencias. En este caso, el hilo de pescar representa un problema tangible que hace que Abeja no pueda volar, pero también simboliza el impacto que nuestras acciones pueden tener en el equilibrio ambiental.

Para ser más conscientes de este problema y del impacto que se causa, se propone pensar en cuáles son las amenazas climáticas que afrontan los seres vivos. Se realizará una lista señalando entre ellos; los plásticos, redes, especies invasoras, etc.

Ahora que ya se saben cuáles son, se propone un juego de obstáculos para escenificar y experimentar cómo se sienten los seres vivos y cuál es nuestro papel en esa gestión.

Se trata de un juego de confianza y trabajo en equipo donde hay que superar las dificultades antes referidas.

MATERIALES

- Un espacio amplio.
- Obstáculos: conos, cuerdas, cajas, botellas de plástico (cada uno representa una amenaza a esquivar).
- Un pañuelo o venda para tapar los ojos.
- Un cronómetro para medir el tiempo de cada equipo.

MODO DE JUEGO

Se crea un circuito con todos los obstáculos y se divide la clase en equipos. Cada equipo elige a una persona a la que se le vendará los ojos; el resto hará de guías. Su misión será dar instrucciones para evitar los obstáculos. Está prohibido tocar y cada equipo tendrá su turno para completar el recorrido. Si la persona con los ojos vendados toca un obstáculo, tendrá que retroceder al inicio o al punto más cercano antes de cometer el error. Gana el equipo que realice el circuito en menos tiempo.

Al final se debatirá sobre la experiencia valorando la parte comunicativa y de trabajo en equipo.

12. UNA SORPRESA MISTERIOSA

Identificación, expresión y regulación emocional | Lengua castellana y Literatura, Música y danza, Educación física, Educación en valores cívicos y éticos | Programa de prevención: acoso escolar, Convivencia escolar.

Araña está muy inquieta porque necesita ovillos de seda para su tienda y debe prepararlos con rapidez para cumplir sus tareas a tiempo. A Araña le conviene recordar que, cuando se actúa con demasiada prisa, el resultado no siempre es el mejor, y esta contrariedad puede generar frustración.

Para trabajar la paciencia, aprender a esperar el turno y manejar la frustración, se propone un juego. Antes de comenzar, se explica que, al igual que un ovillo se puede enredar y dificultar el trabajo, durante el juego, también se pueden presentar desafíos que dificultan el logro, pero lo hacen más valioso, así que lo esencial será disfrutar de la experiencia, celebrar los logros y apoyar a quienes enfrenten dificultades. Con esta reflexión como punto de partida, se da inicio al juego. Se trata de “La sorpresa misteriosa”

MATERIALES

- Un regalo: una bolsa de caramelos para repartir, unas pegatinas....
- Papel de envolver para crear varias capas (se puede usar papel decorativo, periódico, etc.).
- Frases en cada capa de envoltorio para animar el juego o bien órdenes del estilo: Dile algo bonito a la persona que tienes a tu lado, hazle cosquillas a la persona que está a tu izquierda....
- Música.

PROCEDIMIENTO

Se envuelve el premio en varias capas de papel colocando alguna orden o frase entre capas. Se dispone a los jugadores en círculo. Cuando comience la música, los/las participantes deben pasar el paquete a la persona de al lado. El paquete sigue girando en el círculo mientras suena la música. Cuando se detenga, la persona que tenga el paquete en las manos quita una capa del envoltorio y realiza la actividad propuesta. La música vuelve a sonar, y el paquete sigue pasando hasta que alguien desempaque la última capa. La persona que desenvuelva la última se lleva el premio principal que compartirá con el resto de la clase.

13. ZAPATERO A TUS ZAPATOS

Pensamiento creativo, Autoestima I Lengua castellana y Literatura, Educación plástica y visual I Artes, emociones y creatividad.

Según avanza la lectura, se observa que los personajes tienen mucho trabajo y diversas tareas, pero hasta ahora nadie ha ofrecido su ayuda. Seguramente a Ciempiés le vendría muy bien que alguien le echase una mano.

Es evidente que recibir apoyo puede ser muy beneficioso, ya que a todos agrada ser ayudado en momentos de necesidad. Además, brindar ayuda genera satisfacción personal al aportar algo positivo y contribuir al bienestar individual y comunitario.



En este contexto, se propone colaborar con Ciempiés. Aunque no sea posible fabricar cien botas, sí sería posible ayudar con los diseños. ¿Cómo podrían ser las botas para Ciempiés?, ¿Qué características especiales podrían tener?

Se invita a crear diseños creativos utilizando plastilina o plasmar las ideas en otros formatos como el sugerido en el **Anexo 8**.

14. EN EL ARCA DE NOÉ

Empatía, Identificación, expresión y regulación emocional, Autoestima I Educación Física, Lengua castellana y Literatura I Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar.

Parece que Grillo no acaba de comprender que sus amigos necesitan ayuda. Su frase: "Yo no tengo ... y "No creo que sea tan importante" demuestran un gran egocentrismo y falta de empatía con sus amigos. Grillo no es capaz de conectar con la emoción de cada personaje y continúa su camino como si nada pasase, demostrando que no se ha esforzado en escuchar activamente lo que le decían, ni ha sabido interpretar sus manifestaciones corporales y sin duda no se ha puesto en su lugar.

Se propone una dinámica para experimentar lo que sienten los personajes cada vez que Grillo actúa sin empatía. Para ello se organizan pequeños grupos de seis que formarán un círculo y de la mano bailarán y cantarán:

*En el Arca de Noé caben todos, caben todos
en el Arca de Noé caben todos menos tú.*

Cuando se diga "tú", hay que señalar a una persona al azar y se eliminará a la más señalada. Los dos últimos participantes tendrán que descalificar al contrincante haciéndole perder el equilibrio a la pata coja.

Una vez acabado el juego se comentará cómo se han sentido al eliminar y al ser eliminados. Es momento para reflexionar sobre cómo las actitudes de los demás influyen en uno mismo y lo que nos hace sentir al señalar y ser señalado.

15. A VECES ME SIENTO GRILLO

Identificación, expresión y regulación emocional, Autoestima | Educación plástica y visual, Lengua castellana y Literatura | Identidad personal, Convivencia escolar, Plan lector.

En ocasiones, ante ciertas situaciones, se puede actuar como Grillo: reaccionando de forma desproporcionada ante determinados estímulos, manifestando respuestas impulsivas como palabras desagradables, gestos inapropiados o actitudes fuera de lugar. Esto suele suceder cuando no se piensa antes de actuar y la persona se siente poseída por la ira o cualquier otra emoción poderosa que le cuesta abandonar.

Se propone ahora pensar en qué ocasiones se comportan como Grillo y cuáles son los detonantes de ese comportamiento. Para ello se empleará el **Anexo 9**; se dibujarán como si fuesen Grillo y escribirán momentos en los que se comporten como él.

El profundizar en el autoconocimiento e identificar los detonantes de los comportamientos menos regulados ayudará a conocer mejor las emociones de los demás y las propias, favorecerá el desarrollo de la empatía, mejorará la comunicación y fortalecerá la cohesión dentro del grupo clase.

Sería una excelente idea crear un panel reuniendo todos los dibujos realizados y convirtiéndolo en un espacio colectivo donde se muestre esta faceta.

16. EN EL PAÍS DE LOS BICHOS

Pensamiento creativo, Toma de decisiones | Lengua castellana y Literatura, Ciencias sociales, Educación plástica y visual | Trabajo por proyectos, Artes, emociones y creatividad, Diversidad y Pluralismo cultural.

Una vez presentados los protagonistas, se propone imaginar cómo podría ser el país donde viven. Se invita a dibujar su aspecto y reflexionar sobre los siguientes elementos:

- *El nombre del país.*
- *Su geografía: ¿Tiene montañas, ríos, mares, playas...?, ¿Podría ser una isla?*
- *¿Cómo es su bandera?*
- *El idioma que se habla.*
- *El nombre de sus habitantes.*
- *Su plato más conocido.*
- *Cómo serían sus casas, sus medios de transporte...*

Con estas ideas, se anima a crear un país único y especial que represente el mundo de los protagonistas. En el caso de que haya distintas nacionalidades en el aula se puede comparar el nuevo país con el original del alumno lo que fomentará la empatía con él y ampliará el conocimiento cultural de la clase.



17. ENTRE TODOS CONSTRUIMOS UN MUNDO PERFECTO

Autoestima, Empatía I Lengua castellana y Literatura, Educación plástica y visual, Educación en valores cívicos y éticos I Convivencia escolar, Identidad personal, Diversidad y Pluralismo cultural, Programa de prevención: acoso escolar.

Los personajes de nuestro cuento por fin logran organizarse y están cooperando para lograr sus objetivos, descubriendo que cooperar es la mejor manera de trabajar en equipo. Han comprendido que **la solidaridad** no consiste solo en hacer grandes gestos, sino en realizar pequeñas acciones diarias que generan bienestar: escuchar, ofrecer palabras de apoyo o acompañar. Estas simples pero valiosas acciones generan un impacto positivo en todo el entorno.

Se propone la creación de un mural con flores en la que cada persona ofrezca a los demás algo que hace bien, por ejemplo: “soy paciente”, “sé dibujar animales” etc.

De esta manera cada vez que se necesite ayuda, existirá un panel en el aula con propuestas para abordar situaciones complejas o simplemente encontrar apoyo (**Anexo 10**).

18. LA ARENA DE LOS RECUERDOS

Identificación, expresión y regulación emocional, Autoestima, Empatía I Educación plástica y visual, Educación en valores cívicos y éticos I Identidad personal, Programa de prevención: acoso escolar , Atención a la diversidad, Arte, emociones y creatividad.

Anochece en el país de los protagonistas, y Grillo regresa a casa pensativo, sin entender del todo qué está ocurriendo con sus amigos. Tal vez no haya comprendido bien lo que le han contado, o quizás los recuerdos sobre sus amigos sean confusos. Quizá evoca aquellos tiempos en que jugaban juntos, felices, sin tener que preocuparse por el trabajo, o unas vacaciones que compartieron, llenas de diversión y risas.

Los recuerdos felices, los logros y las vivencias positivas tienen múltiples beneficios para el bienestar emocional y psicológico a lo largo de la vida. Ayudan a fortalecer la autoestima y la autonomía emocional, y fomentan el sentimiento de conexión. Recordar momentos positivos fortalece la amistad y el sentido de pertenencia, al permitir revivir relaciones y momentos compartidos que conforman la identidad, y ayudan a sentirse más unidos a los demás.



Actúo como Grillo cuando _____

Probablemente, a Grillo le resultara útil tener una lista de recuerdos maravillosos que pueda revisar cada vez que piense en sus amigos. Esto podría ayudarle a cultivar una actitud más empática y generosa. Para lograrlo, se propone una actividad artística: crear un bote de sales de colores que simbolicen esos momentos felices y logros personales.

La dinámica consiste en asignar un color específico a cada recuerdo significativo, teñir la sal de cada color y llenar un bote. Así se convertirá en un símbolo visual y tangible de las experiencias positivas.

MATERIALES

- Un bote con tapa.
- Sal.
- Tizas de colores .
- Cinco hojas de papel (de los colores que se empleen o la lista de recuerdos que se quiera atesorar).

PROCEDIMIENTO

- Se divide la sal en cinco montones, con un papel diferente para no mezclar. A continuación, se frota la sal con la tiza hasta que adquiera el color deseado.
- Con ayuda, se vierten las sales en cada frasco. Al inclinar el frasco un poquito se consigue un efecto de ondas muy original.
- Cuando se hayan añadido todos los colores, se sujetta el frasco y se golpea suavemente para asentar la sal. Si se agita el frasco, se mezclarán las capas de colores. Si aún queda espacio libre, se echará sal hasta el borde para evitar que los colores se mezclen.
- Se cierra bien con cinta adhesiva.
- Se creará una etiqueta a modo de identificador para recordar a qué color corresponde cada recuerdo.

Solo queda buscar un lugar especial para exhibirlo o recurrir a él cada vez que se necesite rememorar momentos agradables. Se puede compartir el frasco con el resto de la clase a través de una presentación individual, creando así un espacio para conectar y celebrar juntos las experiencias positivas.

19. ¡BINGO!

Habilidades de relación, Habilidades de comunicación | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos | Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar , Acción tutorial.

Conocer a los personajes del cuento permite acercarse a otras realidades, comprender diferentes necesidades y descubrir maneras de ser y pensar. Además, fomenta la empatía al permitir ponerse en el lugar del otro desde una posición segura y reflexiva.



Promover este tipo de experiencias entre miembros del mismo grupo ayuda a establecer vínculos y crear un ambiente de confianza y respeto. Para fortalecer estas conexiones, descubrir intereses, habilidades y experiencias compartidas se empleará una actividad dinámica y divertida: el juego del *Bingo*.

Se trata de ser capaz de llenar el cartón del bingo con la información que saben de antemano o que durante el paseo se van proporcionando entre ellos. (**Anexo 11**).

20. DE BICHO EN BICHO

Autoestima, Toma de decisiones, Habilidades de relación | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos | Identidad personal, Programa de prevención: acoso escolar.

Seguramente, aunque en el cuento no se mencionen explícitamente, los animales que lo habitan, además de trabajar, también juegan. Podemos intuir que el juego forma parte de sus costumbres, ya que jugar enriquece las relaciones de amistad, promueve la colaboración, fomenta la creatividad y refuerza la confianza.

El tablero de *Ponte en mi lugar* se propone como medio para establecer lazos de amistad, cooperación, conocimiento y una experiencia lúdica y divertida (**Anexo 12**).



21. Y AHORA, ¿QUÉ TE PARECE?

Identificación, expresión y regulación emocional, Empatía | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos, Música y danza | Plan lector, Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar.

Es el momento favorito del día para Grillo. Está listo para tocar su violín, pero algo inesperado ocurre: las cuerdas se rompen de golpe. La frustración lo invade y la ira empieza a arder en su interior.

Como si el contratiempo no fuera suficiente, aparece Pulga, quien, con un aire burlón, le recuerda aquellas palabras que Grillo tantas veces repitió: "Yo no sé tocar el violín, y no creo que sea tan importante".

La frase resuena como un eco en su mente, despertando una mezcla de indignación y vergüenza. Sin embargo, este momento es decisivo, Grillo empieza a comprender el valor de la empatía y, con ello, da los primeros pasos hacia un aprendizaje que cambiará su forma de relacionarse.

A partir de esta escena se propone un diálogo grupal sobre la situación que acaban de escuchar:

- *¿Cómo se siente Grillo en este momento? Se puede ayudar añadiendo vocabulario emocional: frustrado, contrariado, decepcionado, irritado, molesto, desesperado...*
- *¿Cómo está su habitación?, ¿Por qué?*
- *¿Cuál fue el detonante?, ¿Qué le impulsó a actuar así?*
- *¿Cómo actuarías tú si te pasase lo mismo?*
- *¿Qué le dice Pulga?*
- *¿Pulga está ayudando con su comentario?*
- *¿Cómo podría haber ayudado Pulga a Grillo?*
- *¿Qué recomendación le darías a Grillo?, ¿Y a Pulga?*
- *¿Qué puede hacer Grillo para calmarse?, ¿Podrías ayudarlo?*

Para finalizar esta actividad se propone un momento de relajación con música suave. En posición de descanso, se pueden tumbar en el suelo, siguiendo instrucciones para relajarse o bien iniciando una visualización basada en el relato.

22. NOS VAMOS DE EXPEDICIÓN

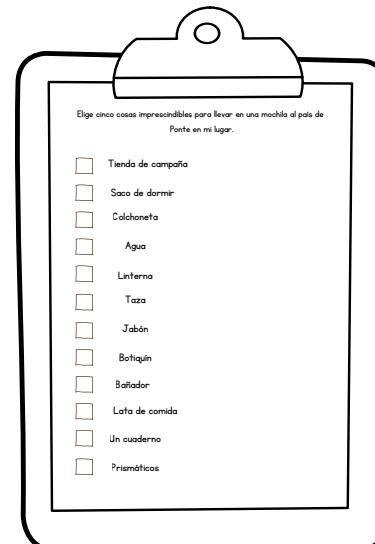
Toma de decisiones, Habilidades de relación, Habilidades de comunicación, Asertividad, Pensamiento creativo I Educación plástica y visual,

Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos I Programa de prevención: acoso escolar, Convivencia escolar, Artes, emociones y creatividad, Aprendizaje colaborativo.

iMenuda sorpresa se ha llevado Grillo! Seguramente no imaginaba que con todo aquello que le parecía inservible o inútil y gracias a la cooperación y al ingenio, sus amigos le han ayudado a resolver su problema creativa y empáticamente.

Pues bien, ya que los animales han sido capaces de resolver entre todos esta dificultad, se propone una actividad similar donde el diálogo y la escucha sean claves. Se trata de hacer una visita al país de *Ponte en mi lugar* y para ello solo se puede llevar una mochila con pocas cosas. En grupo tendrán que elegir 5 cosas que sean imprescindibles, o bien añadir las suyas, para poder compartir unos días en ese país. Después de llegar a ese acuerdo grupal, tendrán que convencer al resto de la clase de que sus cinco objetos son los más importantes (**Anexo 13**).

NOS VAMOS DE EXPEDICIÓN



23. KINTSUGI

Autoestima, Habilidades de relación, Habilidades de comunicación, Pensamiento creativo I Lengua castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales I Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar, Arte, emociones y creatividad.

El **kintsugi** es el arte japonés de reparar cerámica rota. Cuando algo se rompe, en lugar de desecharlo, las piezas se vuelven a unir utilizando laca mezclada con polvo de oro, logrando que los objetos sean aún más hermosos gracias a sus grietas.

De manera similar, en nuestras relaciones y experiencias de vida, cada vez que se hiere a alguien o no se tiene en cuenta, se generan pequeñas **fracturas emocionales**. Estas grietas conforman la historia personal. Aprender a convivir con las vulnerabilidades, abrazarlas y sanarlas, permite transformarlas en algo hermoso, positivo y único. Este proceso hace a las personas más resilientes, capaces de crecer y encontrar belleza incluso en las imperfecciones.

Seguramente **Mariquita**, **Ciempíés** y **Abeja** gracias a su resiliencia y a la gratitud son capaces de aceptar esas pequeñas heridas mostrando que es posible superar los desafíos y convertir las heridas en fortalezas. Así se inicia un diálogo sobre cómo los momentos difíciles nos ayudan a crecer realizando preguntas del tipo: *¿Alguna vez has sentido que algo no salió como esperabas?, ¿Cómo lo superaste?* Se anima a compartir historias breves en un ambiente seguro.

Para visualizar esta técnica y poder comprobar su belleza se sugiere una actividad plástica sencilla.

MATERIALES

- Folios.
- Lápices o ceras para dibujar.
- Témperas, pinturas acrílicas doradas, plateadas o metalizadas o acuarelas.

- Pinceles finos.

- Agua.

PROCESO

Se pide a los participantes que dibujen en el papel algo que represente, que les guste o tenga un significado personal. Después harán una bola bien apretada con su papel, presionándolo para formar las grietas. Aquí se explica que este proceso simboliza las dificultades o heridas que se van haciendo a medida que somos golpeados.

Luego, se les pide que aplanen el dibujo con sus manos. Aquí se indica que las grietas y arrugas que quedan son las marcas de esas experiencias desagradables. Con témperas doradas, metalizadas o simplemente con acuarelas de color, se anima a los participantes a pintar con un pincel fino las grietas del papel. En este paso se recuerda que simbolizan los aprendizajes y fortalezas que se han ganado durante años a través de los desafíos.

Una vez seco, se pone la atención en cómo las grietas coloreadas o doradas destacan el dibujo haciéndolo único y especial, así es como funciona la técnica del Kintsugi.

Se realiza una exposición final y se concluye con una reflexión sobre la actividad y su significado emocional.

24. SHIMABUKU

Pensamiento creativo, Toma de decisiones, Asertividad, Habilidades de relación, Habilidades de comunicación I Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación plástica y visual, Música y danza I Trabajo por proyectos, STEAM, Artes, emociones y creatividad, Programa de prevención: acoso escolar.

Una de las propuestas del recurso **ReflejArte**, que se inspira en la exposición **SHIMABUKU: Pulpo, cítrico, humano**, propone, después de observar las obras de Shimabuku, la creación de un juguete para contribuir al bienestar de otros seres vivos no humanos.

Aprovechando que los protagonistas de esta historia son también pequeños seres vivos y viven en plena naturaleza, se sugiere varias actividades creativas relacionadas con esta propuesta. Se puede elegir entre una de ellas dependiendo del arte o disciplina que se quiera trabajar.

- Utilizando materiales que parecen inservibles o bien presentes en el aula, se sugiere la creación de un **instrumento musical** para acompañar a Grillo con su violín y crear una armonía coral que sirva como banda sonora al relato.
- Utilizando materiales reciclados, cajas de cartón, cintas, trozos de papeles, cuerdas... se construirá la maqueta de una ciudad para los protagonistas creando lugares mágicos donde puedan vivir nuevas aventuras: un cine, una biblioteca, un colegio, un jardín, calles, una playa, un circo... Este escenario servirá para incentivar el juego simbólico y replicar la historia en un escenario diferente.

25. ESA DULCE MELODÍA

Identificación, expresión y regulación emocional, Habilidades de relación I Educación Física, Música y danza, Educación en valores cívicos y éticos I Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar.

Grillo toca su melodía más alegre con su violín, y todos los protagonistas se unen bailando al ritmo de su música. Para sumarse a este final lleno de alegría, se propone un juego-baile divertido y dinámico.

La actividad requiere música alegre y movida, además de unas instrucciones sencillas para que el objetivo principal sea disfrutar y terminar con una gran sonrisa. Toda la clase está invitada a bailar al ritmo de la música, y cada vez que esta se detenga, deberán seguir una orden divertida que se anuncie. Por ejemplo:

- *Hacer de estatua.*
- *Sentarse en el suelo.*
- *Levantar una mano.*
- *Agacharse.*
- *Dar dos saltos.*
- *Dos aplausos y un chasquido.*
- *Darse un abrazo.*
- *Bailar un vals en pareja.*
- *Hacer un corro de tres.*
- *Hacer un saludo divertido.*
- *Imitar el sonido de un animal.*
- *Volar.*
- *Caminar de puntillas.*
- *Hacer una estrella con otros participantes.*
- *Tocar un color.*
- *Sonreír.*
- *Poner cara triste.*

26. UNA NOCHE ESTRELLADA

Identificación, expresión y regulación emocional, Empatía I Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos I Plan lector, Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar.

Se plantearán preguntas al final del cuento para invitar a la reflexión y profundizar en cómo Grillo comprende su error. Además, se explorará cómo la generosidad y empatía de los demás animales logran no solo resolver su problema, sino también devolverle la felicidad.

- **¿Cómo se dio cuenta Grillo de que sus palabras no ayudaban a ningún personaje?**
- **Grillo decide disculparse:**
 - *¿Por qué crees que sintió la necesidad de hacerlo?*
 - *¿Alguna vez te has disculpado con alguien?*
 - *¿Cómo te sentiste antes de disculparte? ¿Y después?*
- **La sorpresa de Grillo:**
 - *¿Qué fue lo que sorprendió a Grillo?*
 - *¿Te has sentido alguna vez sorprendido de esa manera?, ¿Qué ocurrió?*
- **Dar sorpresas:**
 - *¿Alguna vez has dado una sorpresa a alguien?*
 - *¿Cómo reaccionó?*
 - *¿Cómo te sentiste tú al ver su reacción?*

27. AGENTES SECRETOS

Empatía, Toma de decisiones | Educación en valores cívicos y éticos | Convivencia escolar, Programa de prevención: acoso escolar , Acción tutorial.

En este relato se destacan conductas muy positivas que reflejan la capacidad de conectar con las necesidades de los demás, demostrando cariño y empatía. Para fomentar estos gestos y que su impacto sea más global, se propone una actividad que motive a los participantes a practicar la empatía y el cuidado mutuo de manera creativa y significativa.

La actividad consiste en asignar una tarea específica a una persona o a un pequeño grupo. Esta tarea será secreta y se entregará en un sobre con las instrucciones pertinentes. Cada tarea se registra en un cartel o cadena

de papel que se va construyendo en la clase, mostrando visualmente el impacto acumulativo. Las tareas podrían ser de este tipo:

- Ayudar a un compañero que tiene una dificultad.
- Dejar una nota de ánimo, apoyo, agradecimiento a un compañero, docente o cualquier persona de la comunidad educativa.
- Felicitar a alguien con una pancarta.
- Colocarse en la puerta y dar los buenos días de manera creativa.
- Dedicar un poema a alguien de la clase.

28. EN PLENITUD

Pensamiento creativo, Toma de decisiones, Autoestima, Identificación, expresión y regulación emocional | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos | Plan lector, Identidad personal, Promoción de hábitos saludables.

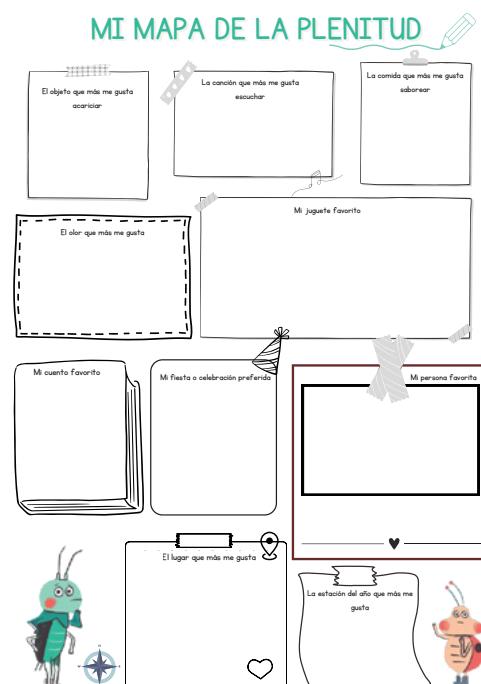
Grillo se siente especial y en plenitud mientras toca su violín bajo una noche estrellada rodeado de sus amigos. La armonía de la música, la compañía y la magia del cielo nocturno lo llenan de felicidad. Este momento refleja lo que es sentirse en plenitud: **una conexión profunda entre la mente, el cuerpo y las emociones, donde todo parece estar en equilibrio.**

Es importante recordar que la plenitud no es un estado permanente, pero es algo que se puede cultivar a través de experiencias significativas positivas y momentos de gratitud. Reconocer y valorar estas sensaciones positivas ayuda a mantenerlas presentes y disponibles cuando más se necesitan. Para reforzar y recordar estas sensaciones de bienestar, se propone una dinámica sencilla: *El mapa de la Plenitud*, que se completará con la siguiente información:

- El objeto que más me gusta acariciar.
- La canción que más me gusta escuchar.

- La comida que más me gusta saborear.
- El olor que más me gusta.
- Mi juguete favorito.
- Mi cuento favorito.
- El lugar que más me gusta.
- La estación del año que más me gusta.
- La fiesta o celebración preferida.
- Mi persona favorita.

Este mapa (**Anexo 14**) servirá como un recurso personal al que poder recurrir cuando necesiten recordar lo que les produce alegría y equilibrio.



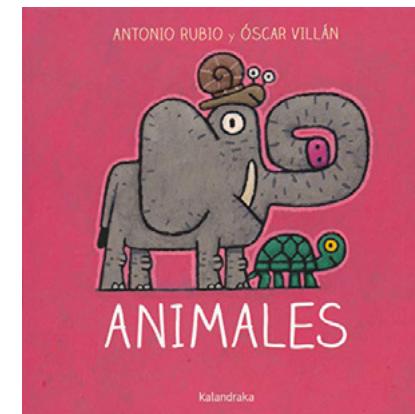
29. UN CORO MUY ESPECIAL

Identificación, expresión y regulación emocional, Empatía, Autoestima, Habilidades de relación I Música y danza, Educación en valores cívicos y éticos I Convivencia escolar, Plan Lector, Aprendizaje colaborativo.

Llega el final del cuento y con ello la sensación de plenitud y satisfacción. Haber recorrido el camino, enfrentando y superando las dificultades, genera esperanza y optimismo. En esta historia, los valores de **bondad, cooperación y empatía** no solo resultan fundamentales para alcanzar la meta, sino también sirven de modelo.

Intentando emular el final del cuento, se sugiere un cierre musical con la creación de un coro. Mediante esta fórmula se pretende generar la conexión y regulación emocional, fomentar la autoestima y por supuesto participar en una experiencia de empatía colectiva.

La **“Canción de los animales”** del libro *Animales*, Antonio Rubio y Oscar Villán, editorial Kalandraka, sirve de melodía para este coro. También se propone aumentar la canción añadiendo estrofas, recordando a los animales protagonistas de este cuento.



También se puede disfrutar la [versión en lengua de signos](#).

Después de la lectura

30. ILUSTRACIONES EMOCIONANTES

Pensamiento creativo, Toma de decisiones, Identificación, expresión y regulación emocional | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos, Educación plástica y visual | Plan lector, Identidad personal.

Las imágenes en un álbum ilustrado desempeñan un papel esencial al complementar y enriquecer el significado del texto. Tienen el poder de comunicar emociones, construir escenarios y evocar sensaciones que las palabras, por sí solas, no siempre pueden expresar plenamente.

En este contexto, las ilustraciones del álbum no solo commueven, sino que también brindan información valiosa sobre sentimientos y emociones. Para explorar este aspecto, se propone una actividad que vincula las ilustraciones con las emociones que despiertan.

La clase se dividirá en grupos, y a cada uno se le entregarán copias de las ilustraciones, que se encuentran en el anexo, junto con una hoja de vocabulario emocional para cada participante. Cada ilustración estará identificada con un marco de color distinto. La tarea consiste en observar las imágenes, identificar las emociones que evocan y rodear las palabras correspondientes en la hoja de vocabulario, utilizando colores asociados a cada marco.

La actividad concluirá con una puesta en común, donde los grupos compartirán sus apreciaciones y dialogarán sobre cómo las emociones evocadas por una misma ilustración pueden variar de una persona a otra. Este ejercicio fomenta la empatía y destaca la riqueza de las perspectivas individuales (**Anexo 15**).

31. ME PONGO EN TU LUGAR

Empatía, Pensamiento creativo | Lengua castellana y Literatura, Educación en valores cívicos y éticos, Ciencias Naturales, Educación plástica y visual | Educación ambiental, Artes, emociones y creatividad, Aprendizaje colaborativo, Trabajo por proyectos.

Los bichos y pequeños animales son una parte fundamental de nuestro ecosistema. Aunque a menudo pasan desapercibidos o incluso generan rechazo, cumplen roles esenciales en la naturaleza, como polinizar plantas, descomponer materia orgánica y controlar plagas. Sin embargo, muchas veces no se les trata bien: se les pisa, molesta o simplemente se ignora su importancia o vulnerabilidad.

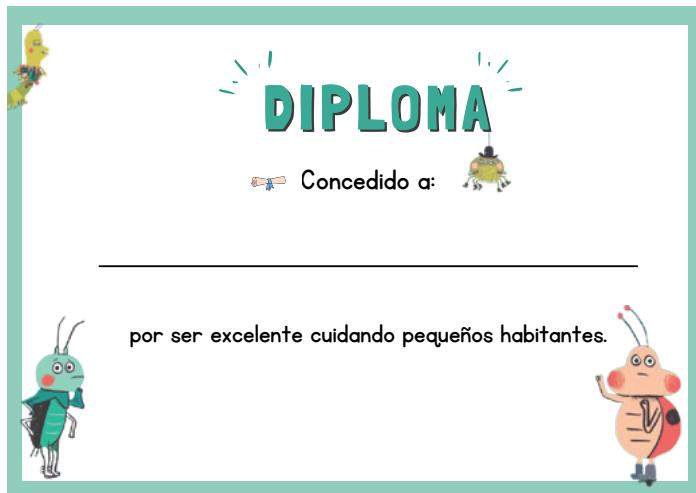
Para promover una mayor conciencia y respeto hacia estos pequeños seres vivos, se realizará una actividad creativa en la que cada grupo diseñará un **fanzine educativo**, una pequeña revista artesanal, sobre cómo protegerlos y cuidarlos. Este proyecto ayudará a reflexionar sobre su papel en la naturaleza y cómo se puede contribuir a su bienestar.

Se iniciará con una breve charla sobre la importancia de los bichos en el ecosistema. Se pueden incluir ejemplos como las abejas (polinización), las lombrices (mejoran la calidad del suelo) y las mariquitas (control de plagas). Se discutirá cómo nuestras acciones cotidianas pueden afectar a estos pequeños seres, ya sea para bien o para mal.

Así, por equipos, crearán un **fanzine**, (**Anexo 16**), para facilitar la identificación de animales del entorno o del patio, centrándose en ideas concretas para protegerlos. Para su elaboración se pueden utilizar materiales como papel reciclado, lápices de colores, marcadores, revistas para recortar, etc. Se propone ilustrarlo con una portada llamativa, información, dibujos, datos curiosos, consejos prácticos para cuidarlos y mensajes que promuevan la empatía y el respeto hacia ellos.

Estos fanzines se pueden compartir con el resto de las clases explicando su contenido y compartiendo el aprendizaje. Será un recurso creativo que permitirá reflexionar sobre la relación con los bichos y comprender que incluso las pequeñas acciones pueden marcar una gran diferencia en la vida de estos seres. Además, será una forma de transmitir este mensaje a otras personas, ampliando el impacto de la actividad.

Como broche final, se puede otorgar un diploma, (**Anexo 17**), por “**ser excelente cuidando de pequeños habitantes**” a las personas que hayan participado o demuestren respetar la vida de estos entrañables seres.



32. KNOLLING LITERARIO

Empatía, Autoestima, Pensamiento creativo, Habilidades de comunicación | Lengua castellana y Literatura, Educación plástica y visual | Plan lector, Artes, emociones y creatividad.

Cae la noche sobre el paisaje de *Ponte en mi lugar*, y la luz de la luna ilumina los objetos esenciales para entender el libro. ¿Cuáles serían esos objetos?, ¿Qué emociones o ideas evocan?, ¿Qué nos cuentan sobre la historia o los personajes?

El grupo reflexiona y dialoga sobre cuáles son los más representativos y cuáles podrían dar pistas clave para comprender mejor la historia. A partir de ahí se anima a realizar una composición fotográfica con los objetos, llamada **knolling literario**. Esta técnica creativa consiste en organizar objetos relacionados con el libro de forma estética y ordenada, vistos desde arriba (plano cenital). Los objetos se agrupan o alinean siguiendo una estructura que refleje la esencia del álbum. Este ejercicio será un primer acercamiento a esta técnica.

Una vez comprendido el proceso, se invita al alumnado a realizar su propio knolling literario dedicado a su cuento favorito. En lugar de emplear la técnica fotográfica, podrán dibujar los objetos más representativos de su historia. Cada participante presentará su knolling sin revelar el título de su cuento y el grupo intentará adivinar de cuál se trata.

33. UNAS BUENAS VACACIONES

Empatía, Pensamiento creativo, Habilidades de comunicación | Ciencias Naturales, Matemáticas, Educación plástica y visual | Educación ambiental, STEAM.

Grillo y sus amigos se niegan a abandonar este relato y se preguntan dónde podrían alojarse para seguir viviendo aventuras y cuidar el medio ambiente. Así parece que la mejor idea sería fabricarles un alojamiento, donde pudiesen estar cómodos, anidar, alimentarse o resguardarse del clima.

¡Qué comience la construcción de un hotel de bichos!

Se necesita:

- Materiales naturales y orgánicos: madera, cañas, ladrillos, paja, piñas, barro o arcilla, ladrillos de arcilla...
- Diferentes compartimentos: es conveniente crear diferentes espacios como cavidades para escarabajos, hojas y ramas secas para mariquitas ...
- Ubicación en un lugar tranquilo, soleado y alejado del viento.

Desarrollo de la construcción

Se necesita una estructura, caja de cartón o de madera, para ir organizando los materiales de manera que haya espacios para que los bichos puedan acceder. Se ubicará en un lugar donde reciba luz solar y esté alejado de humedades.

Seguimiento

Se propone realizar un seguimiento observando qué insectos visitan el hotel y registrando las especies en un cuaderno o gráfico de aula. Así mismo también sería interesante diseñar un cartel educativo sobre la importancia de los hoteles de bichos y colocarlo cerca del proyecto para que se pueda aprender sobre él.

34. UNA HISTORIA MUSICAL

Empatía, Autoestima, Identificación, expresión y regulación emocional, Pensamiento creativo, Habilidades de comunicación | Lengua castellana y Literatura, Educación plástica y visual, Música y danza | Artes, emociones y creatividad, Convivencia escolar, Trabajo por proyectos.

Este álbum ilustrado, además de presentar una historia cautivadora y magníficas ilustraciones, ofrece un gran potencial para ser adaptado como una obra musical.

Se propone utilizar las técnicas del recurso **“Crea tu historia musical”** para diseñar una pequeña producción donde el canto, la música, la danza, la interpretación y la escenografía se combinen para transformar este cuento en una obra coral y teatral. Esta experiencia permitirá fomentar el trabajo en equipo, promover la creatividad y brindar una vivencia interdisciplinaria enriquecedora que motive e involucre a toda la comunidad educativa.

ANEXO 1

Have you got a...?



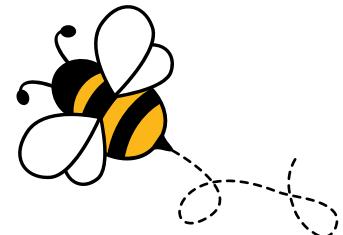
GRASSHOPPER

¿Tienes...?



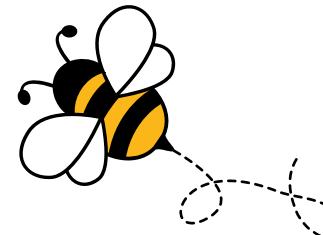
SALTAMONTES

Have you got a...?



BEE

¿Tienes...?



ABEJA

ANEXO 2A

PRIMAVERA

PASEA

INVIERNO

LARGO

AMIGOS

PONTE

EN

MI

LUGAR

LUNARES

ANEXO 2B

OVILLOS

RÍO

VA

AL

COLMENA

PIEDRAS

BUSCA

LUNARES

TENDAL

IMPORTANTE

ANEXO 2C

SEDAL

PESCAR

ENREDA

ALAS

HILO

LA

EL

LAS

LOS

TU

ANEXO 2D

MARIQUITA

CIEMPIÉS

PULGA

TIENE

TIENDA

CAMINO

SEDA

FABRICA

ARAÑA

GRILLO

ANEXO 2E

TRAJE

PAJARITA

SE

PONE

VIOLÍN

OCUPADO

COSE

ZAPATOS

ANOCHUCE

EN

ANEXO 2F

DISCULPARSE

ALEGRE

FIESTA

BAILARON

ESPECIAL

TOCA

CUERDAS

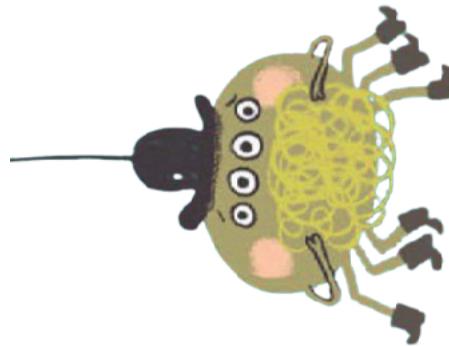
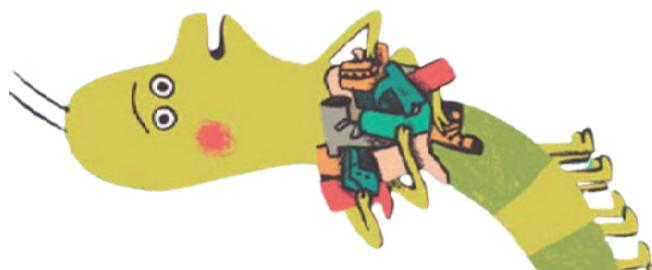
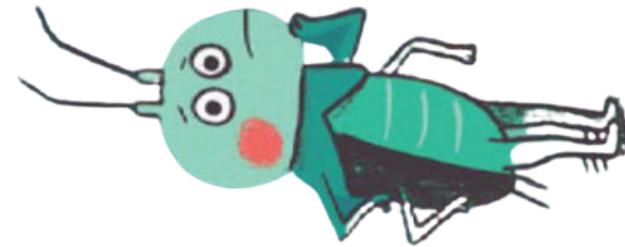
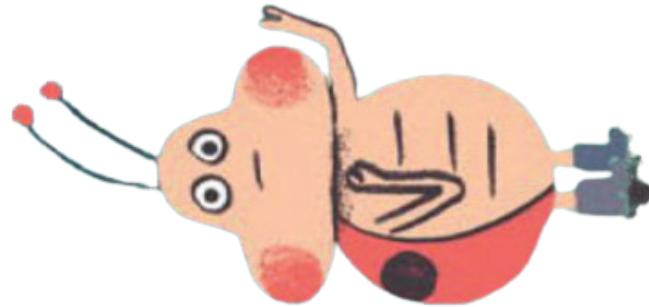
SIENTE

TENÍA

QUE

ANEXO 3

PERSONAJES

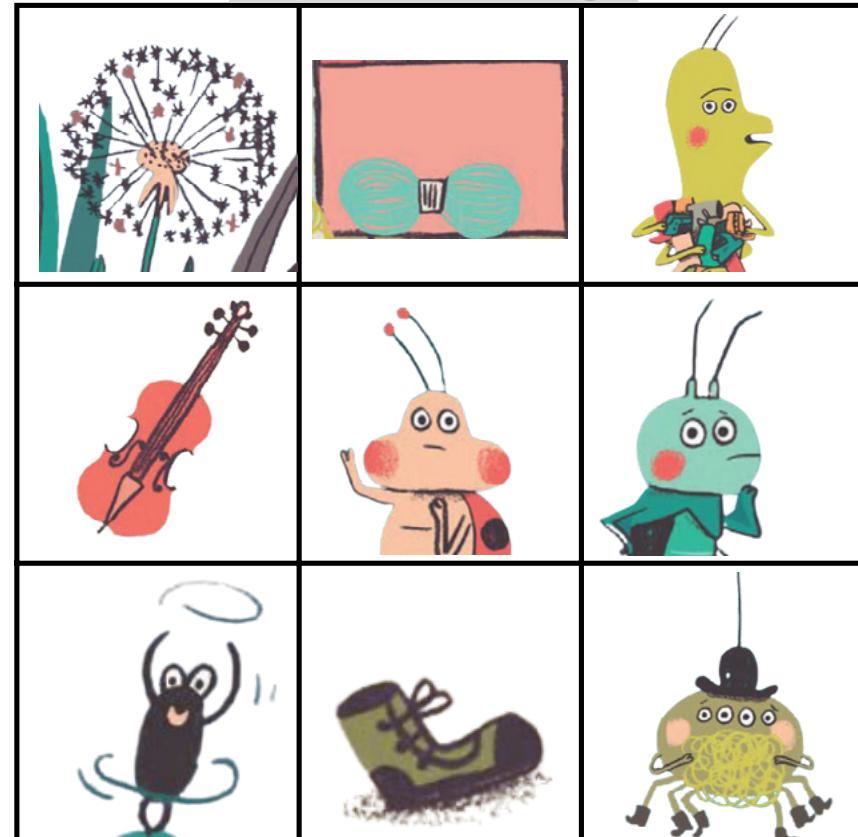


ANEXO 4A

BINGO



BINGO

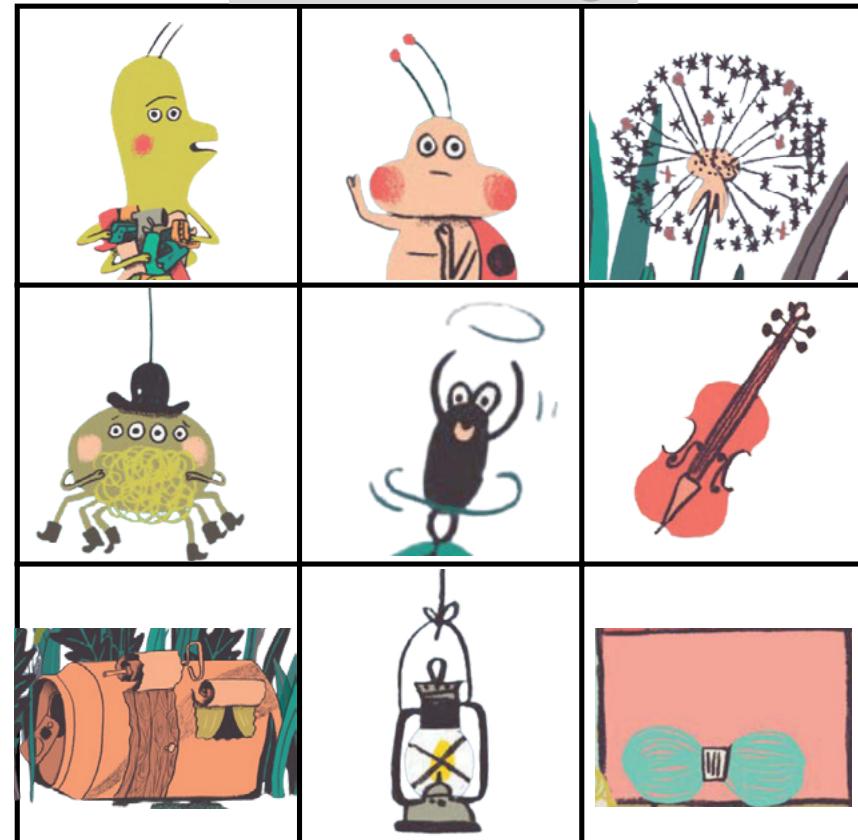


ANEXO 4B

BINGO



BINGO



ANEXO 4C

BINGO

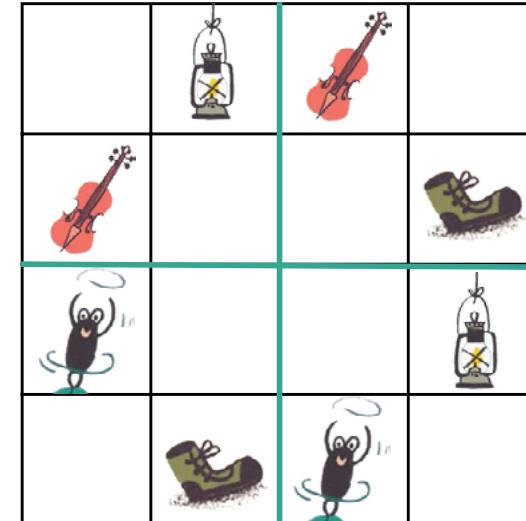
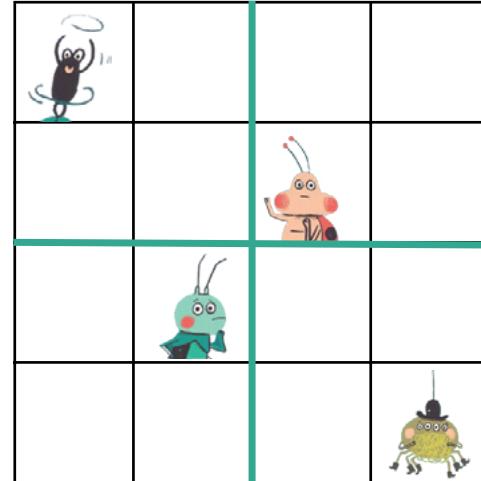


BINGO



ANEXO 4D

SUDOKU: PONLOS EN SU LUGAR



ANEXO 4E

AYUDA A MARIQUITA A ENCONTRAR SUS 6 LUNARES



ANEXO 5A

miedo

sorpresa

vergüenza

entusiasmo

alegría

ira

asco

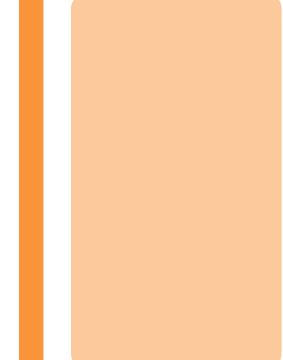
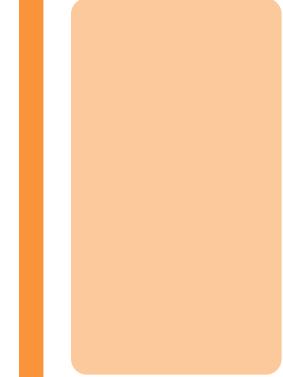
tristeza

ANEXO 5B

preocupación

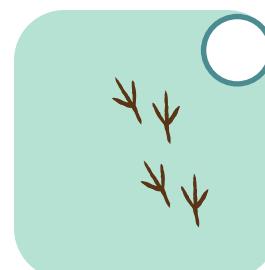
curiosidad

indignación

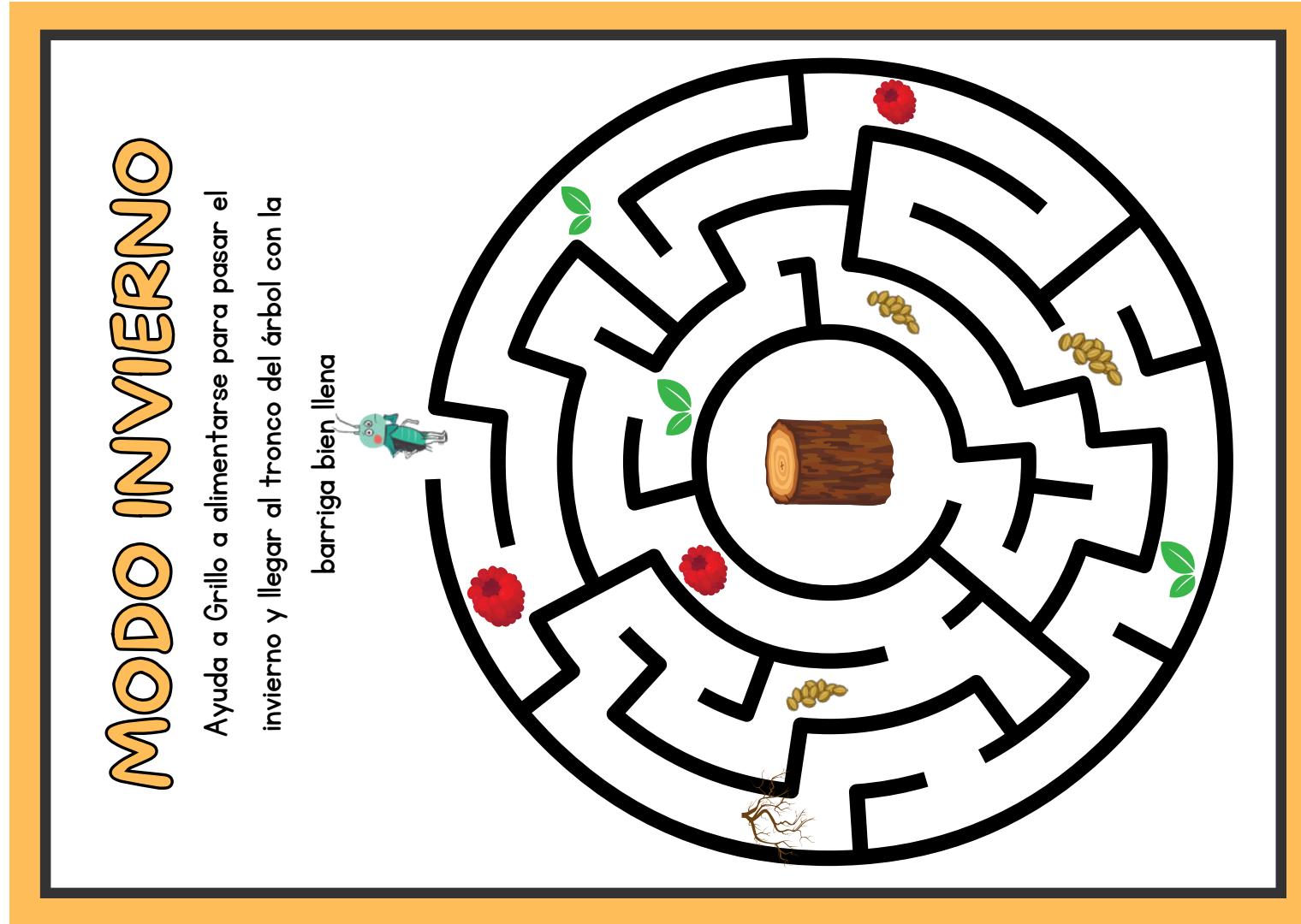


ANEXO 6

BUSCANDO LA PRIMAVERA



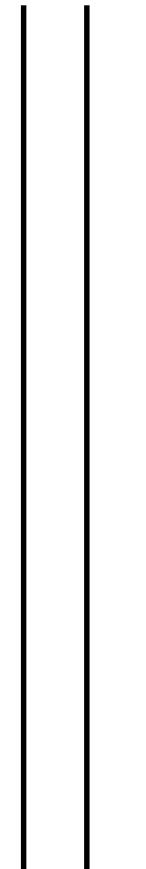
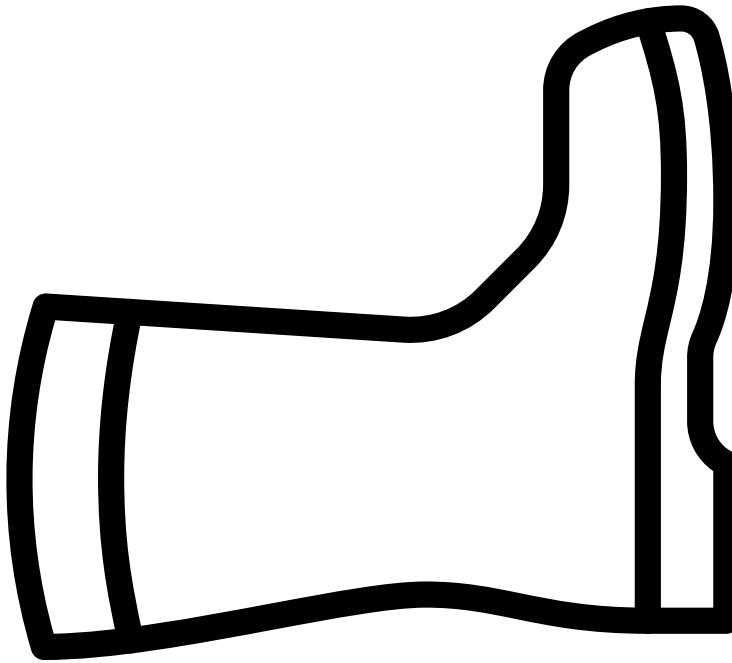
ANEXO 7



ANEXO 8

UNA BOTÁ MÁS

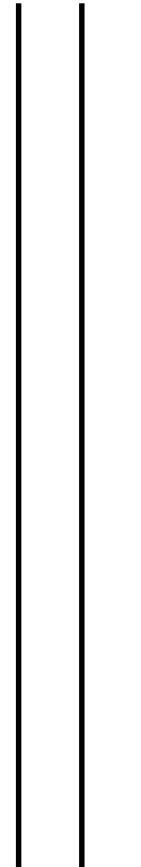
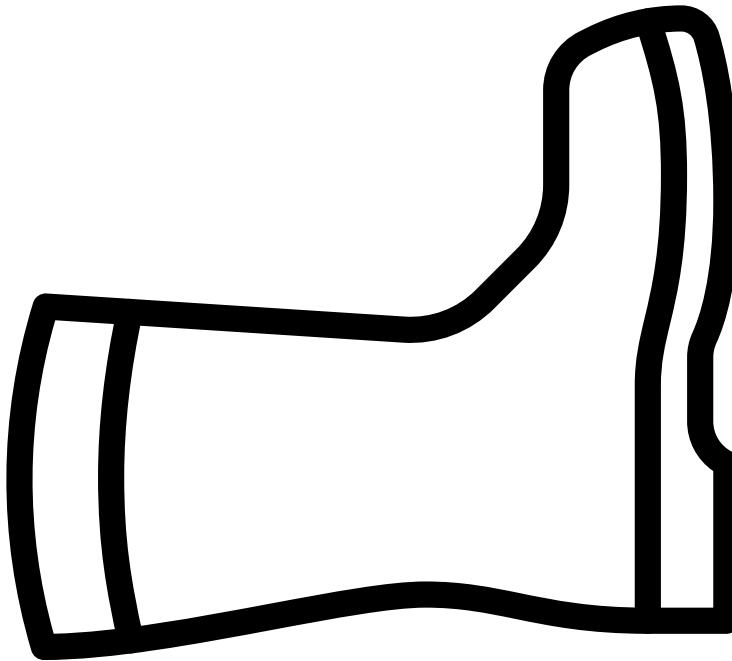
Diseña una botá para ayudar a ciempiés y escribe por qué es especial



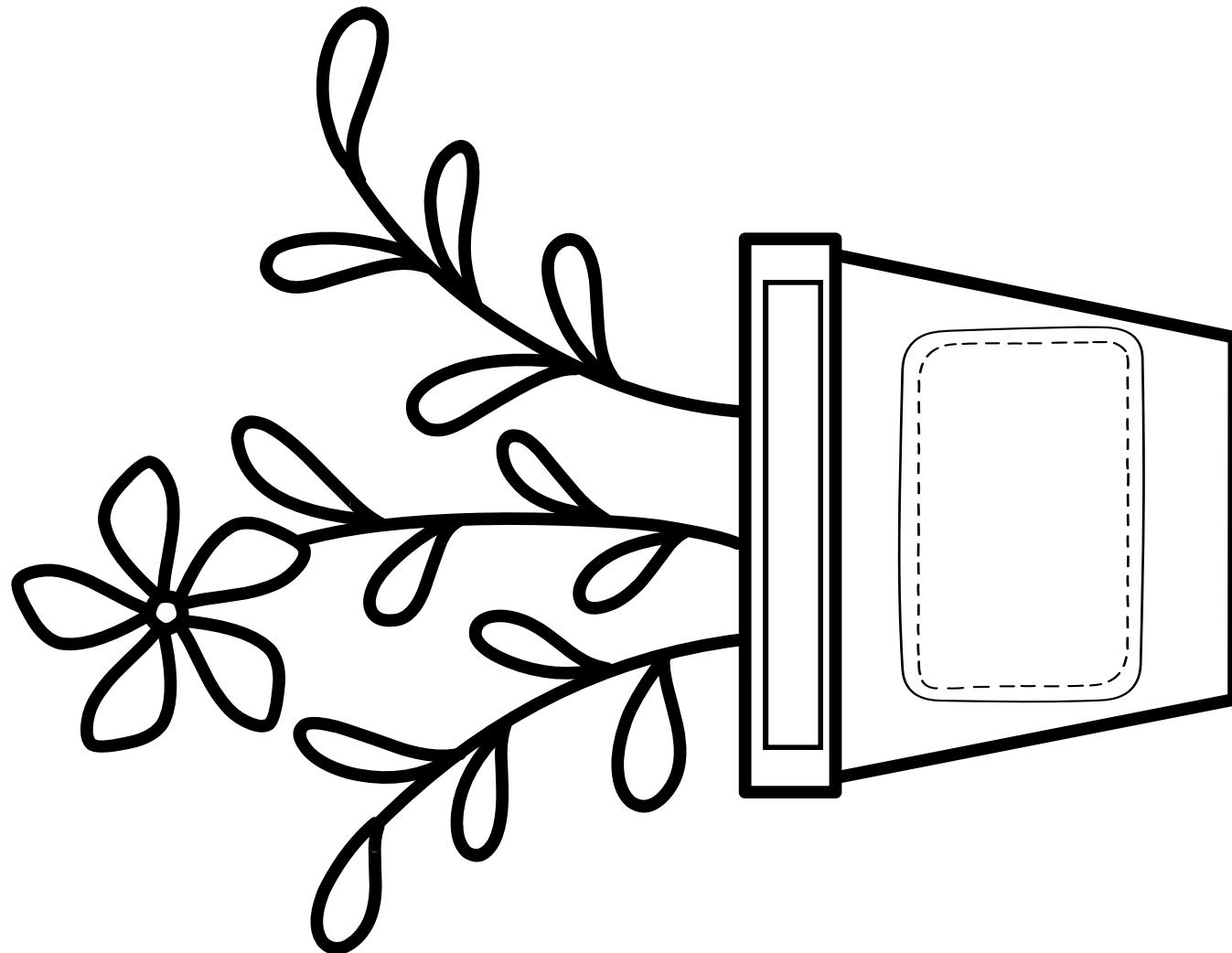
ANEXO 9

UNA BOTÁ MÁS

Diseña una botá para ayudar a ciempiés y escribe por qué es especial



ANEXO 10



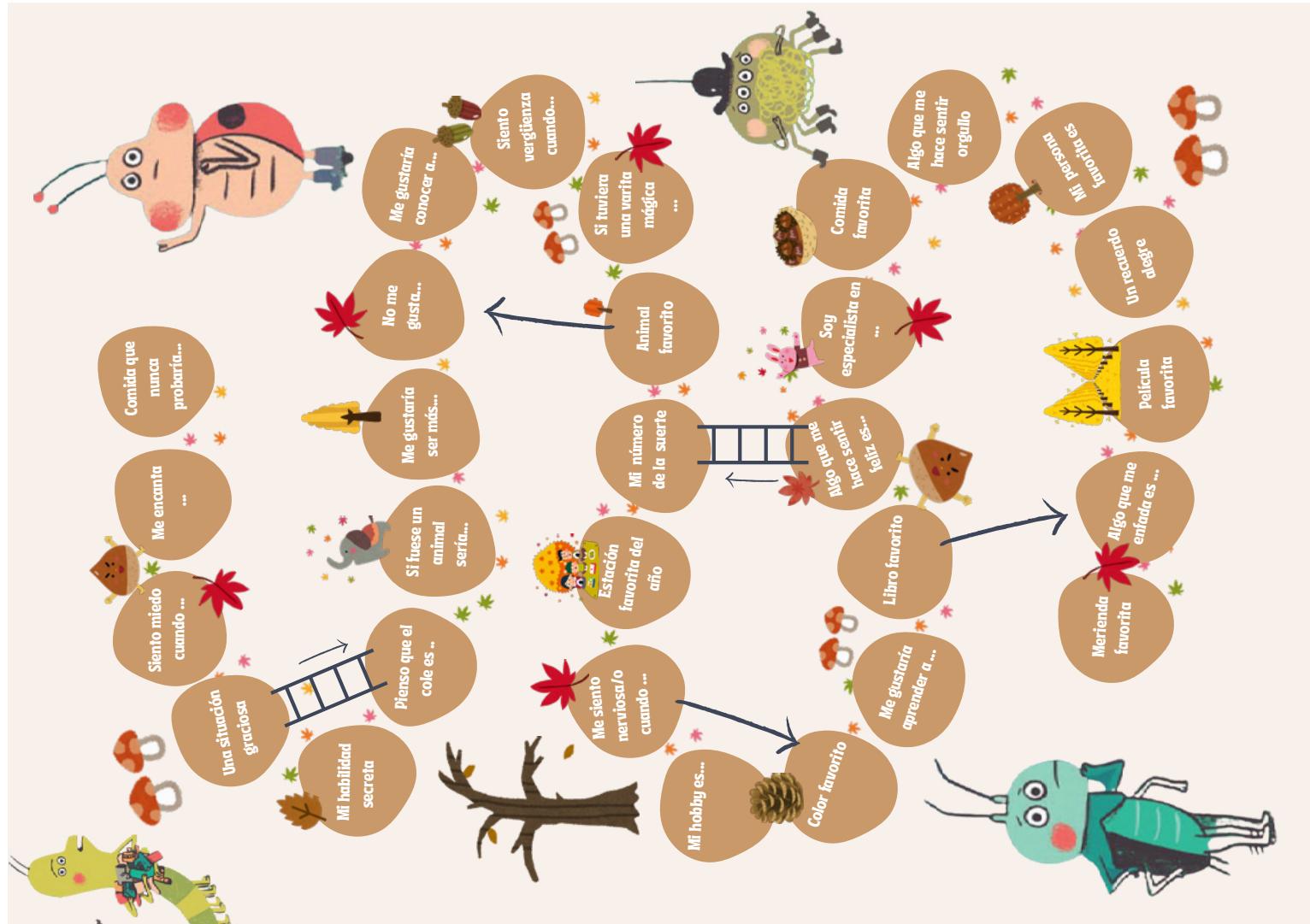
ANEXO 11



COMPLETA ESTE BINGO BUSCANDO A ALGUIEN QUE ENCAJE CON CADA DESCRIPCIÓN
Y ESCRIBE SU NOMBRE



ANEXO 12



ANEXO 13

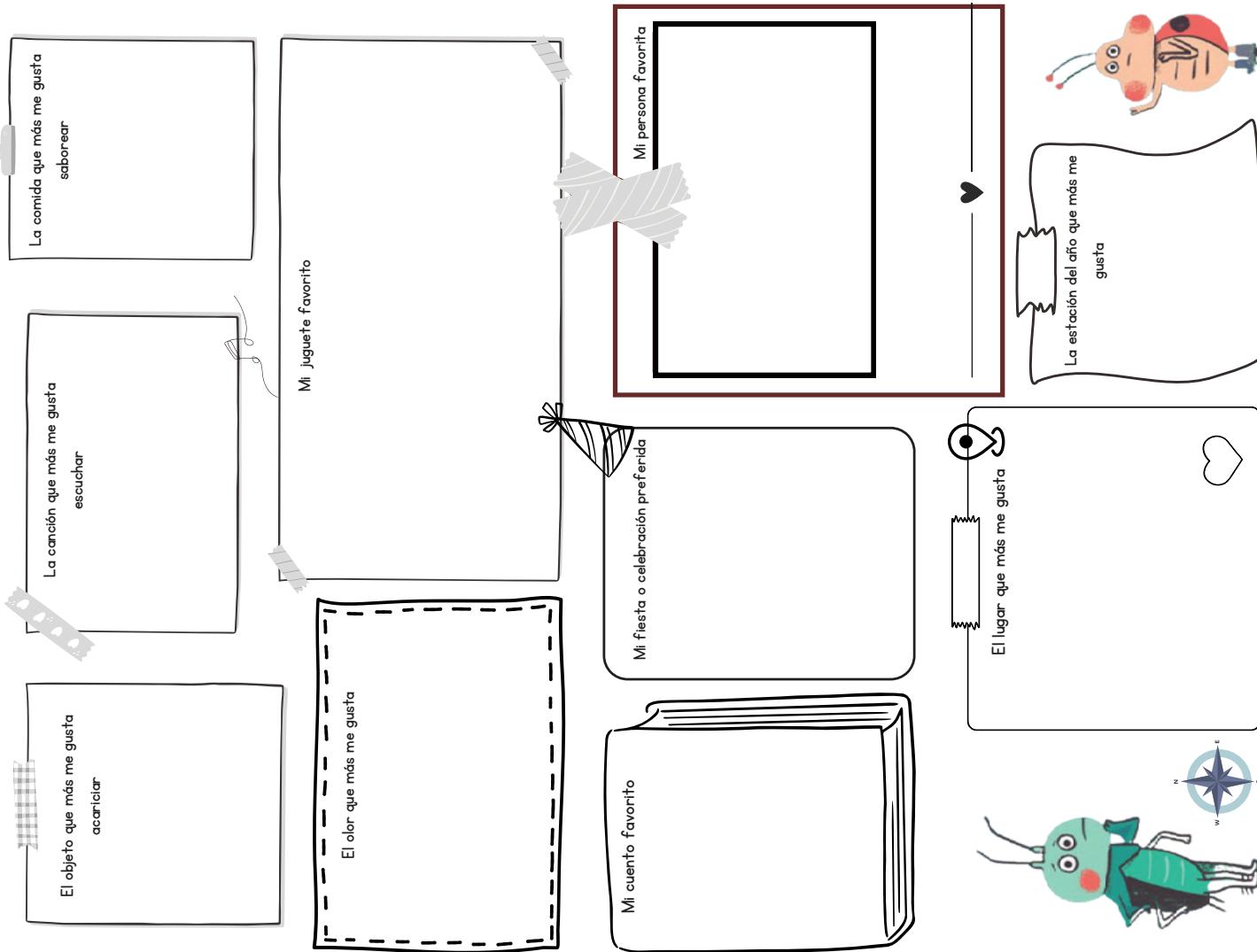
NOS VAMOS DE EXPEDICIÓN

Elige cinco cosas imprescindibles para llevar en una mochila al país de
Ponte en mi lugar.

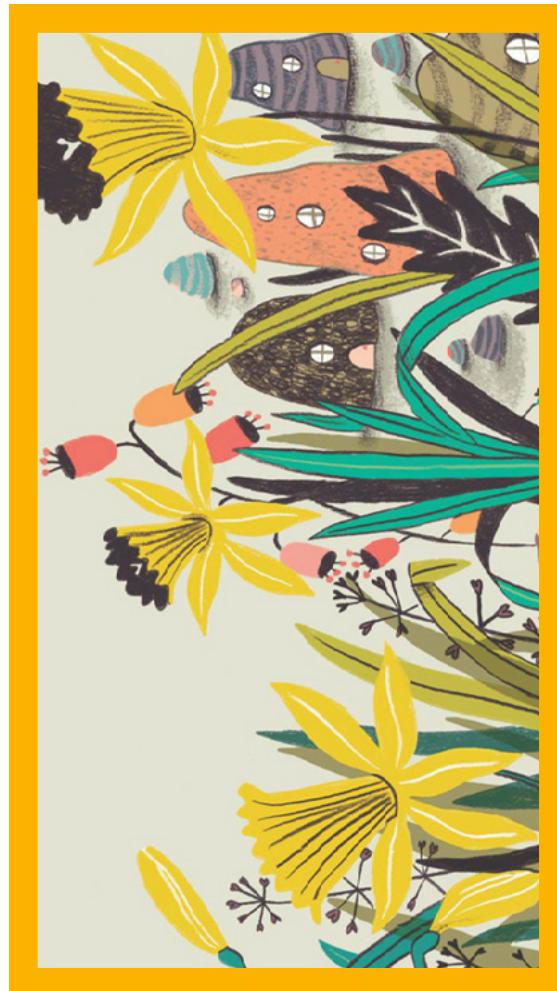
Tienda de campaña Saco de dormir Colchoneta Agua Linterna Taza Jabón Botiquín Bañador Lata de comida Un cuaderno Prismáticos

ANEXO 14

MI MAPA DE LA PLENITUD



ANEXO 15A



ANEXO 15B



ANEXO 15C

Observa cada ilustración detenidamente y rodea las emociones que te hace sentir cada imagen empleando para ello el color que rodea cada ilustración.



ALEGRÍA

ARMONÍA

AGRESIVIDAD

ALARMA

MIEDO



TRANQUILIDAD

ENFADO

DISGUSTO CONFUSIÓN SORPRENDE

SOLEDAD

temor

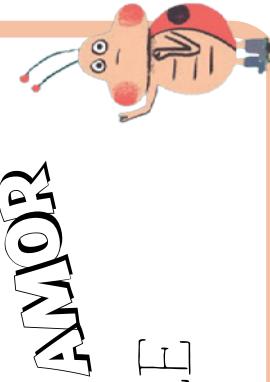
TRISTEZA



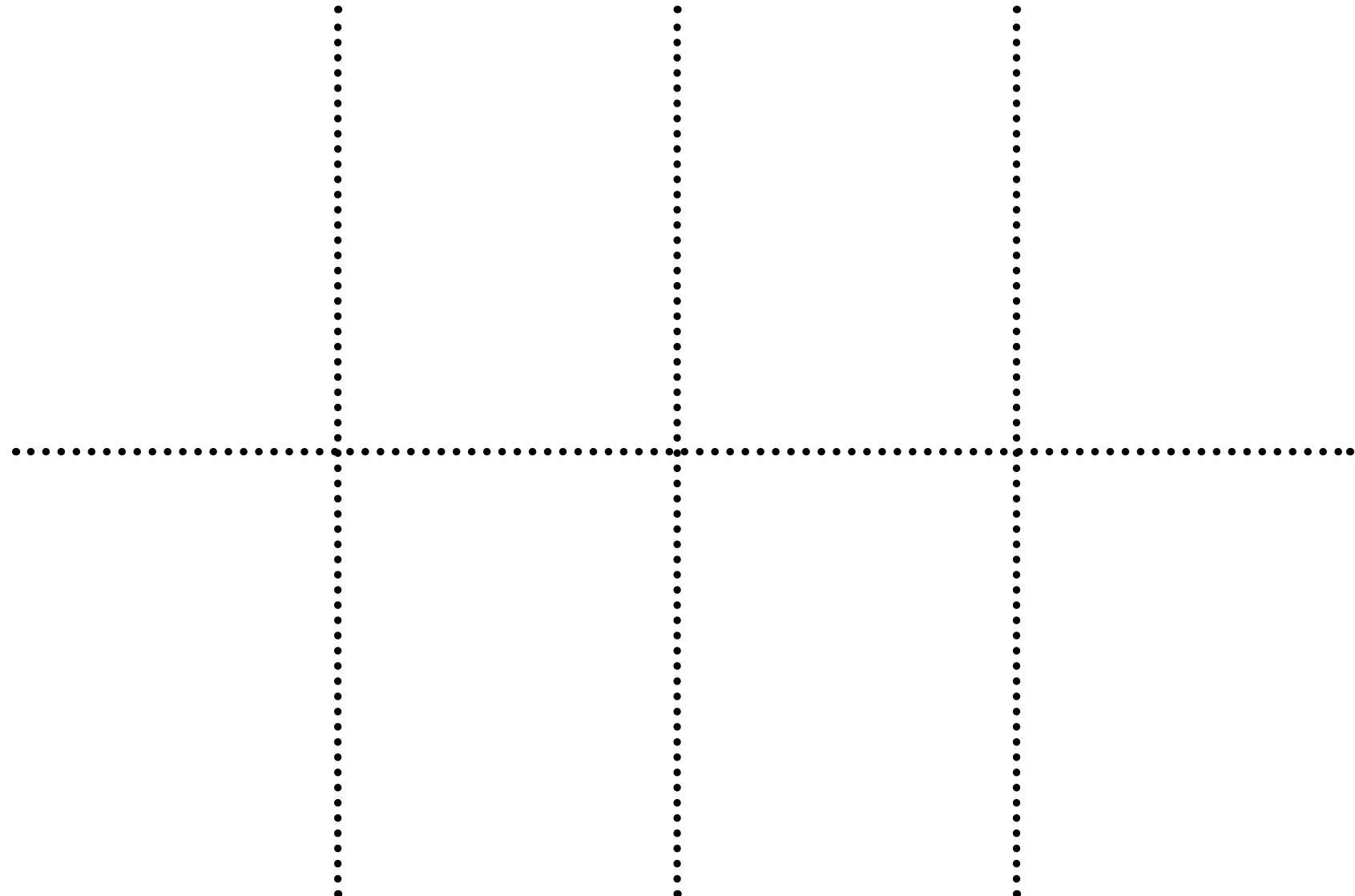
AFECTO

IRA

RABIA AGRADABLE



ANEXO 16



ANEXO 17

