

Casi León de biblioteca



ACTIVIDADES PARA 3º DE INFANTIL Y 1º Y 2º DE PRIMARIA



TÍTULO:

Casi y León de biblioteca

VIDEOS:

Casi y León de biblioteca

GÉNERO:

Video TEATRO

COMPAÑÍA:

EÑE Teatro

ACTORES:

Aúreo Gómez y Fernando Madrazo

**CURSOS
RECOMENDADOS**

3º EI, 1º y 2º EP

SINOPSIS

A través de estas dos historias llenas de humor, ternura y descubrimientos, sus protagonistas aprenden a confiar en sí mismos, a relacionarse con los demás y a encontrar respuestas gracias a la imaginación y la lectura. Una propuesta que invita a disfrutar de los cuentos, compartir experiencias y descubrir todo lo que una biblioteca puede ofrecer.

¡Leer abre puertas a nuevas aventuras, amistades y aprendizajes!

Introducción

Una mañana cualquiera, cuando el aula aún huele a lápices recién afilados y las primeras palabras del día empiezan a despertar entre sonrisas y saludos, algo sucede.

El Mago de la Palabra ha dejado una caja misteriosa en el rincón de la asamblea. Dentro hay papeles arrugados, dibujos rotos, historias a medio terminar... y una palabra escrita en grande: **CASI**

¿Qué significa «casi»? ¿Es algo que no está bien hecho o algo que está a punto de ser maravilloso?

Con estas actividades descubriremos que, a veces, lo imperfecto es el comienzo de algo único y que cada intento, cada trazo y cada palabra tienen un valor especial.

Pero la sorpresa no termina ahí. Entre los libros de la biblioteca parece haberse escondido un visitante inesperado: un león curioso y amable que nos enseñará que los libros tienen el poder de reunirnos, ayudarnos y hacernos sentir parte de una gran historia compartida.

En esta ocasión, el Mago y su ayudante representarán dos entrañables álbumes ilustrados:

Casi, Peter H. Reynolds. Serres, 2004.
ISBN: 9788478714292

León de biblioteca, Michelle Knudsen y Kevin Hawkes. Ekaré, 2007.
ISBN: 9788493672041

Se presentan a continuación una serie de actividades para realizar en el aula a partir del vídeo y de los álbumes ilustrados. Estas propuestas permiten trabajar las variables de *Educación Responsable*, favoreciendo el desarrollo emocional, social y creativo y el acercamiento a la lectura y la escritura de una manera lúdica, participativa y significativa.



ÍNDICE

ANTES DEL VISIONADO

- **Actividad 1:** La caja de los dibujos olvidados 4
- **Actividad 2:** Huellas que cuidan cuentos 6

DURANTE EL VISIONADO

- **Actividad 3:** ¿Y si el cuerpo de Ramón hablara? 8
- **Actividad 4:** El semáforo de las emociones 9

DESPUÉS DEL VISIONADO

- **Actividad 5:** La magia que hay en mí 11
- **Actividad 6:** La biblioteca del "casi" 13

Anexos 14



ANTES DEL VISIONADO

Actividad 1: La caja de los dibujos olvidados

(Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Autoestima; Pensamiento creativo; Pensamiento crítico)

A veces nos pasa que empezamos algo con muchas ganas; pero de repente no sale como esperábamos y pensamos: “no me gusta”, “está mal”, “no sé hacerlo”. Y casi sin darnos cuenta lo arrugamos, lo escondemos o lo dejamos a un lado. Pero... ¿y si esos dibujos todavía tuvieran algo que contar?

Antes de descubrir la historia de Ramón, el docente entra en el aula con una caja llena de papeles arrugados – pueden ser dibujos inacabados o arrugados del alumnado – y la coloca en el centro de la asamblea como si guardara algo importante y misterioso pudiendo decir:

“Hoy he encontrado esta caja. Dentro hay dibujos que alguien empezó, pero decidió que no estaban bien. Dibujos que se quedaron... casi hechos.”

Mientras muestra algunos dibujos, inicia un breve diálogo:

- ¿Qué creéis que es esto?
- ¿Está terminado?

- ¿Qué es lo que más os gusta?
- ¿Qué os llama la atención?
- ¿Alguna vez habéis hecho un dibujo que no os ha gustado?
- ¿Qué hicisteis con él?
- ¿Cómo os sentisteis?

Después, el docente lanza una nueva pregunta: “¿Y si estos dibujos no estuvieran mal, sino esperando algo?”

Cada alumno elige un dibujo de la caja y lo explora libremente: lo observa, lo gira, imagina qué podría ser... Después, igual que Ramón, lo transforma añadiendo color, materiales, nuevas líneas o convirtiéndolo en otra cosa.

El docente recoge alguna de las transformaciones realizadas y propone una última reflexión: “Parece que estos dibujos no estaban mal, solo necesitaban un poco más de tiempo. ¿Conocéis algo más que empiece siendo una cosa y poco a poco se convierta en otra?”

A partir de las respuestas del alumnado, se proponen algunos ejemplos cercanos a él y se invita a la reflexión:

- Cuando éramos bebés no sabíamos caminar y necesitábamos muchos intentos para aprender.
- Al principio no sabíamos hablar y poco a poco fuimos diciendo nuestras primeras palabras.



- Cuando empezamos a escribir, las letras no nos salían igual que ahora.
- Una oruga tampoco nace siendo mariposa; necesita tiempo para transformarse.

El docente puede ampliar la reflexión preguntando:

- ¿Qué cosas hacéis ahora que antes no sabíais hacer?
- ¿Qué creéis que puede ocurrir si dentro de unos meses seguís practicando?

Finalmente, concluye reforzando la idea del **proceso**: “Las personas también cambiamos y aprendemos poco a poco. Crecer significa transformarse. Igual que aprendimos a caminar, a hablar, a escribir o a montar en bicicleta, casi nada sale perfecto la primera vez. Necesitamos tiempo, intentos, práctica y, a veces, volver a empezar. Estos dibujos nos recuerdan que muchas cosas no están mal: simplemente están ‘casi’. Y ese ‘casi’ es una parte muy importante del camino para seguir aprendiendo y creciendo.”

El docente puede enlazar esta idea con otras transformaciones, como reutilizar materiales para crear algo nuevo, mostrando que las personas, los objetos y las ideas pueden encontrar nuevas oportunidades cuando los miramos con creatividad.

Como continuidad de esta actividad y para reforzar la idea de que aprender es un proceso, se propone una actividad de largo recorrido durante todo el curso. Una vez al mes, cada alumno realiza un dibujo de sí mismo o escribe su nombre en una hoja fechada. Al finalizar el curso, todas las producciones se observan de forma secuenciada para descubrir cómo han evolucionado su dibujo, su grafía y otros pequeños avances.

La actividad permite que el propio alumnado tome conciencia de su crecimiento y hace visible que el aprendizaje no ocurre de un día para otro, sino gracias al tiempo, la práctica y la constancia. De este modo, el concepto CASI deja de entenderse como “todavía no” para convertirse en la evidencia de que **todo aprendizaje está en continua evolución**.

MATERIALES SUGERIDOS: Caja con dibujos sin terminar, lápices de colores, rotuladores, gomets, tijeras, recortes de revistas o periódicos, goma eva, lana y otros materiales reutilizables que permitan transformar las producciones iniciales.

EMOCIÓMETRO: Alegría, tristeza y sorpresa.



Actividad 2: Huellas que cuidan cuentos

(Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Pensamiento creativo; Pensamiento crítico)

Las bibliotecas son espacios para soñar, invitan a dejar volar la imaginación y adentrarnos en aventuras de piratas, héroes y detectives. La mayoría del alumnado habrá visitado alguna biblioteca con su familia o en el colegio; sin embargo, ¿sabemos que tienen normas?, ¿entendemos por qué son necesarias?

A través de esta actividad, el alumnado descubrirá el sentido de las normas de la biblioteca y comprenderá cómo ayudan a convivir y disfrutar de los libros y de las actividades que realizamos en este lugar.

La propuesta comenzará con una visita a la biblioteca y un viaje imaginario de movimiento libre. La docente irá guiando distintas consignas corporales como:

- Muévete como un pirata buscando un tesoro en silencio.
- Camina como un detective que no quiere hacer ruido.
- Pasa las páginas como si fueran muy delicadas.
- Busca un libro gigante sin correr.
- Escucha un cuento con todo tu cuerpo.

Posteriormente, se introducirán acciones disruptivas:

- Un monstruo entra corriendo.
- Alguien grita muy fuerte.
- Un dragón lanza fuego sobre los libros.
- Un león pisa cuentos.

Tras vivir las diferentes situaciones con el cuerpo, la docente favorecerá un momento de diálogo para ayudar al alumnado a identificar y expresar las emociones que han experimentado durante la actividad:

- ¿Cómo os habéis sentido cuando caminábamos despacio y cuidábamos los cuentos?
- ¿Y cuándo alguien gritaba o corría?
- ¿Os ha resultado fácil o difícil hacer de monstruo, gritar muy fuerte o pisar los cuentos? ¿Por qué?
- ¿Cómo creéis que se sentirían las personas que estuvieran leyendo en la biblioteca?

Este momento permite hacer explícitas las emociones vividas y comprender que nuestras acciones también influyen en cómo se sienten los demás.

La conversación puede ampliarse comparando las diferentes formas de actuar mediante parejas de opuestos cercanas al alumnado:

- ¿Es más adecuado caminar rápido o despacio en la biblioteca?
- ¿Hablar fuerte o bajito?
- ¿Mover los libros con cuidado o con brusquedad?



- ¿Esperar nuestro turno o interrumpir?
- ¿Qué comportamientos ayudan a convivir? ¿Cuáles dificultan que todos disfrutemos de la biblioteca?

De este modo, el alumnado comprende que las normas no existen porque sí, sino porque favorecen el bienestar común y permiten que todas las personas puedan disfrutar de ese espacio compartido.

De forma colectiva, irán surgiendo algunas normas de la biblioteca:

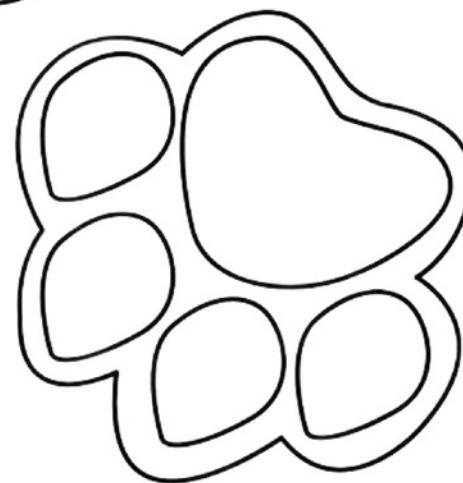
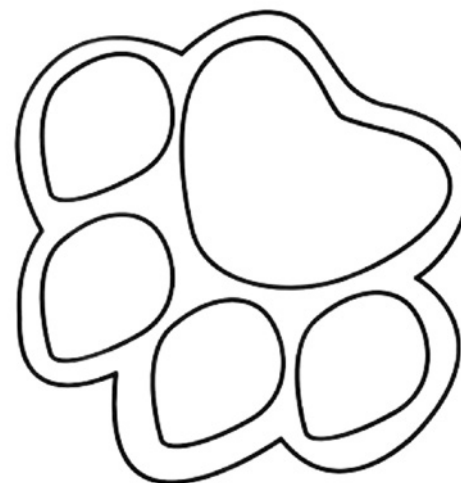
- Caminamos despacio.
- Hablamos bajito.
- Cuidamos los cuentos.
- Escuchamos a los demás.
- Pasamos las páginas con cuidado.

Para finalizar, cada alumno elaborará en una huella de león, mediante un dibujo, pictograma o pequeña frase, una de las normas descubiertas durante la actividad.

Todas las huellas formarán un camino colectivo bajo el título: “Las huellas del león para cuidar las historias.”

MATERIALES SUGERIDOS: Plantillas de huellas de león, lápices de colores, pegatinas, pictogramas con normas, libros, máscaras o elementos simbólicos de los personajes.

EMOCÍMETRO: Alegría, tristeza y enfado.



ANEXO 1



DURANTE DEL VISIONADO

Actividad 3: ¿Y si el cuerpo de Ramón hablara?

(Identificación, expresión y regulación emocional; Autoestima; Empatía; Habilidades de relación; Habilidades de comunicación; Asertividad; Pensamiento creativo; Pensamiento crítico)

La historia de Ramón nos recuerda que el cuerpo también expresa emociones. A veces los hombros se caen cuando estamos cansados, cruzamos los brazos cuando sentimos enfado o levantamos todo el cuerpo cuando algo nos llena de alegría.

A través de esta actividad, el alumnado conectará las emociones del protagonista con su propia expresión corporal, desarrollando empatía y aprendiendo formas sencillas de acompañar emocionalmente a los demás.

El docente propondrá la lectura del cuento Casi o el visionado del vídeo donde se narra y realizará pausas en distintos momentos clave para conversar brevemente sobre cómo se siente Ramón y cómo creen que su cuerpo “hablaría” en cada situación. Siempre que sea posible, el alumnado representará las emociones frente a un espejo para observar cómo cambia su expresión corporal y facial.

Momento de frustración: Cuando León se ríe de su dibujo y Ramón arruga el papel.

Preguntas de mediación: “¿Cómo creéis que se siente Ramón?”, “¿Qué le estará diciendo su cuerpo?”, “¿Os habéis sentido alguna vez así?, ¿Qué ocurrió?”

Después, el alumnado representará corporalmente esa emoción cruzando los brazos con fuerza o tapándose la cara con las manos, observando en el espejo cómo cambia su expresión. Finalmente, probarán una respiración lenta y profunda para descubrir cómo el cuerpo puede ayudarnos a recuperar la calma.

Momento de abandono: Cuando Ramón deja el lápiz y dice: “Me rindo”.

El docente preguntará: “¿Dónde notáis el cansancio de Ramón?”, “¿Cómo estaría vuestro cuerpo si os sintierais así?”, “¿Qué os ayudaría a seguir intentándolo?”

El alumnado representará un cuerpo cansado, con los hombros caídos o movimientos lentos. Después, un compañero podrá ofrecerle un gesto o una palabra de ánimo, experimentando cómo el apoyo de los demás también puede ayudarnos a continuar.

Momento de inspiración: Cuando descubre la galería de “casis” en la habitación de Marisol y vuelve a sentir ganas de crear.

Preguntas de mediación: “¿Qué habrá cambiado dentro de Ramón?”, “¿Cómo se mueve un cuerpo cuando vuelve a sentirse feliz?”, “¿Os habéis sentido así alguna vez?, ¿Qué ocurrió?”

El alumnado levantará los brazos y estirará el cuerpo como si estuviera creciendo, representando la alegría y la libertad de crear.



Para finalizar, el docente abrirá un pequeño diálogo empático a partir de preguntas como:

- ¿Qué sintió Ramón al descubrir que Marisol había guardado sus dibujos?
- ¿Qué le dirías a León para ayudarle a ser más amable?
- ¿Cómo se sentiría Ramón al final del cuento?

La actividad concluirá con la creación de un mural; “El árbol de las palabras que abrazan”, inspirado en las palabras transformadoras de Marisol. En él, el alumnado propondrá mensajes o frases cortas para acompañar a sus compañeros en momentos de frustración o inseguridad. Quienes todavía no escriban podrán representar estos mensajes mediante dibujos, fotografías de expresiones corporales o pequeñas estatuas que transmitan apoyo y cercanía. Algunos ejemplos pueden ser:

- “Respira conmigo, vamos despacio”
- “Me gusta mucho tu casi-dibujo”
- “¿Te ayudo?”
- “Estoy aquí”

Como continuidad, estas propuestas podrán incorporarse al rincón de la calma o a un espacio de bienestar del aula, de manera que el alumnado disponga de estrategias sencillas —como la respiración, los mensajes de apoyo o un espacio para crear— cuando necesite regular sus emociones.

MATERIALES SUGERIDOS: Papel continuo para el mural, lápices de colores, rotuladores y un espejo.

EMOCIÓMETRO: Alegría, tristeza, enfado.

Actividad 4: El semáforo de las decisiones

(Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de comunicación; Asertividad; Pensamiento crítico)

En muchas ocasiones, las normas parecen muy claras, pero las historias nos enseñan que algunas situaciones necesitan pensar, escuchar y comprender lo que está ocurriendo antes de decidir.

En esta actividad, cada alumno dispondrá de tres folios o tarjetas de colores, acompañados de un apoyo visual:



ANEXO 2



El docente irá leyendo distintas situaciones relacionadas con el cuento y, de manera individual, cada alumno levantará el color que represente lo que piensa en ese momento. Esta primera respuesta permitirá que todos puedan posicionarse y expresar su opinión antes de escuchar la de los demás.

Situaciones propuestas:

- Hablar fuerte en la biblioteca.
- Correr si hay un animal salvaje en la biblioteca.
- Dejar los libros desordenados cuando se acaban de utilizar.
- Romper una norma para ayudar a alguien.
- Gritar cuando alguien se hace daño.
- Decir cuando algo no nos gusta.
- Cuidar los libros de la biblioteca.
- Ayudar aunque nadie te lo pida.

Tras cada situación, el docente invitará al alumnado a explicar el motivo de su elección y a escuchar las aportaciones de sus compañeros. Además, podrá incorporar preguntas que relacionen las decisiones con las emociones:

- ¿Cómo crees que se sentirían las personas que están en esa situación?
- ¿Qué emoción te ha hecho elegir ese color?

El objetivo no es encontrar una única respuesta correcta, sino comprender que las normas, las emociones y el contexto pueden influir en nuestras decisiones y que escuchar a los demás también nos ayuda a pensar diferente.

MATERIALES SUGERIDOS: Folios o tarjetas de color verde, amarillo y rojo.

EMOCIÓMETRO: Sorpresa, alegría, miedo y enfado.

DESPUÉS DEL VISIONADO

Actividad 5: La magia que hay en mí

(Empatía, Autoestima, Habilidades de relación, Habilidades de comunicación, Asertividad, Pensamiento crítico, Pensamiento creativo)

Muchas veces lo que los demás opinan de nosotros influye en cómo nos sentimos y en la imagen que creamos de nosotros mismos. En este cuento Ramón deja de dibujar tras el comentario de su hermano y vuelve a ilusionarse cuando ve que su hermana valora sus dibujos.

El docente buscará un espacio de tranquilidad y relajación y dejará unos minutos para que los alumnos piensen en las cualidades y fortalezas de sus compañeros. Si lo considera conveniente, podrá anunciar la actividad unos días antes para que observen con mayor atención los aspectos positivos de quienes les rodean. Para facilitar la reflexión, puede ofrecer algunos ejemplos: “Juan es importante porque...”, “Aunque no sea perfecto, casi siempre puede...”. También puede sugerir cualidades como: pinta bien, juega bien al fútbol, llega puntual, se preocupa por los demás, conoce juegos diferentes, tiene mucha imaginación o sabe escuchar.

A continuación, el docente entregará a cada alumno una plantilla para que escriba su nombre, realice un dibujo de sí mismo o añada una fotografía. Después la hoja irá pasando por el resto de la clase para que cada compañero escriba o represente mediante un dibujo una cualidad, fortaleza o aspecto positivo de esa persona.

Cuando todas las hojas estén completas, cada alumno recuperará la suya y añadirá una cualidad que considere que posee y que todavía no haya aparecido reflejada.

La actividad finalizará con una breve asamblea en la que el alumnado podrá compartir cómo se ha sentido, si ha descubierto algo nuevo sobre sí mismo o si, al observar a sus compañeros, ha encontrado cualidades que antes no había percibido.

Como continuidad, esta propuesta puede incorporarse a algunas rutinas habituales del aula. Por ejemplo, las aportaciones de los compañeros pueden realizarse cuando un alumno sea el protagonista del día o recogerse en un espacio permanente, como “El muro de la magia que hay en nosotros”, donde aparezcan las fotografías o nombres del alumnado junto a sus fortalezas y a pequeños retos personales formulados en positivo. De este modo, el alumnado no solo toma conciencia de aquello que hace bien, sino también de aquello en lo que sigue creciendo, reforzando la idea de que todos estamos “casi”, aprendiendo y evolucionando cada día.

MATERIALES SUGERIDOS: Plantilla, lápices y rotuladores de colores.

EMOCIÓMETRO: Alegría, tristeza, sorpresa, miedo y enfado.





La magia de

ANEXO 3

Actividad 6: La biblioteca del “casi”

(Habilidades de relación, Habilidades de comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Toma de decisiones)

Tras disfrutar de las historias de *Casi* y *León de biblioteca*, el alumnado descubrirá que equivocarse forma parte del proceso de aprendizaje y que las normas tienen sentido cuando ayudan a convivir. Todos podemos aportar, incluso cuando sentimos que estamos “casi” o cuando somos diferentes.

Durante estos días hemos descubierto que no hace falta hacerlo perfecto y que ayudar a los demás es algo valioso. Por ello, se propone crear una biblioteca en el aula —o rediseñar la que ya tengamos— para convertirla en un espacio que invite a quedarse, a mirar, a cuidar y a compartir.

Pero no será una biblioteca cualquiera. Será una **biblioteca del “casi”**: un lugar donde las cosas no tienen que estar terminadas ni perfectas para poder estar, donde leer, crear y pensar forman parte de un mismo proceso. Un espacio de todos y para todos, donde la lectura va más allá del resultado y se convierte en experiencia.

Para su creación, el docente actuará como guía del proceso favoreciendo decisiones autónomas: ¿dónde pondremos los libros?, ¿cómo les colocamos para que se cuiden?, ¿qué más necesitamos en nuestra biblioteca para sentirnos cómodos? Se recogerán todas las ideas del alumnado —incluso las más inesperadas— poniéndolas en valor como parte del proceso creativo.

El docente introducirá una idea clave: “En esta biblioteca no todo tiene que estar terminado. Aquí también hay lugar para lo que aún estamos pensando, cambiando o mejorando.”

Por ello, se incorporará un espacio visible dentro de la biblioteca (mesa, caja, panel...) que funcionará como rincón de transformación con un cartel que recoja el sentido del “casi”: “Si algo no sale como esperabas... tráelo aquí y mira en qué puede convertirse.” Este espacio no será un lugar donde dejar errores, sino donde darles nuevas posibilidades.

Una vez diseñado el espacio, será el momento de consensuar las normas: “Si alguien entra en nuestra biblioteca, ¿qué necesita saber para poder estar aquí?”

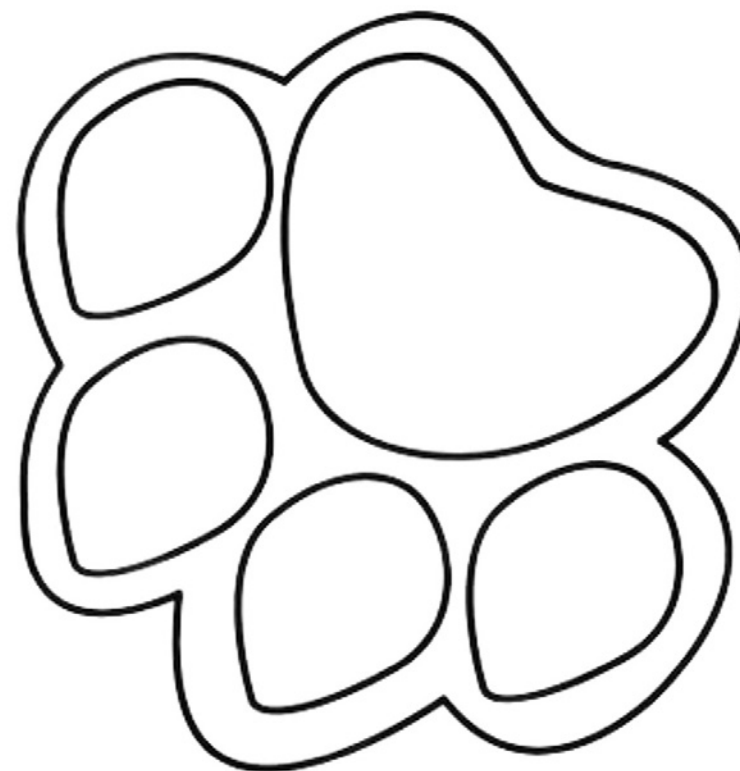
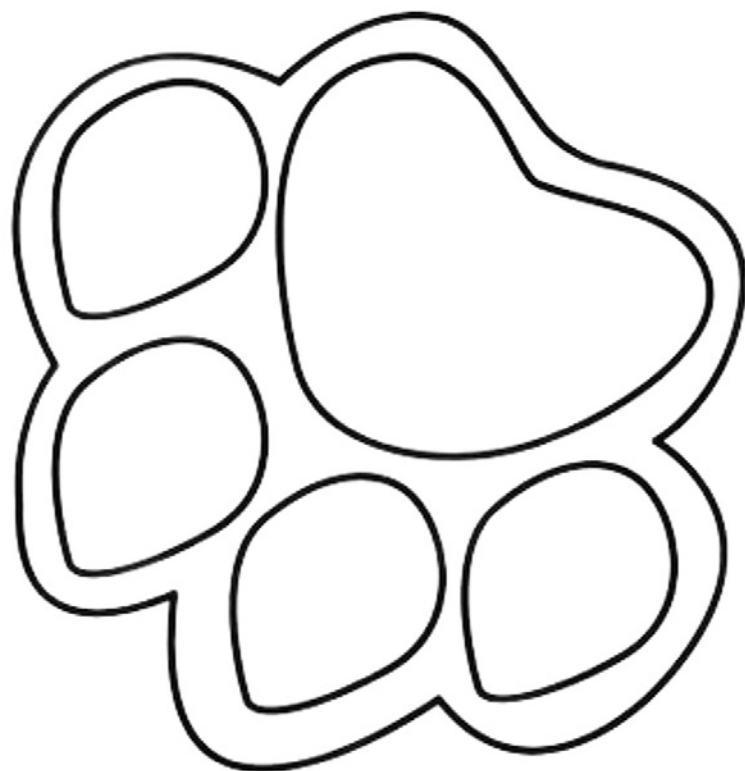
Se recogerán en un cartel visible, acompañadas de dibujos o pictogramas. Se priorizarán pocas normas al inicio, que podrán ampliarse según las necesidades del grupo. Se reforzará la idea de que, igual que en *León de biblioteca*, las normas pueden revisarse si dejan de tener sentido o no ayudan a convivir.

MATERIALES SUGERIDOS: Cuadernos en blanco, lápices, rotuladores, libros, dibujos inacabados, narraciones sin terminar.

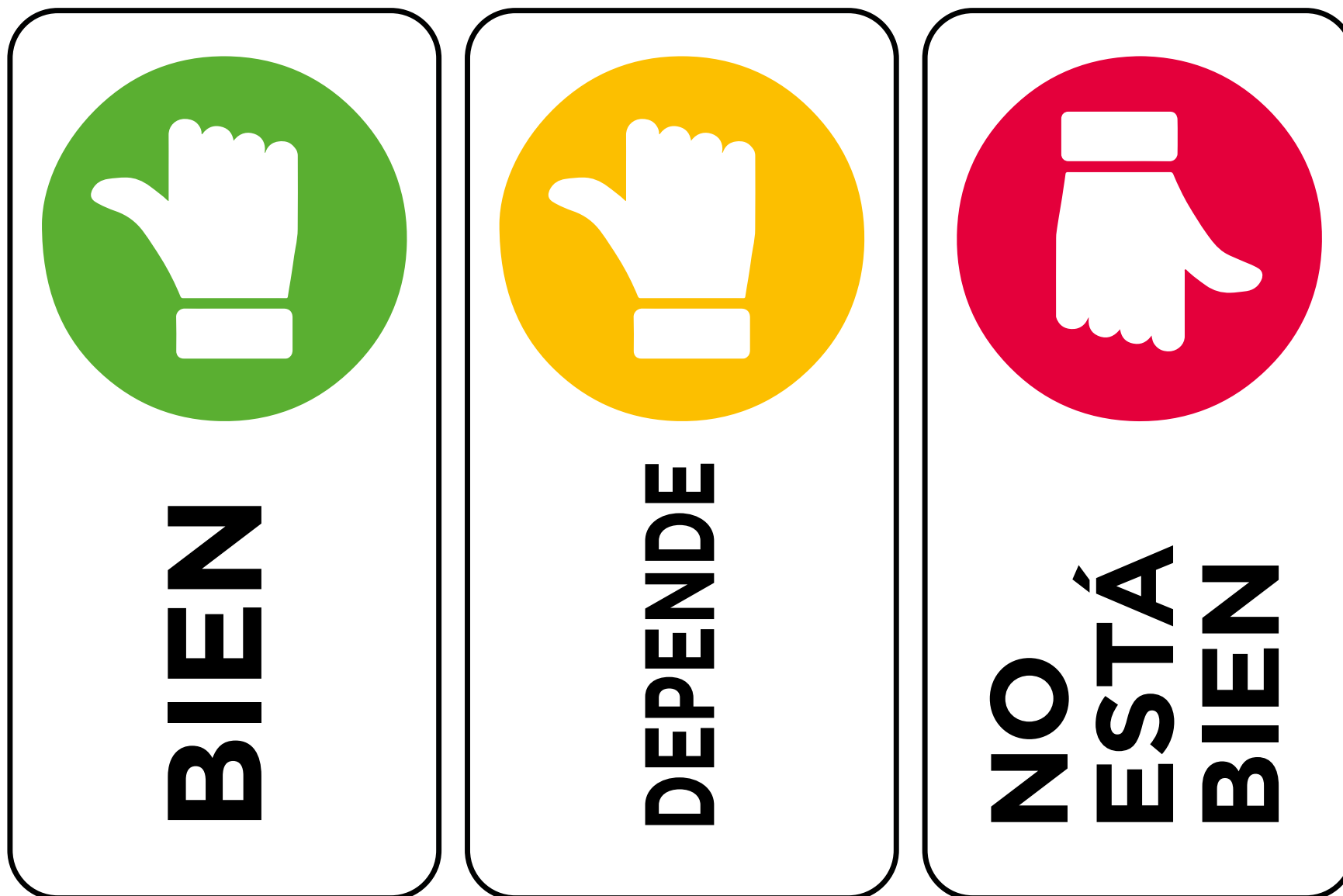
EMOCIÓMETRO: Alegría, tristeza, sorpresa, miedo y enfado.



ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

