

El tesoro de Casimiro el Feo

Propuestas
didácticas

Elaboradas por
Fina Girbés



EL TESORO DE CASIMIRO EL FEO

D E S C R I P C I Ó N

Autora: Carmen Gil

Dibujos: Horacio Elena

Algar Editorial / Alzira 2006

Colección: «CALCETÍN», n.º 23

Serie: Calcetín Amarillo

Formato: 13 x 20,5 cm, 128 págs.

Encuadernación en rústica. Impresión en blanco y negro.

Edad: A partir de 8 años. Un libro de aventuras que combina a la perfección el humor con la fantasía, por lo que encantará, con toda seguridad, a los lectores a los que va destinado. Además, el ritmo de la narración es ágil, pero en ella aparecen descripciones de curiosos personajes, canciones rimadas llenas de humor y adivinanzas intercaladas en la historia que constituyen un excelente cóctel para tomar todo de un solo sorbo, o bien paladearlo con detenimiento. En definitiva, las peripecias de la banda del pirata Morgan para encontrar el anhelado tesoro provocan una gratificante lectura apta para todos los públicos.

RESUMEN ARGUMENTAL

Un buen día, por la mañana, los moradores del castillo de Fanfarria desaparecen, ya que los cantos desafinados de la princesa Desideria Josefina provocan su huída. Pero la princesa, conocida

también por los amigos como Desa Fina, ajena al malestar que provoca, ensaya su última composición.

Mientras tanto, en el puerto, la tripulación del Barrilete intenta poner a punto la embarcación, pero tiene serias dificultades ya que la goleta es muy vieja y está muy deteriorada. Por ello, el capitán Morgan, el grumete Chinchorro y el cocinero Ragout creen haber encontrado la solución a sus problemas económicos. Al enterarse, en el mercado, que hay una princesa sola en su castillo han tenido una misma idea. Pretenden secuestrarla y pedir por ella un rescate. A la abuela Apolonia, la corsaria más veterana de la banda y la que capitanea en realidad aquella banda de piratas, le parece una excelente idea.

Para ello, se presentan en palacio y el cocinero Ragout, que se hace pasar por el Director del Real Conservatorio de París, finge haberse sentido impresionado por sus dotes musicales. Ante tal descubrimiento, como es lógico, le pide a la princesa que se vaya con él y ella, ilusionada con sus canciones, no lo duda ni un instante. Después, ya en el barco, descubre el engaño.

Pero, inesperadamente, los reyes, en palacio, se sienten aliviados por la tranquilidad que se respira sin la presencia de su hija y no piensan pagar el rescate porque saben que la banda de Morgan es inofensiva y, además, conocen bien a su hija y la creen capaz de cuidarse por sí sola.

No les falta razón, ya que, Desa Fina, la princesa, no se amilana en ningún momento, sino que, por lo contrario, acobarda a toda la tripulación con sus canciones desentonadas que asemejan graznidos. La banda, al borde de un ataque de nervios, decide desembarcarla y desistir en su empresa.

Regresan a Fanfarria y dejan a la princesa en el puerto, pero entonces se inicia una nueva aventura, ya que, en el muelle, Ragout encuentra una botella con un mensaje dentro. Contiene un escrito del pirata Casimiro el Feo con todas las indicaciones para encontrar su tesoro en la Isla de las Tortugas. Y, naturalmente,

deciden guardar el secreto ante los demás e iniciar su búsqueda. Así pues, parten de nuevo desde el muelle de las Gaviotas.

Pero iniciada apenas la travesía, escuchan una horrible canción. La princesa Desa Fina, que no renuncia a vivir emocionantes aventuras, se ha colado como polizona en la bodega y les atormenta de nuevo. Ante tal contratiempo, deciden seguir hacia delante y desembarcarla en el primer puerto, pero la travesía es larga y se les va a ir complicando.

En primer lugar, se quedan sin agua y no tienen más remedio que hacer una incursión a la Isla del Fantasma. La tripulación tiene mucho miedo y es la princesa la que encabeza la expedición, porque, al parecer, ella está más familiarizada con los fantasmas. Y tiene suerte, porque, de hecho, son sus horribles cantos los que provocan la huida del fantasma Segismundo, que previamente les había estado asustando con toda clase de amenazas.

A continuación, ya en alta mar, un pulpo gigante pretende hundir su barco. Pero, nuevamente, la princesa recurre a sus canciones y consigue que el pulpo se rinda y les remolque hasta la isla de las Tortugas.

Finalmente, allí encuentran unas instrucciones muy especiales. Casimiro el Feo, aficionado a las adivinanzas, había preparado con minuciosidad las pistas para llegar hasta el tesoro a base de solucionar sus acertijos. La banda conseguirá descifrarlos y el destino de los tripulantes cambiará de rumbo. Pero esto último, quizás, es mejor que lo descubra el lector.

TEMA E INTERÉS DEL LIBRO

El tesoro de Casimiro el Feo es, como ya hemos dicho, un libro de aventuras cuya originalidad estriba en la inclusión, intercalada entre los fragmentos narrativos, de canciones rimadas que, sin duda, son un género del agrado de los lectores de edades infan-

tiles. Cuenta, además, con el añadido del «Libro de adivinanzas de Casimiro el Feo» como epílogo.

En general, de este libro destacan el optimismo y las pinceladas de humor que surgen de las personalidades muy marcadas de unos personajes simpáticos y muy diferentes entre sí. No obstante, la conciencia de equipo hace que se complementen y, a parte de conseguir su objetivo, se les ve madurar a lo largo de la narración y reforzar sus lazos de amistad.

Por otra parte, los capítulos cortos y los diálogos vivos agilizan la lectura. Y, finalmente, cabe destacar el hecho de que los personajes protagonistas sean cinco y no uno sólo, lo que permite un tratamiento de las relaciones personales muy variado y la posibilidad de extraer, de dicha relación, una gran cantidad de valores útiles para un uso didáctico del texto. Podemos, sin ánimo de ser exhaustivos, provocar el debate y la reflexión a partir de la lectura de *El tesoro de Casimiro el Feo* de temas como:

- La superación de las dificultades afrontándolas con optimismo y valentía.
- El trabajo en equipo que suma los esfuerzos individuales y permite la consecución de metas.
- La riqueza derivada de conjugar habilidades personales distintas.
- El buen humor como ingrediente que da sabor a la vida cotidiana.
- La consideración de los refranes como un poso de la sabiduría popular.
- La utilización del ingenio y la inteligencia para resolver problemas y conseguir los objetivos propuestos.
- La superación de la timidez por medio de estrategias que ayudan a superar los miedos.
- La necesidad de un liderazgo que cohesione al grupo y que sepa aunar iniciativas y propuestas diferentes.

- El conocimiento y aceptación de uno mismo con sus virtudes y defectos.
- El refuerzo de la estima y los lazos de amistad a través de la convivencia y a pesar de los contratiempos.
- La consideración de los libros como verdaderos tesoros que perduran en el tiempo.
- La libertad de elección entre un modo de vida sencillo y lleno de emociones u otro repleto de protocolos y convenciones sociales.
- La decisión y el arrojo que se requieren para cambiar el rumbo de la vida de una persona.
- La importancia de la distribución de tareas entre las personas que trabajan en equipo.
- Las propiedades benéficas de la música que entre otras cosas puede mejorar el estado de ánimo personal y dispersar preocupaciones.
- El reconocimiento de la igualdad de sexos a la hora de realizar cualquier tipo de trabajo.

LA AUTORA

Carmen Gil Martínez es escritora y profesora de lengua y literatura. Nació en la Línea de la Concepción (Cádiz). Imparte cursos sobre poesía infantil y recita sus poemas en colegios y bibliotecas públicas. Además, es coordinadora de la revista digital de poesía infantil *Cosicosas*. Ha publicado más de una docena de libros de diferentes géneros (poesía, cuento, teatro, novela...) y tiene otros tantos en proceso de edición. Su página web www.poemitas.com lleva sus poemas a todos los niños del mundo. En la colección «Caletín» de Algar Editorial ha publicado ya el libro de poemas titulado *¡Cuánto cuento!*

EL ILUSTRADOR

Horacio Elena nació en La Plata (Argentina) y cursó estudios de arquitectura y cinematografía. Desde 1958 se dedica a la pintura y ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas. A partir del año 1969 comenzó a ilustrar los primeros libros para niños, pero es, sobre todo, a partir de 1971 cuando se dedica a la ilustración infantil de forma más intensa y es, sin duda, uno de los ilustradores actuales más reconocidos. Ha ilustrado más de cien narraciones infantiles y unos cuantos libros de texto.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS

Casi siempre, las expectativas que se despiertan en los lectores de menor edad antes de comenzar la lectura de un libro, son un incentivo seguro que garantiza, en gran parte, el éxito final. En este sentido, *El tesoro de Casimiro el Feo* es una obra que se presta, con facilidad, a múltiples presentaciones con el objetivo de despertar el interés por su lectura: el estudio de la portada, la elaboración de hipótesis sobre el contenido de la historia a partir del título, la aparición misteriosa e inesperada de objetos relacionados con la piratería o con la música en la clase, el recibo de sobres bellamente adornados con fragmentos de las letras de las canciones de Desdés Fina con escritos intrigantes que provoquen la formulación de explicaciones sobre por qué y quién envía dichas notas, la lectura de las adivinanzas del final del libro, la presencia de un plano o mapa con las indicaciones necesarias para encontrar un tesoro, etc.

En definitiva, nos encontramos ante unas posibilidades extraordinarias que nos ofrece esta obra para llevar a cabo una de las tareas prioritarias que se plantean todos los profesionales de la enseñanza: el conseguir el acercamiento de los niños y de los jóvenes a la lectu-

ra. De hecho, en las escuelas, desde edades tempranas, los maestros y maestras ponen en marcha ambiciosos planes lectores que tienen como prioridad conseguir que los pequeños se conviertan en consumidores ávidos de historias, de literatura. Pero a menudo y por desgracia, sobre todo en ciclos educativos superiores, los libros se convierten en simples instrumentos de aprendizaje.

No obstante, el esfuerzo, en general, merece la pena y cualquier iniciativa en este sentido debería ir encaminada a convertir la lectura en una actividad que propicie un tratamiento lúdico y creativo, y huir por tanto del intento de reconvertirla en una actividad generadora de pesados trabajos escolares. En consecuencia, debemos enfocar la lectura como una tarea que motive a nuestros alumnos a acceder al mundo de la cultura, en el sentido más amplio de la palabra. Por ello se debe abordar desde el punto de vista del placer que proporciona leer un libro.

Por ello, en atención a este último criterio, las propuestas didácticas siguientes pretenden conseguir precisamente recuperar aquella intencionalidad inicial, conceder a los libros su valor real de contenedores de historias cuya finalidad es que aquéllos que se los llevan y los abren disfruten de otros mundos diferentes al de cada día. La lectura ha de ser instrumento de placer y diversión, porque sólo así el que se acerca a un libro volverá no sólo a ese libro, sino a otros muchos. Sólo de esta manera conseguiremos crear lectores fieles, devoradores de historias y capaces de pensar, de emitir juicios basados en la observación, de introducirse en otras vidas, de reflexionar sobre los comportamientos, las culturas, las formas de vida, de otras personas o pueblos.

Si seguimos fieles a dicho principio, antes o después, los niños descubrirán que vale la pena leer, pero para ello deben estar seguros de que lo que sigue a un capítulo emocionante no es una retahíla de preguntas sobre la forma y el contenido de los libros. Y esta idea ha estado presente, como y hemos dicho, en la elaboración de las propuestas didácticas que hemos elaborado,

por lo cual las actividades que ofrecen en un cuaderno separado físicamente del libro y accesible a través d'Internet, pero, además, en su contenido –a excepción de la inicial ficha de lectura, más tradicional y con una clara intencionalidad de valoración– intentan ser más bien una reflexión sobre diversos aspectos de la obra y un juego recreativo sobre algunos de los temas o aspectos que se reflejan en la historia, que no una prueba objetiva para evaluar la capacidad memorística de los lectores.

En resumen, como no podía ser de otra manera, las actividades que se sugieren en los apartados de la FICHA DE LECTURA y las ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS, han realizarse siempre después de la lectura de la narración y sólo en caso de uso colectivo de la obra, nunca como trabajo individual extraescolar. Con ellas se pretende reforzar y perpetuar el placer ocasionado con la lectura del libro y, para ello, las actividades propuestas tienen, en general, un marcado carácter lúdico y con la intención de desarrollar el mayor número posible de habilidades lingüísticas, planteadas siempre de una manera que las aleje de la apariencia de trabajo escolar.

Por ejemplo, en este último aspecto, el de las habilidades lingüísticas, se ha aprovechado la multiplicidad de recursos utilizados por la misma autora. Así las actividades número 3, 4, 5 y 7 se basan en el vocabulario específico del mar, en los refranes, las comparaciones, etc. Todas ellas dan pie a una posible ampliación siguiendo sus mismas pautas.

La actividad n. 8 incide en la transgresión del lenguaje para imitar una pronunciación extranjera (la francesa del cocinero Ragout) y permite con su imitación descubrir las inmensas posibilidades de un mismo código escrito.

Las actividades n. 9, 10 y 14 suponen un juego de adivinar o descifrar, retos bien aceptados por los lectores de estas edades.

Por otra parte, todos sabemos que la lectura y la escritura deben ir a la par. Por tanto, las actividades n. 6 y n. 11 motivan

al entrenamiento de la creatividad escrita a partir de lo que cuenta la historia.

No podían faltar, finalmente, las actividades para la práctica de la dramatización, un recurso educativo de gran efectividad y un medio formidable para la creación lúdica del hábito de la lectura. Así, la actividad n.12 ha transformado una escena narrativa del libro en un texto teatral para ser representado. Dicho texto, por una parte es interesante ver como se pueden realizar otras dramatizaciones utilizando los diálogos existentes ya en un texto narrativo previo, y, por el otro lado, da pie a que se pueda imitar en otras escenas de la historia. En cambio, la actividad n.13 es una actividad dramática más de improvisación, aunque requiere de un cierto tiempo previo para que las parejas de alumnos se puedan preparar el texto que van a representar.

SOLUCIONES DE ALGUNAS DE LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS PLANTEADAS

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 3:

cangreja: vela de forma trapezoidal.

brea: líquido denso que mezclado con estopa sirve para reparar las embarcaciones.

goleta: velero pequeño y ligero con dos o tres palos.

casco: cuerpo de un barco.

timón: pieza plana que gira situada en la popa de una embarcación y que sirve para dirigirla.

barlovento: lado de donde sopla el viento respecto de una embarcación.

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 4:

bueno cara; cantando, su mal espanta, amansa a las fieras

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 5:

gamba, narices, calamar, sirena, dientes, juanetes, oreja, concha

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 9

Le gusta ducharse al sol

y desde que se levanta,

sin probar gota de alcohol

lleva una trompa que espanta.

SOLUCIÓN DE LA ACTIVIDAD Nº 13 :

T	X	O	A	N	E	R	I	S
L	I	V	S	I	P	B	C	E
P	A	M	Y	R	O	Q	A	Z
I	V	P	O	A	M	O	R	H
D	E	I	S	N	C	Ñ	T	E
O	L	K	N	E	B	I	S	A
C	A	T	A	L	E	J	O	F
U	G	O	J	L	U	B	D	Z
Z	I	H	U	A	K	U	A	O
B	E	N	U	B	E	F	M	I

PROPUESTAS DE TRABAJO*
(MATERIAL FOTOCOPIABLE)

*El editor autoriza la reproducción de estas *Propuestas de trabajo* con finalidades didácticas, pero recuerda que no se permite la reproducción, por fotocopia u otros medios, del libro al que se refieren las mismas.

A) FICHA DE LECTURA

TÍTULO DE LA OBRA:

AUTOR/A :

DIBUJOS:

ALGAR EDITORIAL

COLECCIÓN: Nº:

1. ¿Cuál de los personajes del libro crees que es el protagonista principal de la obra? Explica por qué.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Según tu opinión qué personaje cambia más su manera de actuar a lo largo de la historia. ¿Por qué?

.....
.....
.....
.....

3. ¿Qué capítulo del libro te ha gustado más? Explícalo con tus palabras.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



4. ¿Qué adivinanza te ha resultado más difícil de resolver? ¿Cuáles has acertado a la primera?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. ¿Recomendarías la lectura de este libro a tus compañeros y compañeras? ¿Qué les dirías para convencerles de tu opinión?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

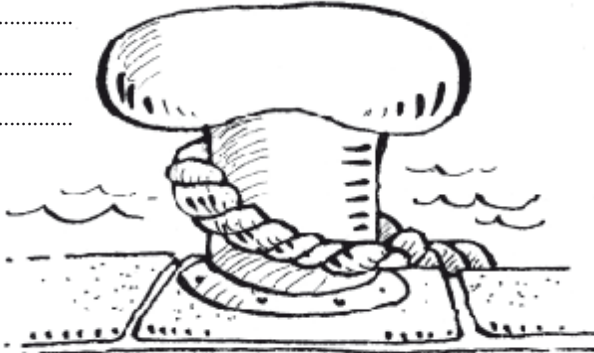
.....

.....

.....

.....

.....



B) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

1. Hagamos un poco de memoria para recordar la historia de *El tesoro de Casimiro el Feo*. Contesta a las preguntas siguientes:
¿Por qué se quedaba sola en palacio la princesa Desideria Fina?

.....
.....
.....
.....

¿Cómo reaccionaron sus padres ante su secuestro?

.....
.....
.....
.....

¿Con qué sorpresas se topó la tripulación del Barrilete al iniciar su travesía en busca del tesoro?

.....
.....
.....
.....

¿Qué cualidades destacarías de la princesa Desideria Fina que tanto ayudaron a resolver las dificultades?

.....
.....
.....
.....

¿Sobre que temas componía la princesa sus canciones? ¿Cuál te ha hecho más gracia?

.....
.....
.....
.....

Ordena las soluciones a las adivinanzas para encontrar el tesoro de *Casimiro el Feo*:

- La palmera
- Las pinzas de tender
- El manzano
- El elefante

¿A qué había dedicado su vida el pirata Casimiro el Feo?

.....

.....

.....

.....

2. Fijémonos en los personajes. Completa las casillas con las características más destacadas de los miembros de la tripulación del *Barrilete*.

MIEMBROS	NOMBRE	ASPECTO FÍSICO	CARÁCTER	MANERA DE HABLAR
El capitán				
La abuela				
el grumete				
el cocinero				

3. Para ser un buen marinero/a tienes que conocer una serie de palabras. Empareja cada palabra con su definición:

- | | |
|--------------|--|
| Cangreja • | • Vela de forma trapezoidal. |
| Brea • | • Líquido denso que mezclado con estopa sirve para reparar las embarcaciones. |
| Goleta • | • Velero pequeño y ligero con dos o tres palos. |
| Casco • | • Cuerpo de un barco. |
| Timón • | • Pieza plana que gira situada en la popa de una embarcación y que sirve para dirigirla. |
| Barlovento • | • Lado de donde sopla el viento respecto a una embarcación. |

4. Completa los refranes que tanto le gustan a la princesa Desafina para subir el ánimo.

A mal tiempo

Las penas se pasan.....

Quien canta.....

La música.....

5. Cambia los dibujos por palabras y obtendrás algunas de las expresiones que utiliza la abuela Apolonia:

Por los bigotes de una



.....

Por las



de Poseidón!

.....

Por la tinta de un



!

Por las escamas de una



!

Por los



de un tiburón!

Por los



de Odín!

Por la



de Neptuno!

Por la



de una tortuga macho!

6. Relaciona con flechas cada parte de las comparaciones que utiliza la autora.

Huyendo		un muerto
Pelos tiesos		el alma que lleva el diablo
Atravesarlo	COMO	centellas
Rápidos		un tomate
Pesaba		púas de erizo
Rojo		un pinchito moruno

7. Vuelve a escribir el texto siguiente, cambiando las erres del parlamento del cocinero Ragout por la letra que representa el sonido con el que él las pronuncia y comprueba después en la página 21 del libro si lo has hecho correctamente.

–Pero, ¿cómo puede Su Majestad pensar una barbaridad semejante? Canta como un ruiseñor, como una calandria, como un canario flauta... ¡Ay!, qué feliz me haría tenerla como solista en el Coro de la Catedral.

.....

.....

.....

.....

.....

8. Busca en el libro las palabras que faltan en la canción que le hace Desá Fina al pulpo, escríbelas y, a continuación haz un dibujo de ellas.

El pulpo tiene ocho

¡y le dan mucho la lata!

Cada día tarda un rato

en atarse ocho

y es muy cansado, ¡jelines!,
zurcirse ocho.....

Con tanta pata, el patoso
no camina muy garboso,
se choca con muchos
y tropieza veces.

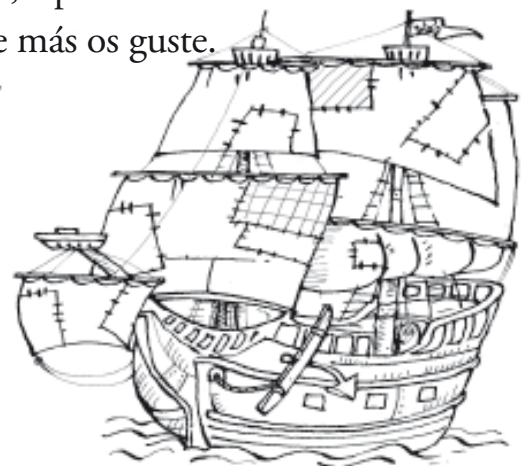
Si te fijas es la
verlo jugar a la,
porque termina a menudo,
con una pata hecha un

9. Descifra esta adivinanza que Casimiro el Feo ha querido enredar aún más escribiéndola del revés.

lleas nua rromba dre esburt.
sin propar gota de alcohol,
y desde dre se levanta,
Le grata durcharse al sol

.....
.....
.....
.....

10. Escribe de manera anónima una carta en la que princesa Desafina explique a sus padres la decisión de cambiar de vida. Échala después a una caja junto con las de tus compañeros y compañeras de clase, para, a continuación, repartirlas de nuevo al azar y leerlas en voz alta. Elegid la que más os guste.



11. Prepara y representa en equipo la escena siguiente, en la cual llegan a la isla del fantasma los tripulantes del Barrilete.

Los cinco tripulantes están a punto de desembarcar en la isla del fantasma. En la cubierta del barco están muertos de miedo.

RAGOUT. (*Temblando*) ¡Ay, mamaíta! Este lugar no me gusta un pelo.

CAPITAN. (*Asustado*) Pues anda que a mí. De buena gana me volvía a casita y me dedicaba a cultivar champiñones.

GRUMETE. (*Asomando por detrás del capitán*) Desde luego, mi capitán, a cultivar champiñones.

ABUELA. (*Poniéndose en la última fila*) Vamos, vamos, no seáis caguetas. ¿Tenéis ya vuestros cubos preparados? ¡Pues, hala, a desembarcar!

RAGOUT. (*Dirigiéndose al capitán*) Tú pguimego.

CAPITÁN. (*Amablemente*) No, no faltaría más. Primero tú.

GRUMETE. Eso, eso, mi capitán. Primero Ragout.

RAGOUT. De eso nada, monada. Yo soy todo un caballego. Las damas pguimego.

ABUELA. (*Autoritariamente*) ¡Ah, no, ni hablar! Yo debo asegurarme de que todo quede en orden en el Barrilete. Tengo que ser la última.

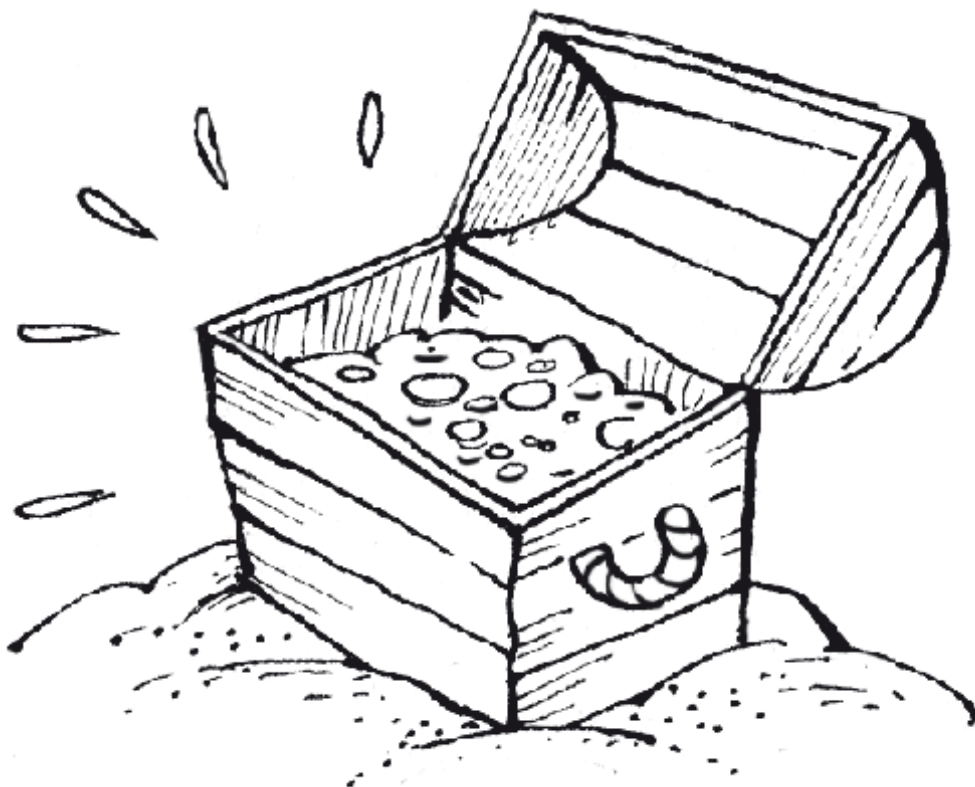
DESA FINA. (*Conciliadora*) Está bien. Está bien. No discutáis más. Bajaré yo. Ya os he dicho que no me dan miedo los fantasmas.

RAGOUT. (*Indignado*) ¿Y quién ha dicho que nosotgos tengamos miedo? Lo que pasa es que somos unos pigatas muy educados.

Los cuatro piratas bajan las escalinatas del Barrilete escondidos detrás de Desafina y temblando como flanes.

12. Formad parejas de capitán/ana y grumete. El capitán hablará a su tripulación y el grumete repetirá, como en la historia, cada cosa que el capitán diga.
13. Busca en esta sopa de letras 7 palabras que pertenecen a las soluciones de las adivinanzas del mundo de los piratas.

T	X	O	A	N	E	R	I	S
L	I	V	S	I	P	B	C	E
P	A	M	Y	R	O	Q	A	Z
I	V	P	O	A	M	O	R	H
D	E	I	S	N	C	Ñ	T	E
O	L	K	N	E	B	I	S	A
C	A	T	A	L	E	J	O	F
U	G	O	J	L	U	B	D	Z
Z	I	H	U	A	K	U	A	O
B	E	N	U	B	E	F	M	I



Propuestas didácticas referidas al libro
El tesoro de Casimiro el Feo (ISBN: 978-84-96514-75-1)

© Algar Editorial, S.L.
Apartado de correos 225 - 46600 Alzira
www.algareditorial.com

© Fina Girbés, 2008
© Dibujos de cubierta: Horacio Helena