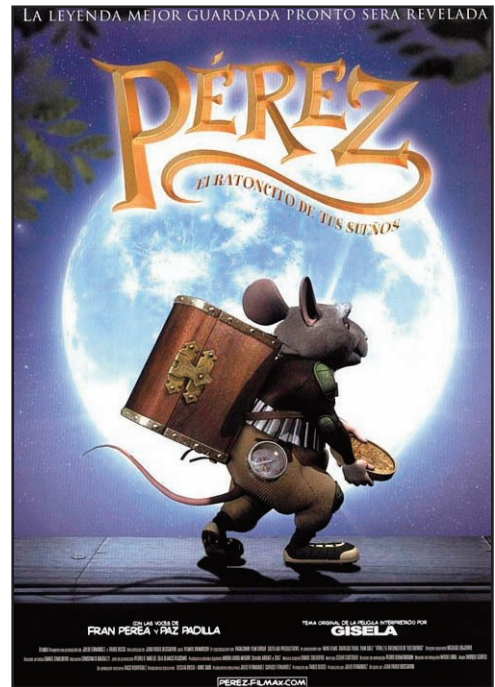




PÉREZ, EL RATONCITO DE TUS SUEÑOS



CALIFICACIÓN POR EL MINISTERIO DE CULTURA:
Apta para todos los públicos.

FICHA RECOMENDADA PARA:
Alumnos de 7 a 9 años.

SINOPSIS

Lucía vive con sus padres en un barrio tranquilo. La noche que pierde su primer diente, el Ratoncito Pérez no llega a dejarle la moneda. Lucía se preocupa y siente que algo malo le ha sucedido a Pérez. Angustia, le cuenta a su padre sus sospechas, pero él no le presta atención. Así pues, decide emprender la búsqueda de Pérez ayudada por su primo Ramiro. Pronto descubrirán que el Ratoncito Pérez vive en un barco donde tiene una factoría perfectamente organizada, donde viven miles de ratones que hacen perlas con los dientes que recolectan de los niños. En el camino van a conocer a Pipo, un personaje no muy fiable que tratará de despistar a los niños. Pipo es el sobrino de Morientes, que es el socio y amigo del Ratoncito Pérez. Se trata de un joven ambicioso y tramposo que hace creer a los niños que es su aliado, pero su verdadera intención es sacar al Ratoncito Pérez del medio y quedarse con su imperio de perlas.

TEMÁTICA Y OBJETIVOS

El Ratoncito Pérez

- Desarrollar la creatividad.
- Conocer nuestra tradición.
- Fomentar la solidaridad.

El cuidado dental

- Concienciar sobre la importancia del cuidado bucodental.
- Aprender el nombre de los dientes.
- Inculcar rutinas en los niños.

Superar los obstáculos

- Aprender a trabajar en equipo.
- Desarrollar herramientas para afrontar los obstáculos.
- Inculcar la perseverancia.



ANÁLISIS CINEMATográfico

“Pérez, el Ratoncito de tus Sueños” es una coproducción española-argentina dirigida por Juan Pablo Buscarini en el año 2006 que narra la historia de cómo Lucía, una niña inquieta y despierta, junto con su primo Ramiro, ayudan al Ratoncito Pérez a enfrentarse al malvado Pipo y al ratón comandante para recuperar la fábrica de perlas.

La película muestra dos mundos, por un lado el de los humanos que está filmado con actores de carne y hueso y por otra parte el mundo de los ratones que está realizado con animación por ordenador. Los dos mundos y técnicas empleadas en la película están muy bien integradas. Ambas se entremezclan formando una película coherente estéticamente. Destaca la creatividad con la que está recreado el mundo de los ratones donde los objetos que empleamos los humanos son reutilizados por los ratones. La estética de la película está muy cuidada: no escatimaron esfuerzos ni en el diseño de los personajes, ni en los decorados de ambos mundos.

A pesar de la novedosa técnica 3D empleada en la película, Pérez, el ratoncito de tus sueños se trata de una película de aventuras de corte clásico ya que tanto la historia, como los personajes y el lenguaje cinematográfico empleados responde a los cánones tradicionales. Tiene un principio, un desarrollo y un final bien definidos. Los personajes están contruídos desde el tópico de buenos y malos. Al final de la película los malos recibirán su merecido y los buenos saldrán ganando. Los padres de Lucía, sin embargo, no forman parte de ninguno de esos dos grupos sino que están tratados como seres humanos con debilidades. Sin embargo, tras sufrir diversos incidentes y padecer una crisis personal y matrimonial, ambos se redimirán y emprenderán una vida más sincera y bella. El mensaje de la película es inequívoco: con amor, sinceridad y esfuerzo todo es posible. La destreza tanto de la técnica como del guión hace que éste llegue de una forma entretenida a su destinatario.

ANÁLISIS ARGUMENTAL

A Lucía, una niña inquieta y despierta, se le acaba de caer un diente. Pérez, el ratoncito encargado de llevar la ilusión a los niños cuando se les cae el primer diente de leche y de transformar éstos en perlas, emprenderá una misión especial a altas horas de la noche para recoger el diente de Lucía y depositar una moneda en su lugar. Pero Pipo, la mano derecha del mezuino Comandante que quiere hacerse con el poder de la fábrica de Pérez, le tenderá una trampa y lo capturará. Lucía, con la ayuda de su primo Ramiro, investigarán lo sucedido y rescatarán a Pérez.

Santiago, el padre de Lucía, es un cocinero de mediana reputación que no encuentra trabajo. Su exitosa mujer le dice que no debería ser tan pretencioso y que debería buscar trabajo en restaurantes menos sofisticados. Humillado, Santiago decide mentirle diciéndole que está trabajando en un prestigioso restaurante francés cuando en realidad trabaja en un bar grasiento.

Pilar, la madre de Lucía, es una exitosa arquitecto que desatiende las labores como madre debido a su trabajo.

El Comandante de la flota mercante del Ratón Pérez ha ingeniado un plan para arrebatarle la fábrica de perlas a Pérez, explotar a los ratones que trabajan en ella y así hacerse rico. La ilusión de los niños está en juego pero Lucía y Ramiro no se lo dejarán fácil.



CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN

La historia de la animación es un proceso muy interesante que se remonta a los orígenes del cine. Siete años antes de que los hermanos Lumière proyectaran públicamente “La Salida de los Obreros de una Fábrica Francesa”, Émile Reynaud, padre del cine de animación, inventó el praxinoscopio, un aparato en el que a través de una mirilla se veían imágenes en movimiento. Años después perfeccionó aquel artilugio y consiguió proyectar películas animadas con sencillos argumentos. Junto a él hay varios pioneros que permitieron perfeccionar la técnica de la animación como Émile Cohl, George Méliès o Walt Disney.

Pero no será hasta 1937, fecha en la que se estrena “Blancanieves y los Siete Enanitos”, cuando realmente empiece el despliegue de la animación. Para llevar a cabo esta película que sus críticos habían bautizado como “la locura Disney” éste tuvo que ir a contracorriente, innovar tecnológicamente e invertir todo su dinero. Pero todo el esfuerzo se vio recompensado por la gran acogida de la película, que le permitió invertir en un nuevo estudio para desarrollar las futuras películas de animación que dieron gran fama al estudio.

Durante la II GM la animación fue utilizada como propaganda por ambos bandos. Ducktators fue una tira cómica muy popular entre los soldados norteamericanos, creada por la Warner, que ilustra a la perfección el uso político de la animación de esta época. En el bando comunista el Estado invirtió dinero en el desarrollo de la animación, lo que propició un gran avance en la técnica y la experimentación.

Después de la Guerra en Estados Unidos la animación, que estaba en manos de Disney y la Warner, vivió un gran auge.

Pero la verdadera popularización de la animación vino en los años '90 a manos de Walt Disney. Títulos como “La Bella y la Bestia” (1991), “Aladdín” (1992), “El Rey León” (1994), “Pocahontas” (1995) o “El Jorobado de Notre Dame” (1996) triunfaron en los cines. Pero a mediados de los '90 una nueva técnica iba a ir desplazando a la animación clásica -nos referimos a la animación por ordenador- y con ella, una nueva productora, Pixar, iría desplazando a Walt Disney del mercado. En 1995 estrenan “Toy Story”, la primera película creada por ordenador. Después vendrían títulos como “Monstruos S.A.” (2001), “Buscando a Nemo” (2003), “Los Increíbles” (2004), “Cars” (2006), “Ratatouille” (2007), “WALL·E” (2008), o “Up” (2009).

No hay que olvidar que estas películas son las más populares pero que en países como China, República Checa, Corea y Japón hay una vasta tradición de cine de animación con un valor artístico indudable. Como muestra el trabajo de Miyazaki (“El viaje de Chihiro”, “Mi Vecino Totoro” o “La Princesa Mononoke”) o Katsuhiro Otomo (“Akira”).

En cuanto a la modesta producción española a lo largo de la historia destaca el auge de la animación de los últimos años con títulos como “El Bosque Animado”, “Donkey Xote”, “Planet 51” o “El Cid, la Leyenda” que, debido a su gran calidad, están llevando a la animación española a una nueva etapa.



PERSONAJES

RATÓN PÉREZ

El Ratoncito Pérez es un ratón entusiasta y luchador que por las noches recoge de debajo de las almohadas los dientes de leche que se les han caído a los niños durante el día. A cambio les deja una moneda. Los dientes que recoge los lleva al barco donde vive y en el que tiene una fábrica llena de ratones que los convierten en perlas. Después con ayuda de su mano derecha, el Comandante de la flota mercante, los lleva a la joyería de Morientes donde los vende al público más exclusivo. Sin embargo el Comandante y su aliado Pipo le tenderán una trampa pero el Ratoncito Pérez no permitirá que el espíritu de su fábrica se pervierta y luchará para restablecer el orden.

EL COMANDANTE

El Comandante es un ratón blanco que, tras una falsa apariencia de bondad, esconde una personalidad mezquina con un plan maquiavélico: explotar a los ratones de la fábrica de perlas para enriquecerse truncando así los sueños de los niños.

LUCÍA

Lucía es una niña viva e inquieta que por andar con patines en casa tiene un accidente y se le cae un diente. A la mañana siguiente el diente ha desaparecido pero no hay ni rastro de la moneda. Lucía sospecha que algo ha podido sucederle al Ratoncito y con la ayuda de su primo Ramiro investigará lo sucedido. Lucía nunca se dará por vencida porque ella es perseverante, curiosa y decidida.

RAMIRO

Ramiro es el primo de Lucía. Es un niño regordete y empollón que no dudará en ayudar a su prima a desentrañar el misterio de la desaparición de Ratoncito Pérez. Ramiro tiene un saber enciclopédico que les será de gran ayuda. Esta cualidad, unida a la tenacidad de Lucía, les convertirá en una pareja invencible.

PIPO

Pipo es el sobrino del joyero Morientes. Él será quien ejecutará los planes del ratón Comandante traicionando no sólo a su tío, sino a Pérez y a todos los niños del mundo. Pero Pipo también tiene un plan: capturar a todos los ratones, inyectarles un brebaje que les cambiará de color y enriquecerse comercializando ratoncitos de colores.

MORIENTES

Morientes es un viejecito amigo de Pérez que regenta una joyería muy especial ya que ahí se venden las joyas fabricadas con los dientes de leche que se les han caído a los niños. Este viejecito entrañable no se imaginará que su sobrino le ha traicionado capturando a Pérez.

SANTIAGO

Santiago es el padre de Lucía, un cocinero que no encuentra trabajo porque, en vez de buscar trabajo en los restaurantes que se anuncian en el periódico, aspira a trabajar como chef en un prestigioso restaurante de alta cocina. Como se siente inferior porque su mujer tiene éxito como arquitecta, decide mentir a su familia: finge trabajar en un restaurante francés cuando en realidad se dedica a freír pollo en el bar de al lado.

PILAR

Pilar es la exitosa madre de Lucía. A pesar de que es capaz de llegar a casa después de una larga jornada de trabajo y arreglar la cena que ha arruinado su marido sin despeinarse un pelo hay algo que se le escapa. Dedicar tanto tiempo al trabajo que nunca está en casa para pasar tiempo con su hija.



1. EL RATONCITO PÉREZ

La historia del Ratoncito Pérez se remonta a finales del s.XIX cuando la reina que por aquel entonces estaba en el poder, María Cristina, pidió a un cura llamado Luis Coloma que le escribiera un cuento a su hijo de ocho años después de que se le cayera un diente. El cura escribió un cuento en el que un ratoncito llamado Pérez, que vivía en una caja de galletas cerca del Palacio Real, y que de vez en cuando se escapaba por las cañerías para llegar a las casas de los niños pobres que habían perdido un diente. A este ratoncito también le gustaba ir a los aposentos del Rey Buby, al cual, le mostró la pobreza de sus súbditos antes de depositar una moneda de oro en su almohada tras perder un diente de leche.

LA CASA DE RATONCITO PÉREZ

Forrar una caja de zapatos o de galletas con papel blanco. En uno de los bordes dibujar un rectángulo y recortar por los dos laterales más pequeños y sólo por uno de los lados más largos. Ésta será la puerta de la casa del ratoncito Pérez. Después dibujar y colorear el resto de la caja como si fuera la casita del Ratoncito Pérez. En uno de los laterales de la fachada de la casa escribir en un placa la calle en la que vive "Arenal" y en el centro el número "8". Una vez que hayas decorado el exterior decora con objetos pequeños el interior de su casa. Si no sabes por dónde empezar piensa en pequeños objetos que haya en tu casa y piensa en el uso que un ratón pueda darle. Por ejemplo un corcho de una botella puede ser una mesa, un calcetín una manta y un algodón una almohada para la cama.

Una vez que hayas terminado de decorar la casa del Ratoncito Pérez escribe una redacción con tu experiencia al caerse tu primer diente. Estas preguntas podrán servirte para estructurar tu redacción.

- ¿Cuándo se te cayó el primer diente?
- ¿Dónde estabas?
- ¿Cómo se te cayó?
- ¿Qué hiciste con el diente?
- ¿Te trajo algo el Ratoncito Pérez?

Una vez que hayas terminado tu carta guárdala dentro de la casita.



MERIENDA SOLIDARIA

En el cuento escrito por el jesuita Luis Coloma el Ratoncito Pérez acompaña al rey Buby por toda la ciudad para ver cómo viven sus súbditos más pobres. De esta forma el futuro Rey, que vive en la opulencia, aprenderá a valorar el dinero. El escritor trató de educar a través del cuento en la solidaridad.

En la actualidad, según un informe publicado en el año 2010 EN El País:

Alrededor de 3.100 millones de personas -es decir, el 55% de la población total- habitan en el campo. De ellas, más de 1.400 millones viven en la pobreza extrema (menos de 1,25 dólares -0,90 euros- al día) y cerca de 1.000 millones sufren hambre: al menos 7 de cada 10 hambrientos habitan en el medio rural.

Miguel Mora, El País

Para llevar a cabo esta actividad es necesario que haya cuatro tipos de dulces que cualitativamente sean de cuatro categorías diferentes. Por ejemplo, un grupo podría estar formado por caramelos muy pequeños, el siguiente grupo por piruletas, el tercero por bollos pequeños de chocolate y el último por palmeras de chocolate grandes. El tutor deberá escribir en un papel pequeño cada uno de los países que aparecen en la tabla del anexo y depositarlos doblados en una bolsa o caja. Después colocar los cuatro grupos de dulces sobre una mesa. Los niños deberán ver cómo el tutor coloca las chucherías sobre la mesa. Mientras se colocan explicar las características de cada grupo. Después colocar un papel con un número del 1 al 4 a cada grupo. El dulce más pequeño llevará el número "4" mientras que el más succulento llevará el número "1". Después cada niño deberá coger un papelito de la bolsa con el nombre de un país. Cuando se hayan repartido todos los papelitos uno por uno se acercarán a la mesa de los dulces y leerán en voz alta el país que les ha tocado. Entonces el tutor le dará un dulce de los del grupo al que pertenezca el país que le ha tocado. No deberán comérselos. Cuando se hayan terminado de repartir todos los dulces la clase estará dividida en cuatro grupos. El tutor deberá llamar a la pizarra a un niño de cada grupo y se deberá reflexionar entre todos sobre las siguientes cuestiones:

- **¿Qué diferencia hay entre los cuatro niños?, ¿quién tiene el mejor dulce?, ¿quién el peor?**
- **¿Os parece justa la repartición?**
- **¿Sabéis que hay 1400 millones de personas en el mundo que viven con menos de un euro al día?**

Después el tutor deberá explicar las diferencias entre los diferentes países del mundo. Deberá indicar en qué grupo se encuentra España.

- **¿Alguien tiene alguna solución para que no haya esta desigualdad?**

Poner en común todos los dulces y compartirlos entre toda la clase de tal forma que todos los niños puedan disfrutar de los dulces.



Tabla con los países clasificados por el Índice de Desarrollo Humano:

1. Muy alto

Noruega – Australia – Nueva Zelanda
Estado Unidos – Irlanda – España

2. Alto

Chile – Bulgaria – México – Serbia – Irán – Turquía

3. Medio

Egipto – Paraguay – Honduras – Cabo Verde
India – Guatemala

4. Bajo

Nigeria – Uganda – Sudán – Etiopía
Rwanda – Mozambique

2. EL CUIDADO DENTAL

CUIDAR LOS DIENTES

Todas las personas tenemos unos bichos diminutos en la boca, tan diminutos que no se pueden ver a simple vista, que se llaman bacterias. Algunos de estos bichos se unen y crean una sustancia pegajosa llamada placa que se pega a la superficie de nuestros dientes. Cuando comemos chucherías y alimentos que contienen mucho azúcar, estos bichitos destruyen el azúcar y lo convierten en ácido. Este ácido es tan, tan, fuerte que destruye el esmalte de los dientes, el material que hace que nuestros dientes brillen y que estén protegidos. Así se forman las caries, que son agujeros en los dientes. Si no nos cuidamos esos agujeros pueden hacerse muy profundos y nos pueden doler.

COMER DULCES MODERADAMENTE

Para que no se te estropeen los dientes es importante que comas galletas, gominolas, bollos, chocolates y demás alimentos dulces moderadamente, ya que pueden causar caries en los dientes. ¿Sabes cuáles son los dulces más dañinos para los dientes? Los alimentos azucarados que se pegan a las muelas como los chicles y los caramelos blandos.

¿CÓMO DEBES CEPILLARTE LOS DIENTES?

Emplea solo una pequeña cantidad de pasta de dientes. Después limpia la parte interior de cada diente: esta es la parte donde más placa se acumula. Después la parte exterior de los dientes y por último la superficie con la que masticas los alimentos, las muelas. Siempre debes empezar por la parte posterior e ir hacia la anterior. Una vez que hayas terminado cepíllate la lengua porque ahí también hay bacterias.





¿QUÉ HACER CUANDO SE MUEVE UN DIENTE?

A partir de los 6 años los dientes de leche comienzan a moverse porque los dientes definitivos, que están empezando a salir, los empujan para ocupar su lugar. Es muy tentador moverlo con la mano hasta que caiga pero es mejor que no lo forcemos para que que no dañemos al encía (la carne que rodea el diente) ni el diente que está saliendo. Cuando ya está muy flojo y si no te duele al moverlo, quiere decir que el diente está a punto de caerse y entonces puedes ayudarlo a que se caiga.



GUÍA DE ACTIVIDADES

Tras leer las pautas para el cuidado de los dientes mostrar la siguiente tabla: es un calendario para que los niños no olviden cepillarse los dientes al menos dos veces al día. Es muy sencillo, sólo tienen que colorear el sol del día correspondiente si se han cepillado los dientes por la mañana y colorear la luna si se los han cepillado por la noche. Si al terminar la semana todas las lunas y soles están coloreados, entonces podrán colorear la estrella. Habrán conseguido realizar el ejercicio correctamente si después de la cuarta semana las cuatro estrellas están coloreadas. El tutor deberá explicar la actividad a los niños y entregarles una fotocopia para que la lleven a cabo en sus casas.

				
Lunes	 	 	 	 
Martes	 	 	 	 
Miércoles	 	 	 	 
Jueves	 	 	 	 
Viernes	 	 	 	 
Sábado	 	 	 	 
Domingo	 	 	 	 



Para ampliar: Hacer gominolas caseras

Como recompensa por haberse limpiado los dientes todos los días podemos proponer a los padres que hagan gominolas caseras con sus hijos. Es una forma entretenida de realizar una actividad con los hijos y las gominolas caseras no son tan perjudiciales para la salud como las gominolas industriales.

Ingredientes:

Un sobre gelatina de fresa

3 paquetes gelatina neutra en hojas

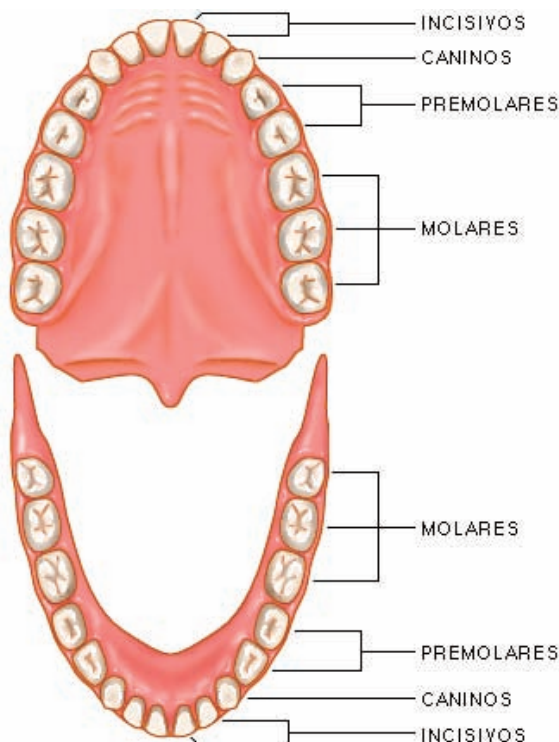
200 g azúcar

200 ml agua

Es tan sencillo como hidratar las hojas de gelatina neutra en un cazo. Después poner el cazo al fuego y echar el azúcar. Nunca dejar que llegue a hervir. Una vez que se haya disuelto bien echar el sobre de gelatina de sabor y revolver hasta que se disuelva todo el contenido del sobre. Después echar la gelatina en una superficie, dejar enfriar y meter en el frigorífico durante cuatro horas. Después cortar la gelatina con moldes de formas divertidas o en forma de cuadraditos en caso de que no se tenga moldes y espolvorear con azúcar.

APRENDIENDO LOS NOMBRES DE LOS DIENTES

Por parejas dibujar los dientes del compañero. Debes fijarte en la forma de cada uno, en el color y en la colocación respecto al resto de dientes. Después deberás escribir el nombre de cada uno. Hay cuatro tipos de dientes según su forma y función.



1. Incisivos (8 dientes):

El borde de estos dientes son afilados para poder cortar los alimentos.

2. Caninos (4 dientes):

Son los conocidos colmillos. Son puntiagudos y sirven para desgarrar la comida.

3. Premolares (8 dientes):

Son unos dientes más pequeños que los molares, tienen una parte puntiaguda para poder triturar la comida.

4. Molares (12 dientes):

Son las muelas. Se parecen mucho a los premolares pero son más anchos. También sirven para triturar la comida. Estos dientes son los últimos en caerse y en salir.



3. SUPERAR LOS OBSTÁCULOS

Cuando el Ratoncito Pérez es capturado tiene que superar varios obstáculos para salvar su fábrica y, aunque alguno es verdaderamente complicado, él no se da por vencido. Para conseguir los objetivos que nos proponemos es muy importante perseverar en nuestro propósito a pesar de las dificultades que se nos planteen. Ésta es una actitud que debemos fomentar en los niños.

EL JUEGO DE LAS PRUEBAS

Dividir la clase en tres equipos. En un espacio amplio señalar cuatro puntos en el suelo y realizar un circuito que una los cuatro puntos.

- De la primera prueba a la segunda colocar en el suelo varios aros para que los niños tengan que saltar de uno a otro sin salirse.
- De la segunda prueba a la tercera colocar varios bancos para que tengan que saltarlos.
- De la tercera prueba a la cuarta colocar varios pivotes para que tengan que bordearlos en zig zag.
- De la cuarta a la primera prueba deberán recorrer la distancia a la pata coja.

En cada uno de los puntos se realizará una prueba. Si el niño no la resuelve correctamente no podrá seguir el circuito y en su lugar deberá comenzar desde el principio.

PRUEBA 1 - ADIVINANZAS

EQUIPO A	<p>Iba una vaca de lado, luego resultó pescado.</p> <p>Sin salir de su casa por todos los sitios pasa.</p> <p>No es cama, ni es león y desaparece en cualquier rincón.</p>	
EQUIPO B	<p>No lo parezco y soy pez, y mi forma la refleja una pieza de ajedrez.</p> <p>Dos pinzas tengo, hacia atrás camino, de mar o de río en el agua vivo.</p> <p>Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena</p>	
EQUIPO C	<p>¿Cuál es el animal que tiene silla y no se puede sentar?</p> <p>Sobre la vaca, la "o", a que no lo aciertas, no.</p> <p>De celda en celda voy pero presa no estoy.</p>	



PRUEBA 2 - CALCULAR LAS CUENTAS DE MEMORIA

EQUIPO A	$26 + 4 - 2 + 3 =$	
	$15 - 2 - 3 + 5 =$	
	$10 + 5 - 3 + 2 =$	
EQUIPO B	$20 - 7 + 2 - 5 =$	
	$14 + 2 - 6 + 5 =$	
	$30 - 30 + 5 - 3 =$	
EQUIPO C	$13 + 3 - 1 + 5 =$	
	$23 - 2 - 1 + 7 =$	
	$12 - 2 + 5 - 3 =$	

PRUEBA 3 - MEMORIZAR CORRECTAMENTE LA SERIE DE PALABRAS

EQUIPO A	mesa-silla-mantel-jarrón
	jarrón-flores-pétalo-polen
	polen-abeja-miel-dulce
EQUIPO B	río-agua-dulce-guijarro
	guijarro-piedra-arena-playa
	playa-mar-verano-sombrilla
EQUIPO C	nariz-olor-colonia-flores
	flores-campo-ladera-naturaleza
	naturaleza-animales-mamífero-ciervo

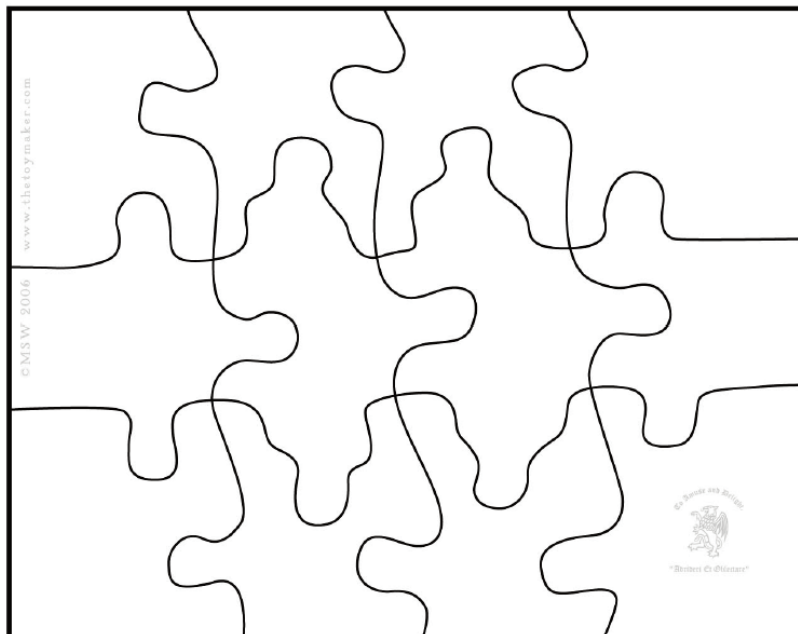


PRUEBA 4 - CONTESTAR CORRECTAMENTE

EQUIPO A	Cuál es la capital de Francia?	
	¿Qué idioma se habla en Alemania?	
	¿Por qué ciudad pasa el río Tajo? Madrid, Lisboa, París	
EQUIPO B	¿Cuál es la capital de Alemania?	
	¿Qué idioma se habla en Portugal?	
	¿Por qué ciudad pasa el río Sena? Madrid, París, Moscú	
EQUIPO C	¿Cuál es la capital de Portugal?	
	¿Qué idioma se habla en Francia?	
	¿Cuál es el río más largo de Europa? Ebro, Volga, Rin	

PUNTUACIÓN:

- +1 para el equipo en el que uno de sus miembros haya sido el primero en llegar a la meta.
- +1 para el equipo en el que todos sus miembros hayan finalizado antes el circuito.
- -1 para el equipo en el que uno de sus miembros haya sido el último en finalizar el circuito.



EL PUZZLE MISTERIOSO

Imprimir el puzzle y repartir a cada uno de los alumnos. Los alumnos deben realizar un dibujo que contenga un misterio y deberán escribir en el dibujo una pregunta sobre ese enigma. Por ejemplo pueden dibujar una gran caja entreabierta y en los laterales dar pistas sobre lo que se esconde dentro. Pueden dibujar, por ejemplo, las patas de un animal y plantear la pregunta ¿de qué animal se trata? Deberán ser lo más creativos posible. Es importante que colorean todo el puzzle para que después sea interesante montar el puzzle y resulte fácil.

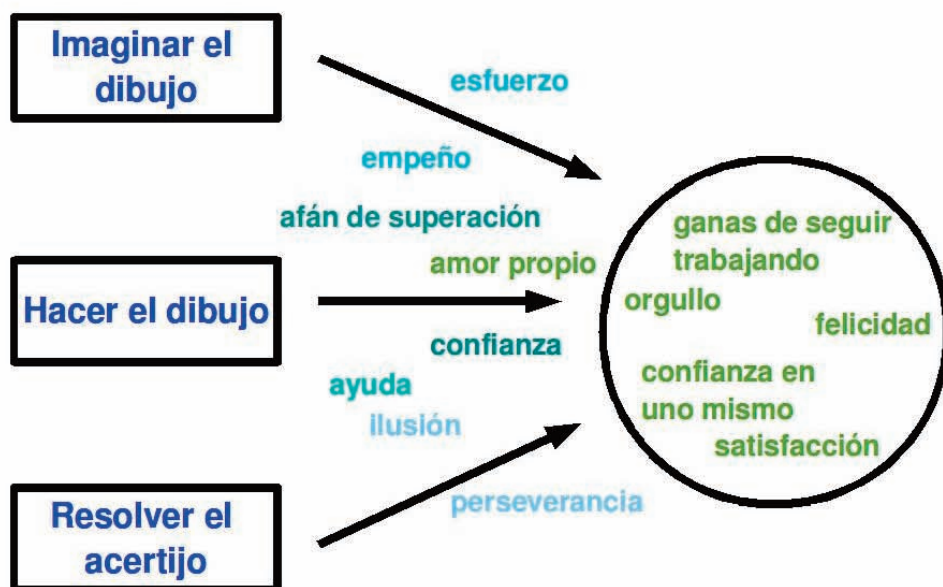
Cuando hayan terminado de hacer el dibujo, lo hayan coloreado y hayan escrito la pregunta, deberán recortar por las líneas hasta que obtengan las 12 piezas del puzzle. Después el tutor deberá intercambiar los puzzles entre los alumnos para que éstos los monten y adivine el acertijo que ha planteado el compañero.

Una vez que todos los niños hayan terminado con el ejercicio plantear las siguientes preguntas a la clase y hacer un esquema en la pizarra para reflexionar sobre la superación de las dificultades.

- ¿Qué dificultades os habéis encontrado a la hora de realizar el ejercicio?
1ª dificultad: pensar en el acertijo y plantearlo.
2ª dificultad: ejecutarlo, dibujarlo y recortar las piezas.
3ª dificultad: montar el puzzle del compañero y adivinar el acertijo.
- ¿En algún momento os habéis planteado dejar a medias el ejercicio?, ¿por qué?
- ¿Os ha ayudado alguien a realizar el ejercicio?
- ¿Qué es necesario para superar las dificultades? (Esfuerzo, trabajo, empeño, ayuda, etc.)
- Cuando habéis superado esas dificultades, ¿qué habéis sentido?



El resultado del esquema debe ser similar al siguiente ejemplo:





RESPUESTAS:

Prueba 1:

- Sin salir de su casa por todos los sitios pasa. **Caracol**
- No es cama, ni es león y desaparece en cualquier rincón. **Camaleón**
- No lo parezco y soy pez, y mi forma la refleja una pieza de ajedrez. **El caballito de mar**
- Dos pinzas tengo, hacia atrás camino, de mar o de río en el agua vivo. **El cangrejo**
- Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena. **La ballena**
- ¿Cuál es el animal que tiene silla y no se puede sentar? **El caballo**
- Iba una vaca de lado, luego resultó pescado. **El bacalao**
- Sobre la vaca, la "o", a que no lo aciertas, no. **El bacalao**
- De celda en celda voy pero presa no estoy. **La abeja**

Prueba 2:

- $26 + 4 - 2 + 3 = 23$
- $15 - 2 - 3 + 5 = 15$
- $10 + 5 - 3 + 2 = 14$
- $20 - 7 + 2 - 5 = 10$
- $14 + 2 - 6 + 5 = 15$
- $30 - 30 + 5 - 3 = 2$
- $13 + 3 - 1 + 5 = 20$
- $23 - 2 - 1 + 7 = 27$
- $12 - 2 + 5 - 3 = 12$

Prueba 4:

- ¿Cuál es la capital de Francia? **París**
- ¿Qué idioma se habla en Alemania? **Alemán**
- ¿Por qué ciudad pasa el río Tajo? **Lisboa**
- ¿Cuál es la capital de Alemania? **Berlín**
- ¿Qué idioma se habla en Portugal? **Portugués**
- ¿Por qué ciudad pasa el río Sena? **París**
- ¿Cuál es la capital de Portugal? **Lisboa**
- ¿Qué idioma se habla en Francia? **Francés**
- ¿Cuál es el río más largo de Europa? **Volga**

Prueba 5:

- ¿De qué color lleva la chaqueta Ramiro? **Granate**
- ¿Lleva Lucía una mochila? **Sí**
- ¿Qué hay dentro de la caja? **Un cofre**
- ¿De qué color es el interior de la caja? **Rojo**
- ¿Lleva Ramiro gafas? **Sí**
- ¿De qué color es la mochila de Ramiro? **Azul**
- ¿De qué color lleva la chaqueta Lucía? **Granate**
- ¿Lleva Lucía el pelo suelto? **No**
- ¿Qué lleva el ratoncito en la mano? **Nada**



RECOMENDACIONES

Películas:

- El Cid, la leyenda, José Pozo. España, 2003*
- Donkey Xote, José Pozo. España, 2007
- Manolito Gafotas, Miguel Albaladejo. España, 1999*

*Disponible en esta colección

Fuentes:

Bibliográficas

Gubern, Roman: Historia del cine. (Lumen, 2001)

Lantieri, Linda y Golemna, Daniel: Inteligencia Emocional infantil y Juvenil: Ejercicios para Cultivar la Fortaleza Interior en Niños y Jóvenes (Aguilar)

Electrónicas

Guía Infantil, artículo sobre el cuidado dental.

Guía cuidado infantil, kidshealth.

Página web Ratoncito Pérez

Recetas de conica para niños, pequerecetas.

Portal sobre psicología positiva.

Artículo Un euro diario para sobrevivir. Periódico El País.

Documento sobre el Índice de Desarrollo Humano.

FICHA TÉCNICA

Título Original: Pérez, el ratoncito de tus sueños

Año: 2006

Duración: 90 min.

País: Argentina - España

Género: Animación infantil

Dirección: Juan Pablo Buscarini

Guión: Enrique Adrián Cortés





























































Música: Daniel Horacio Goldberg

Producción: Filmax Animation, S.L., Castelao Productions, S.A. Patagonik Film Group, S.A.

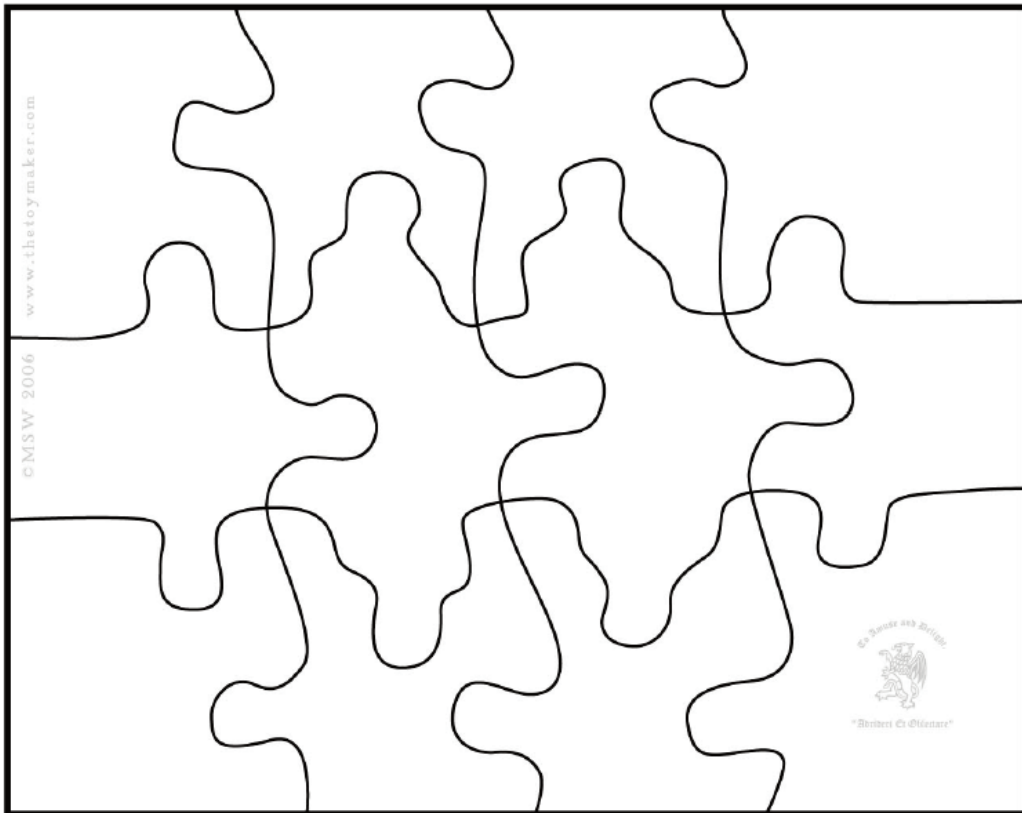
Intérpretes: Ana María Orozco, Fabián Mazzei, Delfina Varni, Nicolás Torcanowsky, Diego Gentile, Joe Rigoli, Enrique Porcellana, Anahí Martella.

PÉREZ, EL RATONCITO DE TUS SUEÑOS - Anexo

Cuadro 1 CALENDARIO DENTAL

				
Lunes	 	 	 	 
Martes	 	 	 	 
Miércoles	 	 	 	 
Jueves	 	 	 	 
Viernes	 	 	 	 
Sábado	 	 	 	 
Domingo	 	 	 	 

Cuadro 2



Color a Picture on the Other Side Then Cut Out The Pieces to Make a Jigsaw Puzzle.



APRENDIENDO CON EL CINE

Un proyecto de la Asociación Tambor de Hojalata

Con la financiación de



Y de



Dirección:

José María Lara

Coordinación:

Ana Obradors y Josu Menacho

Producción:

Rosa Clarke

Auxiliar de Producción:

Marta Liébana Luna

Redacción y análisis didáctico:

Isabel Gallo Morello
Ainara Vera
Ángel Rodríguez Gómez
Raúl San Julian Alonso

Diseño Gráfico:

Pepo Fuentes

Diseño web:

Filmotech.com

Consultores cinematográficos:

D. Isaac del Rivero
D. Félix Vanginderhuysen



tambor de hojalata

Asociación para la promoción,
difusión y defensa
de la cultura audiovisual,
entre la infancia y la juventud

**ASOCIACIÓN
TAMBOR DE HOJALATA**

C/ Marqués de Valdeiglesias 5 1º izda.
28004 Madrid

Tel: 91 522 89 76
91 531 31 56
91 521 53 65

Fax: 91 181 23 38
org@fici.info

www.aprendiendoconelcine.com