



8ª EDICIÓN

# Las aventuras de Pepe

José Manuel Ballesteros  
Ilustrado por Rocío Martínez

everest

Nivel Aprendizaje Lector

A partir de 8 años

everest

Guía de **Lectura**



Leer  
es vivir

## Argumento

¿Leer es un aburrimiento? Eso piensa Pepe, hasta que un misterioso libro se cruza en su camino. Como en el laberinto de un sueño, Pepe se transforma en lector y protagonista de mil aventuras. Pero, ¡cuidado!, si se equivoca al leer pueden suceder los mayores disparates. Un canto a la fantasía escondida en cada lectura que solo la diversión del lector puede resucitar.

## Personajes

- **Pepe:** niño de 8 años de cabello negro. Le gustan las natillas, el chocolate, los video-juegos y la televisión; cualquier cosa menos los libros. A Pepe no le gusta leer por eso, a su edad, aún no ha leído ningún libro.
- **Guillermina:** hermana de Pepe. Con 12 años es una niña responsable y estudiosa. Al contrario que a Pepe, a ella le encantan los libros, disfruta con la lectura y se pasa horas leyendo en su cuarto.
- **Tía Lorenza:** tía de los niños. Es pastelera.
- **La vikinga:** mujer grande de pelo largo que trabaja en el circo echando fuego por la boca.
- **Los enanos Alberto y Roberto:** trabajan en el circo y son poseedores de un antiguo y misterioso libro que ha pertenecido a su familia durante generaciones.
- **Don Arturo:** amigo de los padres de Pepe y Guillermina, amante de los libros y poseedor de una inmensa biblioteca.
- **Godofredo:** mayordomo de don Arturo.

## Comentario de orientación

La lectura es una habilidad imprescindible para el desarrollo del pensamiento, del lenguaje y para ampliar nuestro conocimiento. Al ser una habilidad es susceptible de ser aprendida y perfeccionada, pero si en la ardua tarea de enseñar/aprender a leer nos quedamos solo en la parte mecánica del proceso, la asociación grafía/fonema, estamos consiguiendo que vean esta tarea como algo impuesto, tedioso y nada interesante.

Fomentar el gusto y el interés por la lectura en los niños es un reto que se nos plantea y que podemos conseguir a través de herramientas como este cuento, una fiel imagen de lo que todos podemos conseguir con los libros: disfrutar de mundos mágicos, llenos de ilusión y aventuras donde solo la imaginación pone los límites.

## Autor e ilustradora

**José Manuel Ballesteros Pastor**, Cabra (Córdoba), 1952, es profesor de EGB por oposición, en excedencia desde 1986 para dedicarse a la creación literaria. Ha sido premiado y publicado en novelas y poemarios para adultos. Su obra infantil comprende *Las aventuras de Pepe*, finalista en el apartado infantil del II Concurso *Leer es vivir*.

**Rocío Martínez** nació en Madrid en 1966. Aunque que se licenció en Bellas Artes, en la especialidad de grabado, desde 1990 decidió dedicarse al mundo de la ilustración para niños y jóvenes.

## Referencias curriculares

### OBJETIVOS:

- Expresarse de forma oral para satisfacer necesidades de comunicación en diferentes situaciones con vocabulario preciso y estructura coherente.
- Comprender el sentido global de los textos orales, reconociendo las ideas principales y secundarias e identificando ideas o valores no explícitos.
- Ampliar el vocabulario para lograr una expresión precisa utilizando el diccionario como recurso básico.
- Leer en voz alta diferentes textos, con fluidez y entonación adecuada.
- Aplicar todas las fases del proceso de escritura en la producción de textos escritos de distinta índole.
- Valorar el uso y conocer las normas de funcionamiento de una biblioteca.

### COTENIDOS:

- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Ampliación del vocabulario. Bancos de palabras.
- Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias.
- Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: anuncios.
- Uso de la biblioteca para la búsqueda de información y utilización de la misma como fuente de aprendizaje.

### COMPETENCIAS:

A continuación, se detallan las competencias que, de forma prioritaria, se desarrollan en cada una de las actividades propuestas.

ACTIVIDADES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COMPETENCIAS	En comunicación lingüística	●	●	●		●	●				●
	Matemática y básicas en ciencia y tecnología								●		
	Digital										
	Aprender a aprender			●		●					
	Sociales y cívicas										●
	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor		●		●	●	●		●		
	Conciencia y expresiones culturales				●				●		●

## Recursos didácticos

### PALABRAS CLAVE:

- Aventura, vikinga, circo, enano, biblioteca, indio, tren, diligencia, forastero, cantina, globo aerostático, melodrama, monóculo, quebrantahuesos, pirata, tempestad, babuchas.

### MATERIALES:

- Diccionario
- Pinturas, rotuladores
- Folios y cartulinas

### DIGITALES:

- Visita virtual biblioteca [http://biblioteca.cchs.csic.es/visita\\_virtual/planta1\\_series.html](http://biblioteca.cchs.csic.es/visita_virtual/planta1_series.html)  
<https://www.smythacademy.com/3219/visita-virtual-a-la-biblioteca-del-trinity-college-en-dublin/>

## Propuestas de actividades

### IDEAS PREVIAS:

**Actividad 1:** entablar una conversación sobre si les gusta leer, qué libros han leído, cuál les ha gustado más y cuál menos, en qué momento suelen leer, si lo hacen acompañados, etc.



Inteligencia lingüística



Inteligencia intrapersonal

**Actividad 2:** leer a los alumnos el primer párrafo de la página 5, donde se explica cómo es Pepe. Permitir que se expresen libremente sobre lo escuchado. A continuación, leer los dos últimos párrafos de la página 152. Preguntar: “¿Qué creéis que le pudo suceder al niño para cambiar de opinión con respecto a los libros?”.



Inteligencia lingüística

### ANÁLISIS:

**Actividad 3:** escoger un fragmento que les haya gustado del libro y pedir que lo lean en alto a sus compañeros. Cuidar la entonación y la pronunciación clara.



Inteligencia lingüística

**Actividad 4:** por turnos, los niños pensarán en un personaje o personajes que aparecen a lo largo del argumento del libro. Mimar alguna de las acciones más características del personaje y los demás tratarán de adivinar quién es.



Inteligencia cinético-corporal

**Actividad 5:** seleccionar de 3 a 5 palabras del libro, cuyo significado no entiendan, y buscarlas utilizando el diccionario.



Inteligencia lingüística

**Actividad 6: Taller de escritura** ✍ Recordar que mientras Pepe leía el libro de los enanos, las aventuras que este narraba se hacían reales. Recordar alguna de ellas relejendo las páginas 151 y 152. Inventarse un lugar y una nueva aventura que le pudiera suceder al protagonista, como si fuera la continuación del libro desde la página 148. Utilizar la ficha 1.



Inteligencia lingüística

### SÍNTESIS:

**Actividad 7:** visitar la biblioteca del centro o una cercana. Conocer cuál es el sistema para ordenar los libros y facilitar su búsqueda a los usuarios. Se puede realizar también una visita virtual a alguna. (*Ver apartado Recursos digitales*).



Inteligencia visoespacial



Inteligencia lógico-matemática

**Actividad 8:** el tesoro de la isla contenía un montón de libros. En la página 117 se enumeran los títulos de algunos de ellos. Escoger los más conocidos y realizar una encuesta. Pedir la participación de los propios compañeros del aula, de otras clases y familiares. Contabilizar qué libros se han leído más/menos, cuáles se conocían y cuáles no.



Inteligencia interpersonal



Inteligencia lógico-matemática

**Actividad 9:** leer en alto los fragmentos en los que se alude a obras o personajes de la literatura universal: *Robinson Crusoe* (página 113), “Alí Babá” (página 119), “Simbad, el marino” (página 123), *Las mil y una noches* (página 125). Realizar un dibujo del que más les guste. Al terminar buscar en internet imágenes de estos personajes y compararlos con los que han hecho cada uno.



Inteligencia visoespacial

**Actividad 10: Aprendizaje cooperativo** 👥 Anuncio. En pequeños grupos, pensar un anuncio con el fin de convencer a Pepe para que lea libros. Inventar un eslogan y acompañarlo de un dibujo alusivo.



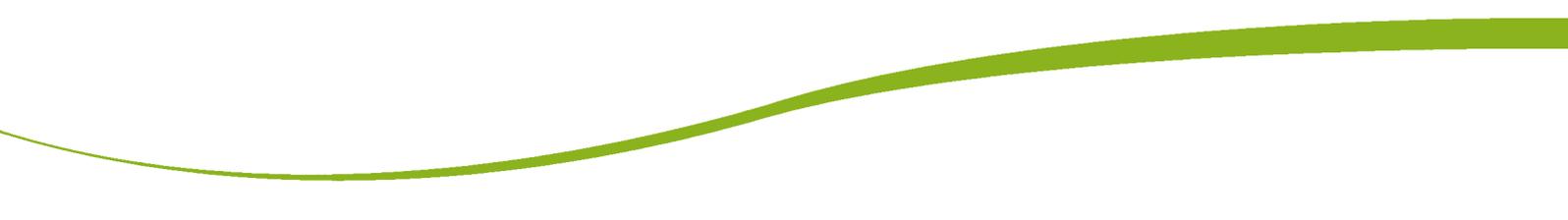
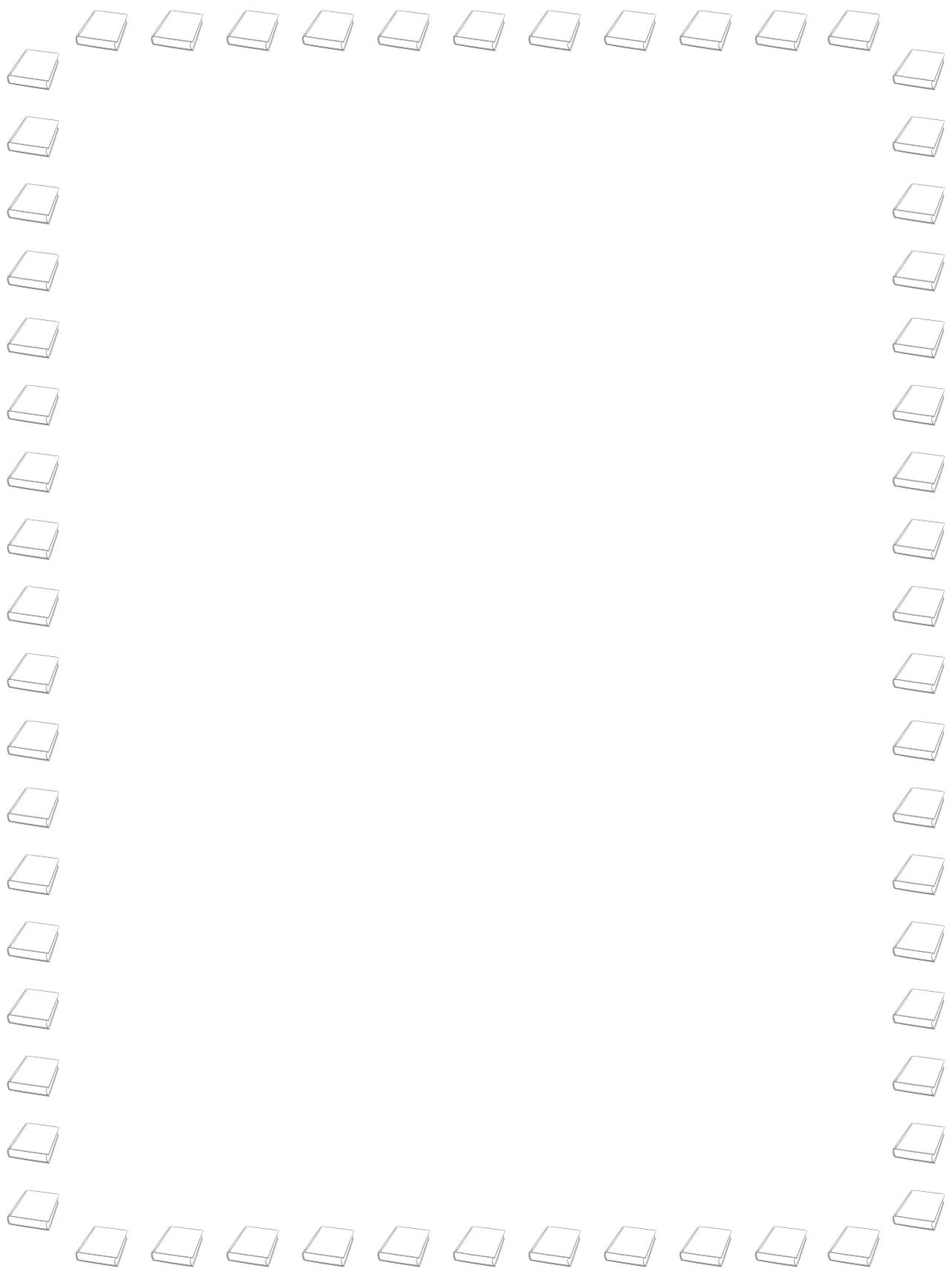
Inteligencia lingüística



Inteligencia interpersonal

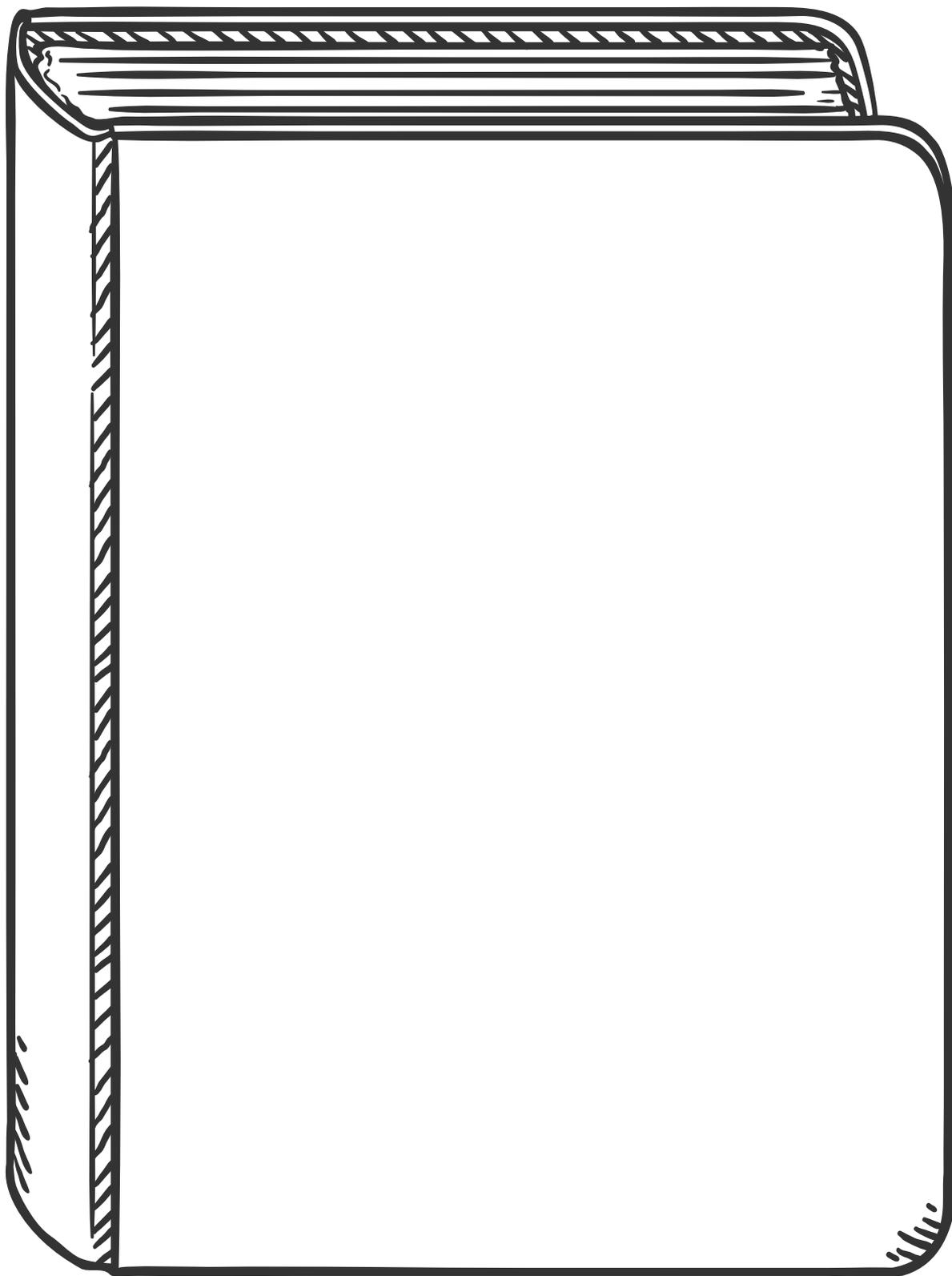


Imagina el protagonista de un cuento y dibújalo.



## DESPUÉS DE LEER

¿Cómo te imaginas que era el *Libro de los enanos*? Dibuja una portada para él.



## RECUERDOS DE MI LIBRO

Título: \_\_\_\_\_

Autor/a: \_\_\_\_\_

Ilustrador/a: \_\_\_\_\_

Colección: \_\_\_\_\_

Editorial: \_\_\_\_\_

Lo que me gustó y no me gustó: \_\_\_\_\_

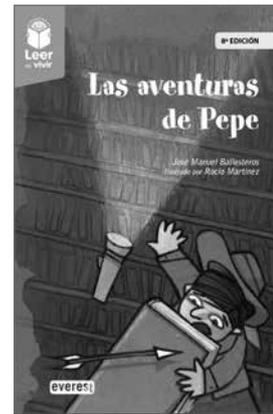
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



### Temáticas

- A Pepe, el protagonista de la historia, le gustaban los videojuegos y la televisión. Actualmente la forma de ocio de los niños está muy marcada por lo digital. La televisión, internet y los videojuegos ocupan gran parte de su tiempo libre. Debemos ayudar a los niños a dosificar su ocio frente a las pantallas y a seleccionar los contenidos que utilizan de una forma crítica. No cabe duda de que estas herramientas pueden ser un formidable instrumento favorecedor de la educación, la cultura y la promoción de la salud; es por ello que debemos ser conscientes de la necesidad de su buen uso. (*Educación para la Salud*).

### Materias

#### HUMOR AVENTURA

Esta Ficha, en su totalidad, es material reproducible por cualquier medio técnico, para su uso por parte del profesorado en la realización de actividades con sus alumnos, exclusivamente en el ámbito del aula, por autorización expresa de la editorial.

Las direcciones de las páginas web han sido revisadas y actualizadas. Editorial Paraninfo no se hace responsable de las modificaciones que se puedan producir con posterioridad.



[www.everest.es](http://www.everest.es)

Atención al cliente: (+34) 914 463 350

[info@everest.es](mailto:info@everest.es)