



OS CONTAMOS
6 CUENTOS
QUE OS HARÁN PENSAR RIENDO

Escrito por: 6ºA Y 6ºB del Colegio Padre Manjón (Granada), 4ºA y 4ºB del CEIP Gómez Moreno (Granada) y 4º y 5º del CEIP Andalucía (Sevilla).

Ilustran: alumnado de los 3 colegios junto con Cristian Pineda.



Diseña y maqueta: Cristian Pineda



Año de publicación: 2023

Web:



Índice

1. Introducción	p.6
2. Glosario de términos <i>¿de qué hablamos cuando hablamos de...?</i>	p.8
3. La batalla que todos olvidamos - 6ºA Padre Manjón	p.10
4. El planeta de las emociones - 6ºB Padre Manjón	p.14
5. ¿La familia feliz? - 4º CEIP Andalucía	p.18
6. Viaje de amistad a Dubai - 5º CEIP Andalucía	p.22
7. Locura en el Albayzín - 4ºA Gómez Moreno	p.26
8. Antes de los 3 amaneceres... - 4ºB Gómez Moreno	p.30
9. Sobre el proyecto	p.34
10. Créditos	p.35

Introducción

Estos cuentos son el resultado de muchos meses de aprendizajes con el alumnado de 6º del Colegio Padre Manjón (Granada), 4º del CEIP Gómez Moreno (Granada) y 4º y 5º del CEIP Andalucía (Sevilla). Todos estos grupos se han unido a la alianza de Verdea y Justi para trabajar sobre la salud planetaria y la justicia global a través de juegos, retos y mucho arte.

Cada grupo-clase ha escrito un capítulo de manera colectiva, han propuesto ilustraciones para cada escena y han escrito palabra por palabra su historia, haciendo referencia a la temática que más les ha impactado durante el proyecto Verdea y Justi(cia). Es por ello, que podrán observarse (esperamos con ternura) incoherencias, errores gramaticales y faltas de ortografía en muchas de las ocasiones, pues nos parece importante que siendo autores y autoras de su primer libro puedan verlo impreso y maquettato así como lo sacaron del horno, con sus saberes hasta el momento sobre lectoescritura. Además, supone para la persona que lee, un ejercicio de identificación y corrección de las faltas. ¡Así también se aprende!

El alumnado ha planteado problemáticas que viven en sus barrios y en el planeta entero a través de situaciones reales o de mentira, a través de personajes reales y fantasiosos y sobre todo a través del humor, el amor, la acción y la aventura.

Si la moraleja es lo que aprendes después de leer un cuento, ¿adivinas la moraleja de cada historia que hemos escrito?

Glosario ¿De qué hablamos cuando hablamos de...?

SALUD: La salud es encontrarse bien en lo emocional, físico, familiar, social, ambiental y espiritual. Si falta algo no tienes salud.

Ejemplo: la salud te ayuda a vivir mejor.

LA ALIANZA: Una alianza es un grupo que se une con el bien y lucha contra el mal. Es la unión de muchas personas para conseguir lo que quieren.

Ejemplo: es como Verdea y los colegios que se unen para cambiar este mundo a uno mejor.

GÉNERO: Es una chica o un chico, pero también puede ser entre chica y chico o, ni chica ni chico, hay muchos géneros y da igual de cual seas.

Ejemplo: masculino, femenino, neutro y más.

IGUALDAD: Es que todos y todas puedan jugar a todo , niños y niñas. Tenemos los mismos derechos.

Ejemplo: porque estamos hechos todos iguales, del mismo cuerpo, la misma sangre...cuando podemos hacer lo mismo.

EDUCACIÓN: Es que si alguien te insulta,tú en vez de pegarle, habla con él. Se define en aprender a ser mejor persona.

Por ejemplo: decir por favor, gracias y tener empatía. No meternos con las apariencias de nadie.

SOSTENIBILIDAD: Significa alargar más la utilidad de las cosas y cuidarlas más.

Ejemplo: donar ropa que no nos sirva para la gente.

MEDIO AMBIENTE: Significa cuidar y proteger algo. Lo que hace vivir al planeta.

Ejemplo: No tirar la basura al suelo, no contaminar, reciclar, no maltratar a los animales.

GLOBAL: Pensamientos iguales mundiales, que lo hace mucha gente del mundo.

Ejemplo: el mundial de fútbol y las escuelas.

JUSTICIA: Que eligen lo bueno, que ayuda al bien para combatir al mal.

Ejemplo: un superhéroe ayuda a la policía para atrapar al ladrón.

PLANETA: En el planeta hay humanos, animales, plantas, cosas vivas y cosas muertas, agua y minerales.

Por ejemplo: el planeta Tierra.

DERECHO: Un derecho es que todos tengan las mismas oportunidades y cosas, que no hay que lucharlo porque lo tenemos desde que nacemos hasta que morimos.

Por ejemplo: el derecho a comer, a dormir en una cama, a tener salud...

LA BATALLA QUE TODOS OLVIDAMOS

Un día se reunieron para hacer una misión muy grande y salvar la ciudad llamada Metrópolis, para que la ciudad no se convirtiera en el futuro oeste desértico. mientras hacían la misión, se encontraron una cueva y decidieron entrar y se encontraron al Olvido haciendo sus planes para su próxima víctima, ya que antes su anterior víctima fue La Justi, una señora muy famosa por luchar siempre por la justicia en el mundo y el medio ambiente, y le borró la memoria mientras desaparecía su cara.

Había una vez un grupo de niños y niñas de sexto de primaria, y su gato volador que podía hablar, y formaban parte de la policía nacional de superhéroes. Vivían en el oeste futuro que era un sitio con muchas tecnologías pero ninguna planta, árbol o animal salvaje.



El alumnado y el gato volador avisaron a un guardián de la seguridad para que metieran al Olvido en la cárcel. Pero no hay que estar tan contentos porque el Olvido no es tan fácil de vencer. Se escapó de la cárcel dándole en la cabeza al guardián y le quitó las llaves para abrir la puerta y salir de ahí.



El Olvido se escapó y el alumnado de sexto no se enteró porque seguía con su misión de verdear la Metrópolis, así que el Olvido encontró un buen escondite. Lo que no sabía Olvido es que el alumnado sospechó que se escondería ahí y le preparó una trampa.

Olvido quedó atrapado ahí para siempre y fue perdiendo el superpoder de borrar las memorias de las personas que hacen el bien. Así que los niños y las niñas de sexto, el gato volador y todas las personas en el mundo quedaron felices y comieron chocolate.

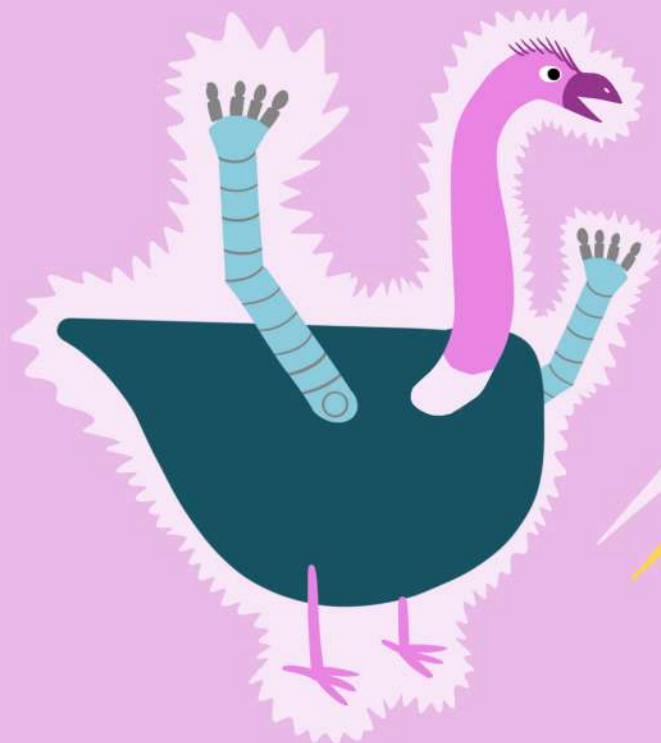
EL PLANETA DE LAS EMOCIONES

El doctor Fernando Onoroyo es un científico super inteligente. Pensó en crear un superhéroe y para hacerlo necesitó un animal que era un avestruz y le puso de nombre Zapatín porque calza un 67.

El Doctor Onoroyo le puso patas de gallina al avestruz para saltar muy alto y brazos de robot para pelear muy bien.

El doctor dijo: ¡Esto va a salir muy bien!

El avestruz dijo: ¡Ahora podré salvar el mundo hahahah!



Justo en ese momento entra el hijo del Doctor Onoroyo que se llama Kaká y al entrar tocó sin querer un pequeño botón que creó una especie de rayo electrocutador.

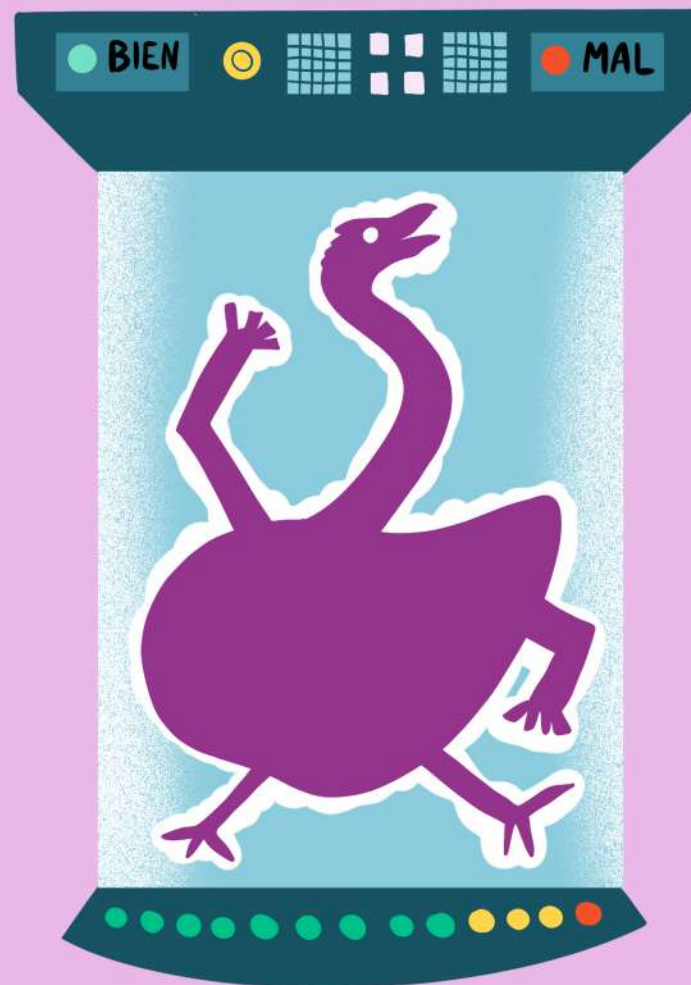
Doctor: ¡Ay mi hijo, que se electrocuta!

Avestruz: Tranquilo, que yo lo salvo haha huhu hehe hihi

Como el rayo le dió a los dos, ahora tenían superpoderes extraños y nuevos nombres, Kaká era Super K y Zapatín Super Z.

Super Z tuvo mala suerte y los superpoderes eran malos porque acabó matando al doctor y escapó. Como Super K se quedó sin padre tuvo que mudarse a un orfanato, donde lloraba y estaba triste, además no podía salir a la calle porque había muchos truenos o muchas olas de calor.

Super K tiene una misión, la misión de capturar al avestruz para meterlo otra vez en el laboratorio y cambiarle el chip para que sea bueno. Mientras lo buscaba pasaban cosas muy raras en el clima, porque cuando Super K lloraba hacía demasiado calor, cuando Super K estaba enfadado caían truenos y lo quemaban todo, cuando estaba cansado había remolinos de aire. Al final los superpoderes que le dió el rayo hacían que sus emociones cambiaran el clima.



Mientras Super Z estaba suelto destrozando el planeta, super K sin querer también lo estaba haciendo hasta que atrapó al avestruz y lo metió en la capsula donde fue creado para cambiarle el chip y empezar a hacer el bien. Cuando al final ha conseguido cambiar el chip y ha dejado de sufrir, también ha parado el cambio climático porque ahora sabe gestionar sus emociones.

El final es feliz porque los dos juntos se unen para cuidar el planeta.

¿LA FAMILIA FELIZ?

Esto era se una vez... un cuento al revés

Esta es una familia que sienpre iban los cuatro a todos lados, eran muy felises. Vivían en el Polígono Sur de Sevilla, en 3000 viviendas. El padre se llama Lolo, y tenía una mujer y dos hijos. Los hijos se llaman Osito y María. Osito, es un niño con cara de oso. Que sufre bullying por tener ese aspecto. Realmente él se llama Ángel. Él es un niño muy alegre que le gusta llevar gafas. Sin embargo, en el colegio no tenía amigos, por tener este aspecto, se metían con él. Tampoco se lo dice a nadie.



María por otro lado es una niña de 10 años. Ella era muy guapa y gitana. Y tenía una amiga que se llamaba María también. A ellas dos les gustaba ir al parque, a jugar. Sin embargo, lo que no sabía nadie es que las dos están enamoradas. Nadie lo sabe, por el miedo al que tienen ambas. En el colegio, sus amigos más cercanos sí lo sabían, pero tenían mucho miedo a que le insultarán. María: era una chica morena, vestía un vestido rosa. Y siempre estaba contenta. María la otra niña, está también contenta y lleva pantalones y camiseta de color verde.



La familia al ser tan felices, deciden viajar a Londres, en ese viaje consiguen ser muy felices y observan cosas. Ya que, ese viaje lo habían conseguido a través de un sorteo. Ellos no tenían disponibilidad de dinero. En ese viaje, no todo es tan bonito, ya que María y Ángel guardan secretos y se encuentran mal.



Por su parte, Ángel el Osito se hecha dos amigos (el del gorro marrón y gorra), al que le cuenta todo lo que le pasa en la escuela. Finalmente, gracias a su ayuda se lo dice a los profesores y a sus padres y ponen remedio, y el osito consigue salir de ese mal estar.

María por otro lado, sigue guardando su secreto por miedo, pero tiene claro que algún día lo dirá.

Aunque, todo parece estar super feliz, en este momento.....a la vuelta de su viaje se dan cuenta que han entrado a su casa, les habían robado en la casa. ¿cuales es su decisión? Que ellos, en vez de hacer daño a otras personas, y usar la violencia lo que hicieron fue denunciar a la policía.

Viaje de amistad a Dubai ♥

Era se una vez.... una historia muy muy lejaaaaa

Estos son tres niños que vibían en Sevilla: Play, Sandra y Marianne. Las dos niñas tenían 17 y 18 años, son muy guapas, estudian peluquería. Play tenía 19 años y era jugador de fútbol era muy guapo.



La historia comienza, cuando a Sandra y a Marianne a través de un concurso en clase les toca un viaje, porque eran muy buenas estudiantes. El viaje era a Dubai.

Cuando llegan al aeropuerto, ellas se encuentran con un chico que empieza a hablar con ellas de manera muy simpática. Por suerte, coinciden en el avión los tres en los mismos asientos, por lo que se sientan y comparten momentos juntos. Durante el viaje Sandra se enamora de Play, en cambio, el chico le gusta su amiga. Entre ellas hablan sobre esto y acuerdan no estropear la amistad. Durante el viaje a Dubai, los tres acen planes, se lo pasan zuper bien. Sin embargo, Play empesó a ponerze pesado con Marianne, asta tal punto que le acosaba. Ellas deciden despegarse de él, porque estaban asustadas.



Finalmente, el niño ze da cuenta de lo que hizo y aceptó que así no se hacían las cosas, que ellas dos eran solo sus amigas, por lo qe pidió perdón. La historia acaba cuando vuelven a España, y se vuelven amigos.

LOCURA EN EL ALBAYZÍN

Era se una vez, en el Albayzín, dos amigos llamados Pepe y Carlos. Pepe tenía un gorrito de Santa Claus y una bolsa con muchos regalos. Carlos era un niño traumatado porque le habían robado sus regalos.



Un día, en navidad, escucharon y vieron un gran incendio de un banco, el cual, parecía haber explotado. Vieron salir del banco la familia Simson, que iba corriendo mirando hacia todos lados, eran conocidos como los malos del Albayzín.

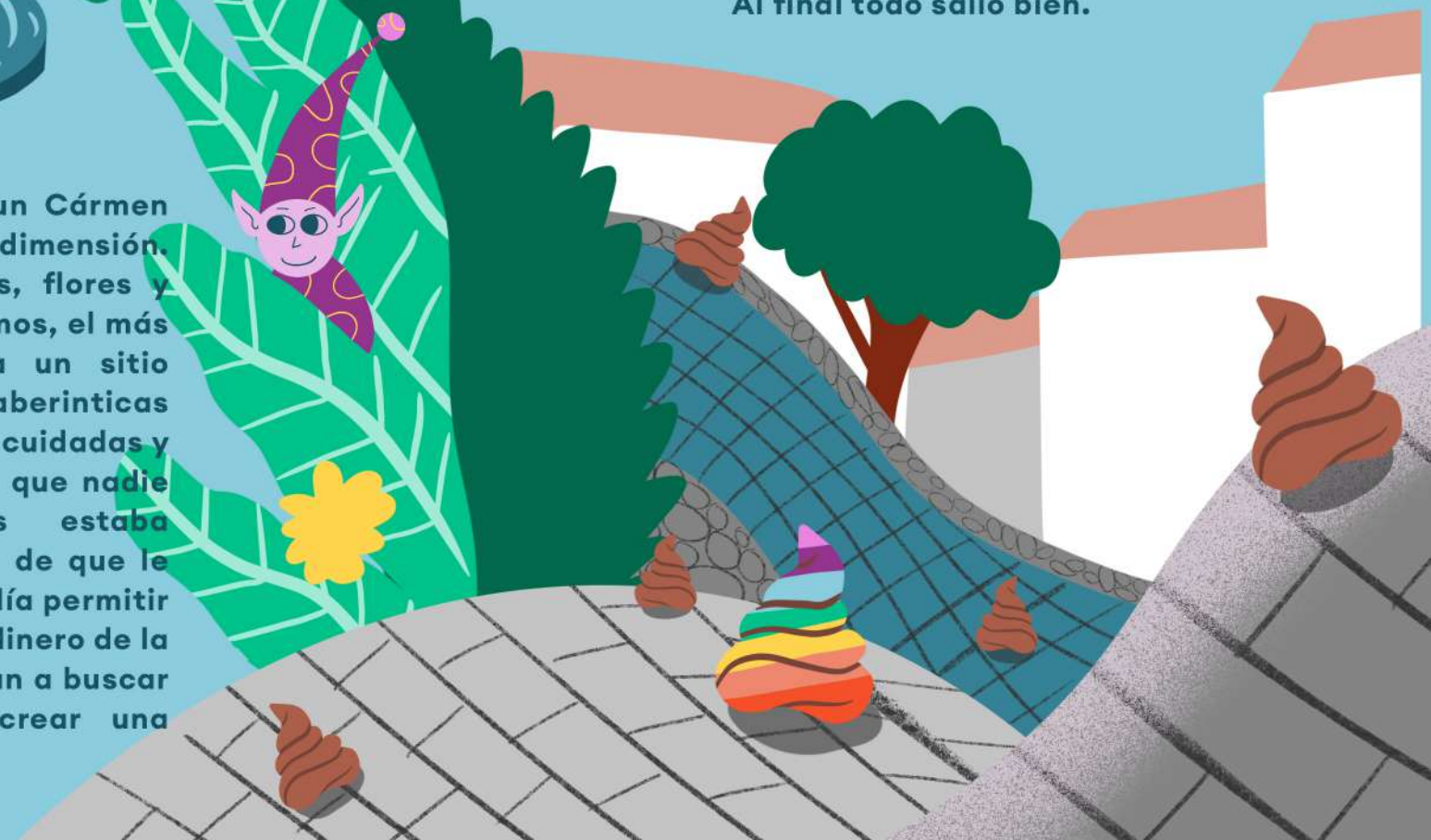


Pepe y Carlos vivían en un Cármén que era como entrar a otra dimensión. Lleno de árboles, plantas, flores y fauna, también había gnomos, el más sabio era Martinito. Era un sitio mágico ya que las calles laberínticas del Albayzín estaban poco cuidadas y llenas de cacas de perros que nadie recogía. Como Carlos estaba enfadado por la injusticia de que le robaran los regalos, no podía permitir que los Simson robaran el dinero de la gente del barrio así que van a buscar a varios amigos para crear una alianza: “La pecal”.

En la alianza reunieron datos sobre los Simson y como eran sus vecinos pues se colaron en su casa y ¡les pillaron! Empezaron a correr por los laberintos del Albayzín intentando no pisar cacas. La alianza recuperó el dinero gracias a la máquina del tiempo del gnomo Martinito y lo devolvieron a las familias que lo habían ganado trabajando.

Arrestaron a los Simson y les dieron una misión: hacer paseos en el barrio cada día contándole a la gente que no podía dejar las cacas de los perros en el suelo porque eso afectaba al medio ambiente y a las familias del barrio.

Al final todo salió bien.



ANTES DE LOS 3 AMANECERES

Érase una vez un duende llamado Juanillo, que vivía con su perro Pepinillo que era tres veces más grande que él. Vivían en la jungla mágica. Pero había un problema, había un enemigo que se llama Moriarty que vivía en el inframundo con su pandilla de hormigas rojas.



Moriarty se sentía solo y triste así que quería conquistar el mundo. Pero se encontró con Pepinillo y Juanillo en su largo viaje conquistador.

En la jungla había una flor mágica que daba el poder de dar indicaciones para salvar el planeta jungla del malvado Moriarty.

Un día paseando el duende con su perrito encontraron una flor mágica entre los arbustos y Pepinillo se la comió y se empezó a sentir bastante raro y se tiró un eructo “CROOOOOOOOOO”.

“Ai por dios Pepinillo que has hecho! dijo Juanillo. “Que te has comido la flor mágica de la selva. Ai no que nos hemos metido en un buen lío”.

Derrepente Pepinillo empezó a brillar y a flotar. Y después de 8 segundos cuando llegó tan alto como un árbol gigante cayó al suelo y vomitó un certificado de Paz junto a un papelito donde ponía que Moriarty debía firmarlo antes de 3 amaneceres.

“Debemos llegar a Moriarty” dijo Juanillo.

Unos minutos después la advertencia se quemó y apareció otra flor mágica. Lo único que quedó fue el certificado de paz. Juanillo y Pepinillo partieron en busca del inframundo donde esperaban encontrarse con Moriarty así que cogieron la tienda de campaña, la almuada, el saco de dormir y algo de comer para el largo viaje hacia el inframundo en el centro de la tierra.



Cuando llegaron hacia mucho calor y había un volcán con lava y muchas hormigas rojas, igual de rojas que el cielo. Esquivaron todas las hormigas dandoles de comer para que no les molestaran y llegaron a Moriarty. Le dijeron que si quería conquistar el mundo porque se sentía solo y triste, podía unirse a su alianza y conquistar el mundo pero bien.

Porque si seguía haciendo el mal se iba a quedar todavía más solo, así que le propusieron firmar el certificado de la paz para tener una misión conjunta y que nadie se sintiera solo y además fuera querido por todo el planeta por sus buenas acciones.

Moriarty firmo porque le pareció una buena idea, así que su unió a la misión de conservar el planeta jungla con todo su ejército de hormigas.

Sobre el proyecto....

VERDEA y JUSTI(CIA) es un proyecto de Educación para una Ciudadanía Global impulsado por la ONGD Farmamundi en Andalucía. Cuenta con la financiación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AACID) y la participación activa de tres centros educativos de las ciudades de Granada y Sevilla.

Esta iniciativa plantea un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la gamificación, estrategias lúdicas-narrativas y activismo (arte + activismo) que, inspirada por la Investigación-Acción-Participación (IAP) y el Aprendizaje-Servicio (APS), potencie que alumnado, profesorado, familias y otros agentes educativos desarrollen iniciativas transformadoras en sus territorios en favor de la salud planetaria y la justicia global.

El proyecto se guía por cinco fases:

1. Formación al equipo docente y familias voluntarias sobre Aprendizaje Basado en el Juego (facilitada por Azahara TIC) y activismo participativo, facilitado por Stéphanie Mouton (La Hoja Blanca).
2. Sesiones de investigación y sensibilización con el alumnado sobre Salud Planetaria y Justicia Global mediante la narrativa lúdica y gamificación.
3. Cartografías sonoras en el entorno comunitario para identificar activos de salud planetaria y necesidades de transformación en el entorno más próximo
4. Diseño y realización de acciones activistas de movilización e incidencia política, con la complicitad de los agentes de las comunidades educativas y de los entornos comunitarios.
5. Celebración e intercambios de experiencias.

Te lo contamos todo en detalle en el Diario Justi-ciero de la web verdea.saludglocal.org :



Créditos

Gael, Antón, Martina, Aliana, Jimena, Arya, Eider, Alonso, Pippa, Adán, Alaia, Alba, Giona, Vera, Corah, Mateo Nilo, Lile, Teo, Isaak, Surya, León, Kahilé, Eluney, Sunun, Mateo Jan, Enzo, Gian, Chumis, Alexa, Arun, Pablo, Darío, Aya, Ángel, Mario, Elia, Gaia Femke, Roberto, Julia, Gaia Nur, Nicola, Tari Yaro, Francisca, José, Moisés, Mariano, Manuel, Emilia, Abraham, María, Inmaculada, Selena, Remedios, Carmen, Gema, Juana, M^a Carmen, Luis, Ricardo, Zoraida, Gonzalo, Ángel, José, Ezequiel, Lucas, Abraham García, Abraham Suárez, Jonathan, Cristiano, José Moreno, Alejandro, Mohamed, Lidia, Sandra, José, Andrés, Ruben, Sami, Candelaria, Ishak, Bárbara, Manar, María Isabel, Ángel, Yuleidy, Laura, Andrea, Rafael, Gabriel, Hugo, Mar, Adrián, Lolo, Moha, Yussef, Marcos, Malak, Juan, Ismail, Alejandro, Adam, Loubna, Maisam, Giovanni, Mark, Daniella, Rubén, Israa, Javier, Promise, Anabel, Nidal, Zasha, Amina.

