

TÍTULO

Las aventuras  
del Capitán Calzoncillos

AUTOR

Dav Pilkey

TEMAS

Humor. Aventura.  
Imaginación  
y creatividad

COMPETENCIAS

Sentido de iniciativa  
y espíritu emprendedorRELACIÓN  
CON OTRAS ÁREASEducación Artística  
(Plástica)

N.º DE PÁGINAS: 128

## ¡El superhéroe cobra vida!

### RESUMEN DEL ARGUMENTO

Jorge y Berto se divierten haciendo gamberradas y creando tebeos de un superhéroe poco habitual, el Capitán Calzoncillos. Para escapar del castigo del director de su escuela, el señor Carrasquilla, lo hipnotizan y lo convierten en su superhéroe preferido. Junto con él salvan a la humanidad de un malvado villano y regresan al colegio, donde el Capitán Calzoncillos vuelve a ser el director. Los amigos respiran aliviados, hasta que se dan cuenta de que el señor Carrasquilla no se ha librado por completo del efecto de la hipnosis: ¡el director vuelve a transformarse con cada nuevo chasquido de dedos!



### POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque es una atractiva historia con grandes dosis de humor que combina distintos tipos de narración y fomenta la imaginación y creatividad del lector. Porque consigue atraer la atención desde el primer momento y contagiar su entusiasmo por amenizar la rutina.

### PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para lectores a los que les gusten las historias de aventura y humor, especialmente para los amantes de los tebeos, pues combina la prosa con este género. También para aquellos que disfrutan con las sagas de personajes.

### PROPUESTA DE ACTIVIDADES

#### INDIVIDUAL

Berto y Jorge han sido cazados por el director del colegio por sus gamberradas. Pide a tus alumnos que **resuman** el conflicto principal que origina la trama, con sus antecedentes y consecuencias, en una **tabla** como la siguiente.

Antecedentes	Conflicto	Castigo	Remedio	Consecuencias	Desenlace

#### PAREJAS

Propón a tus alumnos que, por parejas, **analicen** las **características** de **superhéroe** que posee el Capitán Calzoncillos y las de otros superhéroes que conocen. Para ello, pídeles que escriban dos columnas en las que comparen: *en qué se parecen y diferencian, cuál es su objetivo, contra quién luchan, a quién prefieren, qué les gusta de cada uno...*

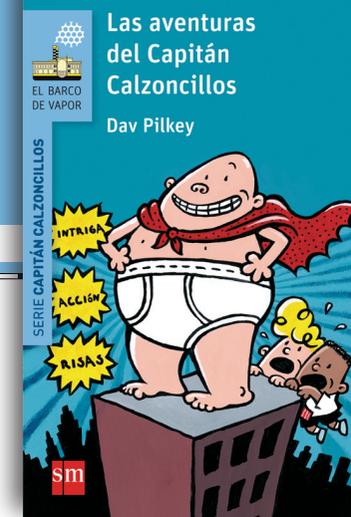
#### GRUPO

Establece un **diálogo** con los alumnos sobre el **comportamiento** de Jorge y Berto en la escuela, tratando cuestiones como estas:

- ¿Cómo son las bromas que gastan los amigos? ¿Pesadas? ¿Admisibles?
- ¿A quién perjudican? ¿Cómo se sienten las víctimas?
- ¿El castigo está justificado? ¿Es desmedido?
- ¿Deben compensar al director Carrasquilla sirviéndole fuera del colegio?

#### GRUPO

Anima a tus alumnos a crear un **fliporama** como los que aparecen en el libro. Pide que elijan una escena de la historia (*las travesuras del partido, la captura del malvado doctor Pañal*, etc.), o bien inventen una nueva. Al finalizar, intercambien los fliporamas y exponedlos en clase.



### TALLER DE ESCRITURA

Anima a tus alumnos a **imaginar un superhéroe** nuevo que tenga cabida en su realidad cotidiana. Recuérdales que deben elegir su vestuario, idear un lema que lo represente, pensar en un superpoder que sea indispensable para sus hazañas y crear un enemigo que esté a su altura.