

LA PRINCESA Y EL GUISANTE

Ficha técnica y artística



**200 Years
HANS CRHISTIAN ANDERSEN
The FAIRYTALES**

Edición conmemorativa del año Andersen

**Egmont Imagination & A. Film A/S
Magna films en cooperación con DRTV I super
RTL
Adaptación de Gareth Williams**

Duración 20' aprox.

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas fílmicas ni corrientes cinematográficas.

Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
Guía La princesa y el guisante. Autora:
Irene de Puig Olivé. Está subjea a una
licencia de Reconocimiento-NoComercial-
SinObraDerivada 4.0 Internacional de
Creative Commons.

EL SENTIDO DEL CUENTO

Aparentemente parece un cuento simple y absurdo, pero el mensaje es claro: ¿cómo se sabe que uno pertenece a un colectivo o clase?, ¿cuáles son los rasgos definitorios? El tema del criterio, aquí representado por la sensibilidad exquisita de la princesa, es un hecho. El patrón,-el guisante en este caso-, es el que decanta la balanza. La cuestión de la apariencia y la autenticidad, del parecer y ser, son temas que se repetirán en los cuentos de *El traje nuevo del emperador* y *El patito feo*.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

1. El título

1. ¿Qué diferencia hay entre los títulos?
2. ¿Nos sugiere lo mismo decir la "princesa **del** guisante" que "la princesa **y** el guisante"?
3. ¿Con cuál de los dos títulos se conoce más? (Puede ser necesario hacer un pequeño trabajo de investigación en bibliotecas o en Internet)

2. Preguntas sobre la carátula

1. ¿Qué vemos en esta portada?
2. ¿A quién representan? ¿Son los protagonistas de la historia?
3. ¿Cómo lo sabemos?
4. ¿Qué sentimientos expresan?
5. ¿Qué elementos del dibujo expresan estos sentimientos?
6. ¿Es verano, primavera, invierno u otoño?
7. ¿Por qué crees que tiene o tienen esta expresión?
8. ¿Qué aspectos de la portada te llaman más la atención?
9. ¿Podemos decir algunas cosas sobre la composición, los colores, los planos, el entorno que enmarca la portada, etc.?
10. ¿Qué momento del cuento ilustra esta portada?
11. ¿Qué tipo de dibujo te gusta más y por qué?
12. ¿Te imaginas cómo serán las otras imágenes del cuento a partir de la portada?

PARA COMPRENDER

1. ¿Dónde, cuándo y cómo ocurre la acción?
2. ¿Quién es el protagonista de este cuento: el príncipe, la princesa, el guisante?
3. ¿Qué relación hay entre los personajes de la historia?
4. En el fondo, ¿de qué trata el cuento?
5. ¿Podría pasar hoy?
6. ¿Crees que el cuento tiene un final verosímil?
7. ¿Puedes imaginar un final más original? ¿Cómo sería?

LA TEMÁTICA

Plan de diálogo. "De verdad"

Parece que en el cuento el príncipe debe encontrar una princesa de verdad y no una falsa princesa. Se podría proponer a los alumnos que pensarán criterios para distinguir una cosa verdadera de una falsa:

- ¿Cómo podemos distinguir un árbol verdadero de un árbol falso?
- Un nombre verdadero de un nombre falso
- Una joya verdadera de una joya falsa
- Una historia verdadera de una historia falsa
- Un juguete verdadero de un juguete falso
- Un rey verdadero de un rey falso
- Un amigo verdadero de un amigo falso

PERSONAJES

¿Cómo reaccionan sentimentalmente los personajes?

¿Puedes detectar algún momento del cuento donde sea muy explícito alguno de los siguientes sentimientos por parte de los personajes principales?

	Sentimiento	Personaje	Momento del cuento
	Tristeza		
	Temor		
	Placer		
	Amor		
	Sorpresa		
	Disgusto		

AYUDA

Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, hastío, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contrición, deshonor, etc.

Adjetivar a los personajes

Buscarles caracteres que les definan tanto física como anímicamente. Por ejemplo, cuando se dice:

Una vez había un príncipe (**formal, educado y apuesto**) y necesitaba una princesa (**honrada, inteligente y linda**) de verdad. Él dio bien la vuelta al mundo para encontrar una, pero siempre tenían algo que no le acababa de gustar....

AYUDA**Rasgos físicos**

Algunas observaciones que se pueden hacer

- Aspecto físico general: alto, delgado, rubio, fuerte, pequeño, fornido, guapo, feo, atractiva, bonita, etc.
- Cómo se mueve: elegante, nervioso, lento, pausado, etc.

Rasgos de comportamiento

Buscar entre estos adjetivos el que vaya bien para usar en la descripción de los personajes

Bondadoso	Perseverante	Generoso	Humilde
Calmado	Solidario	Indiferente	Obediente
Tolerante	Ordenado	Impaciente	Colérico
Paciente	Voluntarioso	Sincero	Respetuoso
Delicado	Amistoso	Bondadoso	Apasionado
Reservado	-----	-----	

LOS TEMAS**Parecer y ser**

En el cuento la princesa, toda empapada, no parece para nada una princesa y para ello hay que verificar si lo es de verdad o no. Esta cuestión nos lleva a preguntarnos por la distinción entre lo que son las cosas y sus apariencias.

Plan de diálogo

- ¿A veces, sucede que las cosas o las personas parecen una cosa y son otra?
- ¿Puedes poner algún ejemplo de personas o situaciones que aparentan una cosa y son otra?
- ¿Los actores son como los personajes que representan?
- ¿Alguna vez has aparentado ser de una manera que no eres?
- ¿Cuando te disfrazas eres tú o haces ver que eres otro?
- ¿En alguna ocasión te has confundido porque has tomado una apariencia como realidad?
- ¿Puedes buscar sinónimos de realidad?
- ¿Puedes buscar sinónimos de apariencia?
- ¿Tenemos maneras de distinguir la realidad de la apariencia?

¿Cómo podemos saber qué es verdad y qué no?

Piensa qué tienes que hacer para saber seguro estas cosas:

- a) Te parece que se ha hecho tarde y quieres saber la hora
- b) Quieres verificar si una joya es auténtica
- c) Mañana vas de excursión y quieres saber si mañana lloverá
- d) Ves una película y quieres saber si se refería a un caso real
- e) Te gusta físicamente un chico o chica y quieres saber cómo es
- f) Vas de viaje y quieres conocer un país a fondo

- g) ¿A veces parece que hayas soñado algo que ha pasado?
- h) Te preguntas si la gente es tan fresca como parece
- i) ¿Había otras maneras de saber si la princesa del cuento era de verdad?

LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO

PARA QUIENES NO CONOCE EL CUENTO

Hacer inferencias

1. Los títulos de los cuentos.

Este ejercicio se puede hacer antes de empezar a leer el cuento. Se trata de responder a: ¿qué se puede inferir de cuentos que se llaman ...:

- La princesa y el garbanzo
- La princesa y la avellana
- La princesa y el melocotón
- Una princesa de verdad
- La princesa y el príncipe
- La princesa y el guisante

Adivinar

- Si contamos por primera vez *La Princesa y el guisante*, hagámoslo de manera que los niños y niñas vayan adivinando la secuencia narrativa siguiente. Se trata de ir explicitando las expectativas. A medio cuento podemos preguntar:

- ¿Crees que abrirán la puerta a la princesa?
- ¿Cómo pasará la noche, la princesa?
- ¿La prueba será suficiente para saber que es una princesa?

- Si tenemos a mano los dibujos de una versión gráfica, se puede ir creando la expectativa necesaria para construir el cuento a partir de los elementos que vaya dando la maestra.

Hipótesis

Pensar como se habría podido solucionar el conflicto que representa saber si es una princesa de verdad, buscando criterios razonables, sin desmerecer aquellos que sean muy imaginativos.

Observar

- Para la observación, es muy conveniente usar los medios auditivos y los visuales. Hacerles darse cuenta de los detalles visuales y sonoros. El elemento visual, a partir de varios cuentos. El sonoro, a partir de alguna grabación que tenga los cuentos o de alguna cinta de vídeo.

- Observación visual. Partir de un libro ilustrado, unas diapositivas o un PWP. Mirar atentamente los colores, las formas, lo que se insinúa, etc. Haremos una lectura atenta y dejaremos que los estudiantes hablen espontáneamente de lo que ven. Poco a poco, iremos introduciendo preguntas de observación e interpretación:

- ¿Te la imaginabas así?
- ¿Por qué crees que lo ha dibujado así?
- ¿Crees que es el color que le corresponde?, etc.

PARA QUIEN CONOCE EL CUENTO**Seriar**

- Poner en orden estas tres imágenes

Buscar alternativas

- Hacer preguntas. A mitad de la explicación del cuento o al terminar, se puede sugerir al grupo pensar sobre qué podría hacer la protagonista para no tener que pasar la prueba del guisante.

Según la alternativa que planteen, seguir interrogando otras posibilidades, explorando el cuento.

- Finales alternativos. Elegir distintos finales para el cuento: final cómico, dramático, exótico, inquietante, sorprendente, etc.

Anticipar consecuencias

- ¿Qué hubiera pasado si:
- No hubiera llovido
- Si se hubiera marchado corriendo al ver que no podía dormir
- Si se hubiera dado cuenta de que había un guisante, justo antes de ir a la cama
- Si hubiera dormido toda la noche como un lirón

Seleccionar posibilidades

- ¿Qué es posible? Pregunta qué cosas serían posibles y cuáles sólo probables en el cuento:

- ¿Es posible que la princesa fuera una impostora?
- ¿Es probable que la princesa fuera una impostora?
- ¿Es posible que se pueda notar un guisante bajo tantos colchones?
- ¿Es probable que se pueda notar un guisante bajo tantos colchones?
- ¿Es posible que sea la única manera de saber si alguien tiene sangre real?
- ¿Es probable que sea la única manera de saber si alguien tiene sangre real?

Se pueden hacer primero las preguntas de posible y después las de probable o a la inversa. Estimular a los estudiantes a hacer preguntas de este tipo e ir valorando lo que es posible y lo que es probable.

Imaginar: idear, inventar, crear

- Inventar un nuevo personaje que se meta en el cuento al estilo de las tres gemelas.

- Alargar el final del cuento. Explicando lo que pasó después. Este final se puede alargar sólo un poco o puede ser el inicio de otra historia, como en el

caso de una saga. Recuerde que hay ejemplos literarios de esta forma creativa.

Semejanzas y diferencias

- ¿Cuántas clases de colchones dice el cuento que pone la vieja reina? ¿De qué son los colchones? ¿Qué diferencia hay entre unos y otros?
- ¿Hoy en día también son así los colchones? ¿De cuántas clases conoces? ¿Qué diferencias hay entre unos y otros?
- En común. Buscar semejanzas y diferencias entre algunos cuentos de Andersen. Por ejemplo: buscar una semejanza y una diferencia entre "El patito feo" y "La princesa y el guisante"

Interpretar

- Hacer teatro. Después de leer el cuento, hacer grupos y que representen la escena de cómo duerme la princesa. Veremos cómo la misma escena puede haber sido entendida y comunicada de maneras diferentes.

AL FINAL DEL CUENTO

Comparar y contrastar

- Se puede trabajar con: más bonito, más largo, más divertido, más mágico, etc., da más miedo que, hace reír más que, etc. Y también con menos bonito que, menos largo que, menos divertido que, menos mágico, etc.; da menos miedo que, hace reír menos que, etc.
- Comparar distintos cuentos entre ellos. Este ejercicio permite ampliar el nivel de comparaciones con otros cuentos que los niños/as conocen y les da la oportunidad de explicitar las semejanzas y diferencias.

Definir

- Adjetivar. Rehacer el cuento y donde dice princesa o príncipe poner al menos dos adjetivos. Por ejemplo: UNA vez había un príncipe ([elegante y honrado](#)) y necesitaba una princesa ([sencilla y trabajadora](#)) de verdad.

Buscar y dar razones

- Un por qué. El "por qué" está incluido en muchas actividades. Los cuentos son una fuente inagotable para ejercitar la argumentación y valorar las argumentaciones mejores. Podemos hacer un cuestionario para cada cuento, pero es mejor que los estudiantes se acostumbren a hacer preguntas. Y aunque podemos usar un bloque estándar de cuestiones tales como:

¿Por qué lo hace?

¿Por qué lo dice?

¿Por qué va?

- Clasificación razonada (dar razones). Se trata de repasar los distintos personajes de los cuentos, en primer lugar los protagonistas, más adelante los secundarios, siguiendo el criterio:

- Me gusta, porque....
- No me gusta, porque....
- Me da rabia, porque....
- Lo encuentro divertido, porque....
- Me hace reír, porque.....

Relaciones de causa y efecto

- El cuento al revés. Contar el cuento: primero se puede repetir uno de los conocidos, a través de las causas y los efectos que aquellos producen, es decir, comenzando al revés, por ejemplo: Una princesa se casó con un príncipe ya que...

Relaciones de parte-todo

- Idear un rompecabezas con una imagen del cuento. Construirlo y hacerlo. Se pueden hacer tantas propuestas como grupos haya.
- Un pedazo. Mostrar personajes o escenas y relacionarlas con todo el cuento. Esto se puede hacer con láminas, diapositivas, etc. Es un buen trabajo para improvisar y sirve para ver si se ha comprendido y asimilado la narración. Este ejercicio exige capacidad de síntesis y permite ir al todo a partir de una parte.

Relaciones de medios y fines

Plantearse el tema de fines y medios en el cuento:

- ¿El guisante es un medio o un fin?
- ¿Para qué sirve el guisante?
- ¿Cuando el guisante podría ser un fin?

Interpretar

- Actualizar. Contar el cuento con todos los ingredientes fundamentales que tenga, pero con uno especialmente pensado desde hoy.

Improvisar

- Marionetas. Con algún calcetín viejo se improvisan marionetas y se improvisan los personajes del cuento que se quiere contar. Si conviene, se les pinta o se añaden detalles: lana para el pelo, lengua con una cartulina, etc.

Traducción del oral a la mímica i al revés

- Escenificar. Representar el cuento mientras alguien lo explica. Hay que coordinar las palabras (la narración) con el gesto. Puede ser a partir de un CD o en vivo.

Traducción del oral a la plástica i al revés

- Hacer un dibujo que represente el cuento, es decir, que todo el mundo se dé cuenta de que aquel dibujo pertenece a ese cuento. Antes de dibujar podemos discutir cuál debe ser el tema del dibujo.
- Cuento-cuadro. Proponer tres cuadros para ejemplificar el cuento e ir aumentando hasta que uno quiera. Argumentar paulatinamente, hasta que los tengamos todos integrados en una sola historia.

Traducción del oral al lenguaje musical y otros

- Escenificar todo el cuento buscando una banda sonora adecuada. Si, por ejemplo, hacéis una versión oriental, habrá que buscar la música adecuada.

Sintetizar

- Elegir un objeto o una palabra o un dibujo que represente el cuento.
- Resumir el cuento en una frase. Que cada uno la escriba en un papel anónimamente y elegiremos la más adecuada.

IDEAR VERSIONES

- Contar el cuento desde el punto de vista de la reina.
- Contar el cuento desde el punto de vista del guisante.
- Contar el cuento desde el punto de vista de alguno de los criados

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN DERIVAR

- Escenificar la situación de la llegada de la princesa por parte de diferentes grupos y comentar el tono dramático que le imponen unos, el tono cómico o alarmista de otros, etc.

- Actualizar el cuento
 - ¿Por qué debe ser una princesa?
 - ¿Cuál es el papel del guisante en este cuento?
 - ¿Por qué debe ser un guisante?
 - ¿Por qué tiene que pasar en un castillo?
 - ¿Podríamos escribir un cuento como éste pero sin princesa, ni príncipe ni guisante?

Autoevaluación

- ¿Qué he aprendido?
- ¿De qué me ha servido haber visto y haber hablado de esta película?
- ¿Qué es lo que más me ha gustado de la película?
- Después de ver la película, de las conversaciones que hemos tenido, los ejercicios que hemos hecho, ¿ha cambiado algo en mi pensamiento o en mis sentimientos?