

PROYECTO SMEERENSBURG

“Un verdadero acto de bondad siempre provoca otro.”

SERVICIO
POSTAL
REAL

ENTREGA URGENTE

EXPEDIENTE DEL ALUMNO/A:

NOMBRE: _____

CLASE: _____

1. BIENVENIDOS A SMEERENSBURG

NOTA PARA EL PROFE

Esta unidad utiliza la película *Klaus* (2019) como vehículo para trabajar competencias transversales: Comunicación Lingüística (la carta), Competencia Ciudadana (resolución de conflictos) y Conciencia Cultural (Pueblo Sami).

SINOPSIS

Jesper es el peor estudiante de la Real Academia Postal. Como castigo, es enviado a Smeerensburg, una isla helada más allá del Círculo Polar Ártico, donde los habitantes apenas intercambian palabras y mucho menos cartas. Jesper está a punto de rendirse cuando encuentra una aliada en la maestra local, Alva, y descubre a Klaus, un misterioso carpintero que vive solo en una cabaña llena de juguetes hechos a mano.

LOS PROTAGONISTAS

- **JESPER:** Un cartero egoísta que aprende que dar es mejor que recibir.
- **KLAUS:** Un hombre triste que encuentra alegría haciendo felices a los niños.
- **ALVA:** Una maestra que había perdido la esperanza de enseñar.
- **MARGU:** Una niña Sami que demuestra que la amistad no necesita idioma.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: Transformar el pueblo más triste del mundo en el más feliz.

2. GUÍA DOCENTE: MAPA CURRICULAR

Esta unidad está diseñada para cubrir objetivos clave de la **LOMLOE** para el 2º y 3º Ciclo de Educación Primaria.

ÁREA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
LENGUA	Producción de textos escritos (la carta). Expresión de sentimientos y necesidades. Comprensión lectora y audiovisual.
VALORES	Resolución pacífica de conflictos. Empatía y altruismo. Identificación de prejuicios y estereotipos (Los Clanes).
SOCIALES	Diversidad cultural y respeto a las minorías (Pueblo Sami). Geografía del Círculo Polar Ártico.
ARTÍSTICA	Diseño y construcción de objetos (Juguetes). Creatividad y expresión plástica.
MATEMÁTICAS	Cálculo de progresiones sencillas (efecto multiplicador). Resolución de problemas lógicos.

CRONOGRAMA SUGERIDO (4 SESIONES)

1. **SESIÓN 1: Visionado y Análisis.** Ver la película (o fragmentos clave) y debate inicial sobre los personajes.
2. **SESIÓN 2: El Poder de la Palabra.** Taller de escritura de cartas y análisis de la comunicación.
3. **SESIÓN 3: Cultura y Matemáticas.** Investigación sobre el pueblo Sami y cálculo de la "viralidad de la bondad".
4. **SESIÓN 4: Taller Maker.** Construcción de juguetes con material reciclado y entrega de diplomas.

FICHA 1: EL VIAJE DEL HÉROE

En las historias, los personajes cambian desde el principio hasta el final. Analiza cómo evolucionan Jesper y Klaus.

ACTIVIDAD: JESPER, EL CARTERO

AL PRINCIPIO: ¿Cómo se comportaba Jesper? ¿Qué quería conseguir?

EL CAMBIO: ¿Qué ocurre que le hace cambiar de opinión?

AL FINAL: ¿Por qué decide quedarse en Smeerensburg?

ACTIVIDAD: KLAUS, EL JUGUETERO

SU SECRETO: ¿Por qué tenía la casa llena de juguetes sin entregar?

LA LECCIÓN: ¿Qué aprende Klaus gracias a Jesper y a los niños?

👉 ¿SABÍAS QUÉ?

El director, Sergio Pablos, quería contar la historia de Santa Claus como si fuera un superhéroe: explicando su "origen secreto"(como Batman o Spiderman).

FICHA 2: EL PODER DE LA CARTA

Hoy en día mandamos Whatsapps en un segundo. Pero escribir una carta requiere tiempo, papel y pensar bien lo que quieres decir. Eso la hace especial.

LA CARTA OLVIDADA

No vamos a escribir para pedir regalos. Vamos a escribir para **REGALAR PALABRAS**. Piensa en alguien que creas que necesita animarse (un abuelo, un amigo lejos, un vecino).

CORREO POSTAL DE SMEERENSBURG

Smeerensburg, a ___ de _____ de 20__

Querido/a: _____

Te escribo esta carta porque he estado pensando en ti y quería decirte...

Me acuerdo mucho de aquella vez que...

Espero que te guste recibir esta carta. Te mando un abrazo muy fuerte.

Firma: _____

FICHA 3: ROMPIENDO EL HIELO

En Smeerensburg hay dos clanes: los **Krum** (pelo negro, visten de azul oscuro) y los **Ellingboe** (pelo rojo, visten de verde/marrón). Se odian desde hace siglos.

ACTIVIDAD: DETECTIVES DE CONFLICTOS

1. LA TRADICIÓN: El padre de Pumpkin dice: *“Nos peleamos porque siempre lo hemos hecho”*. ¿Crees que es una buena razón? ¿Por qué?

2. EL CAMBIO: ¿Quiénes son los primeros en dejar de pelearse? ¿Los adultos o los niños?

3. EN TU VIDA: ¿Alguna vez te has enfadado con alguien y luego no te acordabas de por qué empezó todo?

DIBUJA EL PUENTE

Imagina que eres el Arquitecto de Smeerensburg. Dibuja un puente o un lugar donde los Krum y los Ellingboe puedan jugar juntos.

(Dibuja aquí tu solución para la paz)

FICHA 4: EL PUEBLO SAMI

Margu y su familia no son "elfos mágicos". Son personas reales. Pertenecen al pueblo **Sami**, los indígenas de Laponia (Norte de Europa).

ACTIVIDAD: INVESTIGACIÓN POLAR

Busca información y completa:

- **¿DÓNDE VIVEN?** (Países):

- **SU ROPA:** Se llama **Gákti**. ¿Qué colores suelen usar?

- **SUS ANIMALES:** ¿Qué animales cuidan y crían?

- **SU CASA:** ¿Cómo se llaman sus tiendas de campaña cónicas? (Pista: Empieza por L)

👉 ¿SABÍAS QUÉ?

En la película, Margu habla el idioma **Sami** real. No tiene subtítulos porque Jesper no la entiende. Nosotros, como Jesper, tenemos que entenderla por sus gestos y su bondad.

DICCIONARIO BÁSICO SAMI:

- **Bures:** Hola.
- **Giitu:** Gracias.
- **Mun:** Yo.

FICHA 5: EL EFECTO MARIPOSA

Jesper dice una frase muy importante: *“Un verdadero acto de bondad siempre provoca otro”*.

Vamos a calcular cómo crece la bondad. Imagina que **TÚ** ayudas a 2 personas hoy. Mañana, esas 2 personas ayudan a otras 2 cada una. Y así sucesivamente.

DÍA	OPERACIÓN	ACTOS DE BONDAD
DÍA 1 (Tú)	2	2
DÍA 2	2×2	4
DÍA 3	4×2	8
DÍA 4	8×2	_____
DÍA 5	_____	_____
DÍA 6	_____	_____

ACTIVIDAD: PROBLEMA DE LÓGICA

Para entregar un juguete en casa de Margu, Jesper tarda 30 minutos en trineo.

1. Si sale a las 10:00, ¿a qué hora llega? _____
2. Si tiene que entregar 4 juguetes en aldeas diferentes y tarda 30 minutos en ir a cada una (sin descanso), ¿cuánto tiempo necesita en total?

Respuesta: _____

FICHA 6: TALLER DE JUGUETES

Klaus construye juguetes con madera porque es carpintero. Nosotros vamos a ser **ECO-JUGUETEROS**. Vamos a diseñar un juguete usando materiales que tengamos por casa (reciclaje).

ACTIVIDAD: MI PROYECTO MAKER

NOMBRE DEL JUGUETE: _____

MATERIALES NECESARIOS:

Rollos de cartón.

Botellas de plástico.

Tapones / Corchos.

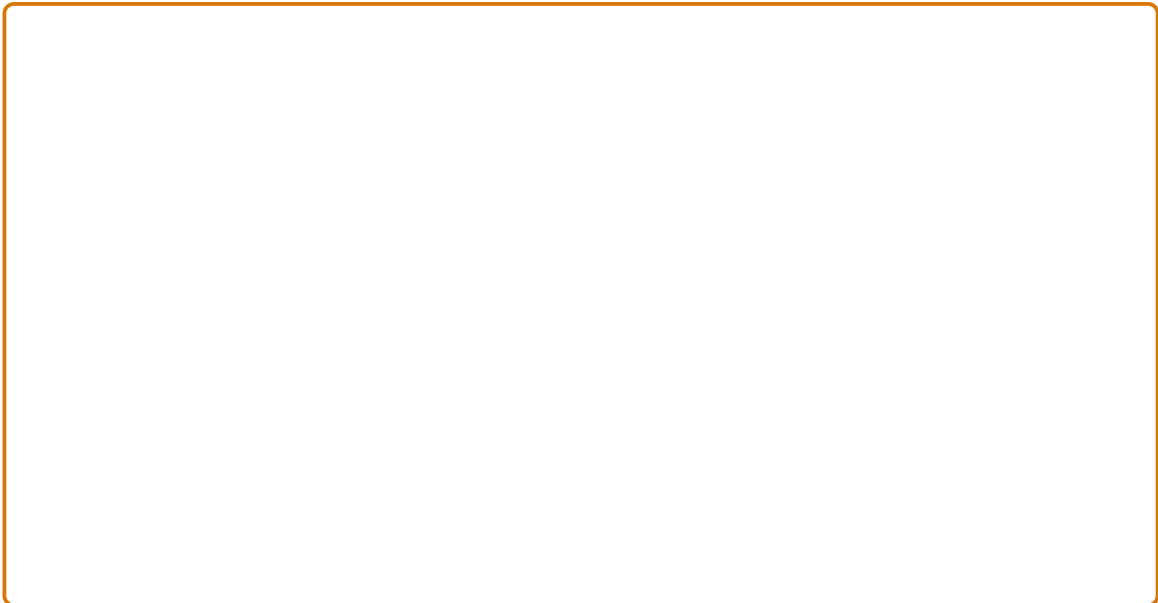
Cuerda / Lana.

Pinturas.

INSTRUCCIONES DE MONTAJE (Paso a paso):

1. _____
2. _____
3. _____

PLANO DEL DISEÑO: (Dibuja aquí cómo será tu juguete, con flechas indicando los materiales).



FICHA 7: TRADICIONES INVENTADAS

En la película, Jesper se inventa cosas para explicar sucesos extraños:

- ¿Por qué Klaus entra por la chimenea? → Porque la puerta estaba cerrada.
- ¿Por qué vuela el trineo? → Porque se cayeron por un precipicio y rebotaron.
- ¿Por qué carbón a los niños malos? → Porque Klaus tenía carbón en el bolsillo.

ACTIVIDAD: CREA TU LEYENDA

Invéntate una explicación lógica y divertida para estas tradiciones mágicas:

1. ¿Por qué el Ratoncito Pérez se lleva los dientes?

2. ¿Por qué las hadas brillan?

3. ¿Por qué los gatos tienen 7 vidas?

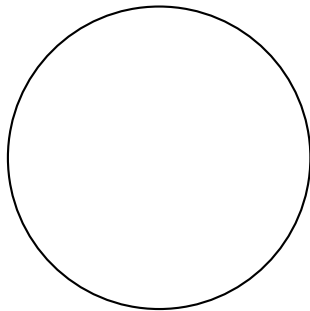
FICHA 8: EL COLOR DE LA EMOCIÓN

La película usa el color para contar la historia.

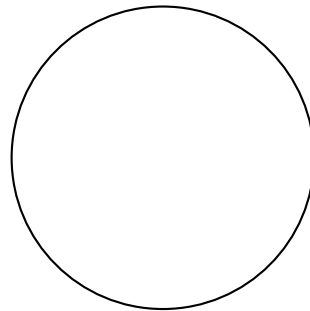
- **SMEERENSBURG (Al principio):** Todo es gris, azul oscuro y niebla.
- **LA CASA DE KLAUS:** Es de madera cálida, naranja y amarilla.
- **EL FINAL:** El pueblo se llena de colores vivos.

ACTIVIDAD: COLOREA SEGÚN LA EMOCIÓN

Colorea estos dos círculos. Uno representa la **TRISTEZA** y otro la **ALEGRÍA**. ¿Qué colores vas a usar para cada uno?



TRISTEZA



ALEGRÍA

Explica tu elección:

FICHA 9: MI PROPIO CAMBIO

Alva (la maestra) guardaba sus ahorros en un bote para escapar. Pero al final, decide usar el dinero para arreglar la escuela.

ACTIVIDAD: LA HUCHA DE LOS SUEÑOS

Si tuvieras una hucha llena de ahorros...

1. ¿Qué te comprarías solo para ti?

2. ¿Qué comprarías para mejorar tu colegio o tu barrio?

3. ¿Qué crees que te haría sentir mejor a largo plazo?

"La verdadera riqueza no es el oro, son los amigos."

AUTOEVALUACIÓN DEL CARTERO

NOMBRE: _____

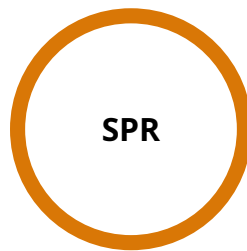
Colorea el termómetro según cómo te sientas con lo aprendido.

- **ROJO:** Necesito repasar.
- **AMARILLO:** Lo he entendido bien.
- **VERDE:** ¡Soy un experto y puedo explicárselo a otros!

OBJETIVO	ROJO	AMAR.	VERDE
Entiendo por qué los personajes cambian su forma de ser.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
He aprendido cosas nuevas sobre la cultura Sami.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sé escribir una carta con todas sus partes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entiendo que los actos de bondad se contagian.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me he esforzado en las actividades creativas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LO QUE MÁS ME HA GUSTADO HA SIDO:

CERTIFICADO OFICIAL
REAL SERVICIO POSTAL DE SMEERENSBURG



Por la presente se otorga el título de:

CARTERO/A DE PRIMERA CLASE

A:

Por demostrar que un verdadero acto de bondad siempre provoca otro, y por su compromiso para hacer del mundo un lugar más feliz.

Firma de Jesper

Firma de Klaus