



EL GRAN DOCTOR

José
María
Plaza



Ilustraciones
de Emilio
Urberuaga

ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2003
Trabajo realizado por: Marta López Revelles
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



1 ARGUMENTO

La tarde con que comienza la historia, el niño protagonista vuelve a casa y, como siempre, su padre no ha regresado del trabajo y su madre está demasiado ocupada para atenderle o jugar con él. Estar solo es algo que le enfada y que no comprende. Así que, acompañado siempre de Pitu, su tortuga, decide irse al parque e inventar un juego nuevo: Se convertirá en el doctor, el gran doctor de los animales.

Coge a Pitu, se baja al jardín y ubica su consulta bajo la sombra de dos grandes árboles. Y aparece un topo preocupado por la desaparición de los árboles, un lobo solitario e incomprendido por los otros lobos, una perrita que aparentemente lo tiene todo pero se encuentra sola, una cría de pájaro abandonada por su familia emigrante...

El gran doctor atiende a sus pacientes lo mejor que puede, equivocándose casi siempre en el diagnóstico, sorprendiéndose con cada encuentro. Al final es él a quien curan los animales. Gracias a ellos entiende que su situación no es tan horrible como pensaba y que en la vida no hay nada mejor que dejar de pensar en uno mismo para que los propios problemas se vuelvan pequeños.

Y eso le pasa al gran doctor, que al final entiende que lo mejor es enfrentarse a la vida con optimismo y dar más valor a las

cosas buenas que nos suceden. Se da cuenta de que sus padres están muy ocupados pero cuando él realmente lo necesita, están a su lado. Todo esto le hace madurar y le lleva a reclamar la atención de sus padres, pero esta vez con cariño, porque esa es la mejor manera de hacer las cosas.

2 COMENTARIO

Este libro es una historia para niños y también para mayores, sobre todo para los padres. A los niños les ayudará a comprender lo que seguramente les suceda a casi todos los hijos, que sienten que sus padres les dedican poco tiempo.

El libro habla también de un sentimiento que quizá creemos exclusivo de los adultos y que los niños experimentan a menudo: la soledad.

La soledad no es un sentimiento intrínsecamente malo; por lo tanto no hay por qué evitarlo. Estar solo y sentirse solo en pequeñas dosis nos hace desarrollar la imaginación y otras habilidades y aficiones fundamentales para vivir y ser feliz. El niño de este libro apenas sabe leer, pero, si hubiera sabido, seguro que entre sus entretenimientos en soledad hubiera aparecido el de la lectura.

Llegamos a ser nosotros mismos en sociedad, pero también gracias a que hemos tenido momentos y etapas de soledad. Hay que intentar que los alumnos



aprendan que la soledad puede hacernos entender mejor la vida, que entendamos mejor a los otros y a que nos entendamos a nosotros mismos.

Otro hecho fundamental implícito en la historia es que todos los sucesos surgen de la imaginación del niño. El gran doctor consigue asimilar su realidad gracias a los personajes que él crea. Este puente entre imaginación y realidad es posible, y sería importante que los niños entendieran que ellos poseen esa valiosa arma para defenderse.

Así, tenemos el ejemplo del topo que casualmente es el primer visitante a la consulta. Un animal casi ciego que, sin embargo, es capaz de ver el problema que puede generar para los otros animales la desaparición de los árboles. Un modelo de generosidad que nace también de la generosidad del niño que se hace llamar «El gran doctor».

3 VALORES

□ **El compromiso.** El gran doctor se dedica, aunque sea en un juego, a cuidar de los animales que lo necesitan, se compromete a ello y cumple su palabra.

□ **La generosidad.** El gran doctor decide ayudar a los demás en un momento en que es él quien necesita ayuda. Y esto le salva. Suele suceder que cuando se piensa en los demás, el mundo se ve de otra forma.

□ **La imaginación.** Es el eje fundamental del libro. Todo lo que sucede en la historia es fruto de la imaginación del protagonista. Él imagina animales generosos, desvalidos, comprometidos y con falta de cariño. Imagina seres con sentimientos similares a los que él mismo experimenta. Y se siente con fuerzas de curarlos a todos. Es curioso que el animal que no sufre de estas enfermedades es Pitu, su tortuga, a la que él cuida. Y todos los animales piden ayuda, que es lo que el gran doctor está deseando, aunque se lo impida el enfado que le causa su terrible situación.

□ **Optimismo.** La visión que tiene el gran doctor del mundo quizá sea algo pesimista al comienzo; sin embargo, el autor lo resuelve de un modo magnífico, haciendo que sea el niño el que imagine la respuesta a su problema. La vida no es perfecta, pero, si se mira con optimismo, las cosas se ven de un color distinto.

□ **La madurez.** El niño al principio se niega a entender y se limita a rebelarse contra su situación. No es capaz de ponerse en el lugar de sus padres y comprenderlos. Es incapaz de pedir ayuda. La madurez que va adquiriendo le permite ser capaz de superar las situaciones y de llegar a comprenderlas, incluso de pedir ayuda para solucionar su problema.



EL GRAN DOCTOR

A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

EL GRAN DOCTOR

Pediremos a los niños y niñas que expliquen lo que les sugiere el título; les enseñaremos, además, la cubierta del libro para que se ayuden de la ilustración.

UNA TARDE DE LUNES

¿Qué hacemos los lunes al llegar a casa después del colegio?

Es probable que la historia del gran doctor sea la cotidiana de la mayor parte de los alumnos. Se trata de acercar al lector a la historia.

Es importante que, al leer, se produzca la identificación del lector con algún personaje. Por eso, les pediremos que hagan un dibujo sobre el lunes más cercano al día en que se realice la actividad. ¿Qué hicieron al llegar a casa después de clase?, ¿jugaron con sus padres, jugaron solos?, etc.

Tras la lectura, podremos utilizar este dibujo para realizar otra actividad.

¿DÓNDE ESTÁN LOS PADRES?

Intentaremos que los niños definan la palabra obligación o deber; qué les sugiere la palabra y si les suena bien o mal. Podremos ponerles ejemplos de animales para que entiendan por qué sus pa-



dres no están en casa y para seguir el modelo de la historia: un pájaro se hace su nido, etc.

SI ESTAMOS SOLOS, IMAGINAMOS...

Entre todos haremos un cuento sobre las siguientes ideas: soledad (solo/a), juego, casa y mascota. Escribiremos en la pizarra las palabras, y después realizaremos con los niños una actividad oral, hasta conseguir construir una pequeña historia.

TU MASCOTA PREFERIDA

El gran doctor tiene una relación especial con los animales. Le hacen sentirse menos solo. Quizá los niños y niñas tengan cosas que contar acerca de sus animales de compañía si los tienen; y si no, siempre podemos pedirles que imaginen el animal con el que les gustaría compartir juegos. Después, pueden hacer un dibujo sobre la mascota real o imaginada, y ponerle nombre.



EL GRAN DOCTOR

DESPUÉS

DE LA LECTURA

UN DÍA EN CASA DEL GRAN DOCTOR

Pediremos a los niños que observen las ilustraciones del libro. Les señalaremos el detalle de que en estas no aparecen los padres del niño protagonista.

Observaremos, mientras tanto, los dibujos acerca del lunes en casa, si hemos hecho la actividad «Una tarde de lunes» antes de la lectura. Separaremos los dibujos en los que aparezcan los padres. El objetivo de la actividad es provocar la cercanía de los niños a la historia del niño protagonista. Comentaremos si en la mayor parte de los dibujos aparecen los padres de los niños o no. Esto nos dará pie a comentar la historia del libro.

OTRO PERSONAJE EN LA CONSULTA

Ayudaremos a los niños y niñas a que inventen nuevos personajes que acuden a la consulta, con problemas también nuevos, que no aparezcan en el libro.

Después irán dando soluciones, que escribiremos en la pizarra.

Seleccionaremos algunos de los personajes inventados y haremos pequeñas dramatizaciones. Uno hace de gran doctor y otro hace de paciente que acude a la consulta.

ANIMALES EN VERSO

Ayudaremos a los niños y niñas a hacer un romance (versos octosílabos con rima asonante en los pares y libre en los impares) sobre los diferentes personajes animales que aparecen en el libro.

Por ejemplo:

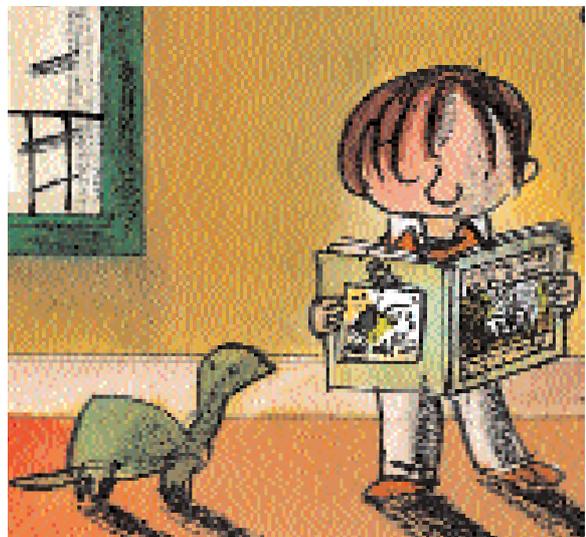
*Conocí una vez a un lobo
Que soñaba con la pasta
Y nunca jamás gruñía
Si alguien le molestaba.*

UN FINAL DISTINTO

Pediremos a los niños que hagan sugerencias para cambiar el final.

Para ello, podemos darles alguna pista. Por ejemplo:

¿Qué le hubiera pasado al gran doctor si el pájaro le hubiera pedido que le acompañara a África a buscar a sus padres?



1 ANTES

DE LA LECTURA



EL GRAN DOCTOR

UN MÉDICO FENOMENAL

El libro que vas a leer se titula *El gran doctor*.

Se trata de un médico que cura a los animales. Ahora, dibuja al médico en su consulta y a los animales que acuden para que les cure.

Al lado de cada animal, escribe su nombre y la enfermedad o dolor que padece.

Ah, no te olvides de ponerle un nombre a este magnífico doctor.

2 ANTES

DE LA LECTURA



EL GRAN DOCTOR

UN BOSQUE LLENO DE ANIMALES

Aquí tienes una lista de animales. Escribe a continuación cómo crees que se divierten en el bosque.

Lobo:

Ardilla:

Lagartija:

Búho:

Rana:

Ratón:

Ciempiés:

Topo:

Culebra:

Dibuja a los que más te gusten.

1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



EL GRAN DOCTOR

VERDADERO O FALSO

Al final de cada frase, tienes que escribir una V o una F, según te parezca verdadero o falso.

Pitu es una perrita que se encuentra sola

La madre del gran doctor siempre está ocupada

Jennie es la tortuga del gran doctor

El gran doctor recoge un pájaro abandonado

El gran doctor cuida a un lobo que después se lo come

El ciempiés no puede comer porque su mesa está coja

Ahora, comprueba las respuestas:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| Si has acertado todas: | <i>¡Qué memorió!</i> |
| Si has acertado 3 o 4: | <i>¡Raspando, raspando!</i> |
| Si has acertado menos de 3: | <i>¿Has leído bien el libro?</i> |

2 DESPUÉS

DE LA LECTURA



EL GRAN DOCTOR

¿CÓMO TE GUSTARÍA QUE FUESEN LOS PERSONAJES?

Sin mirar las ilustraciones del libro, dibuja en cada recuadro a los personajes que más te hayan gustado, y escribe debajo un nombre que te guste para ellos... ¿Te has fijado en que el gran doctor no tiene nombre?



¿QUÉ TE GUSTARÍA SER DE MAYOR?

Escribe qué te gustaría ser y hazte un dibujo de cómo eres ahora y otro de cómo serás de mayor.

Me gustaría ser...

porque...

ASÍ SOY AHORA

ASÍ SERÉ DE MAYOR

SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 3:

1-F

2-V

3-F

4-V

5-F

6-V