

La capitana Valeria y la perra perdida

Cuento · 8 a 10 años · 6 min de lectura



Valeria iba en silla de ruedas desde que tenía memoria, y conocía el barrio mejor que nadie. Sabía qué calles tenían rampa y cuáles no, qué charcos eran más hondos de lo que parecían y en qué banco del parque se sentaba cada tarde el señor del periódico. Desde su altura, además, veía cosas que los demás no veían: lo que había debajo de los bancos, detrás de los setos, dentro de los agujeros.

Por eso, cuando Chispa desapareció, todos fueron a pedirle ayuda a ella.

Chispa era la perra de la panadería: pequeña, color canela y con una oreja siempre levantada, como si escuchara un secreto. La noche anterior había habido tormenta, y por la mañana Chispa no estaba.

—La hemos buscado por todas partes —dijo Bruno, el hijo del panadero, con los ojos rojos.

—Por todas partes, no —dijo Valeria—. Si no, ya estaría aquí.

Sacó un cuaderno de la mochila que llevaba colgada del respaldo y dibujó un mapa del barrio en dos minutos. Luego repartió tareas como una capitana de barco: Lucas y Ana, a la calle de la fuente; Bruno, con ella, al parque. Y todo el mundo mirando al suelo, que los perros no vuelan.

En el parque, Valeria avanzaba despacio, frenando cada pocos metros. Junto al bebedero encontró la primera pista: huellas pequeñas en el barro, con cuatro dedos y una almohadilla. Un poco más allá, un trozo de pan mordisqueado.

—Chispa come pan de la panadería todos los días —dijo Bruno.

—Y los perros que tienen miedo de los truenos buscan sitios pequeños y oscuros —dijo Valeria—. El perro de mi abuela, cuando truena, se mete debajo de la cama.

Miró alrededor. Bancos, árboles, el tobogán... y el gran tubo de cemento del parque infantil, por el que gateaban los pequeños.

Bruno se asomó por un extremo.

—No hay nada. Está oscuro.

Valeria acercó la silla al otro extremo y se inclinó hasta que la cabeza le quedó a la altura del agujero. Al fondo brillaban dos puntitos. Y se oía un gemido muy pequeño.

—Hola, Chispa —dijo bajito—. Ya ha pasado la tormenta.

Primero asomó una oreja levantada. Después, un hocico. Y al final, Chispa entera, llena de barro, que se subió de un salto a las rodillas de Valeria y le lamió la cara de la barbilla a las cejas.

Esa tarde, el panadero quiso darles una recompensa: una bolsa de galletas recién hechas para cada uno.

—Yo no quiero galletas —dijo Valeria. Todos la miraron—. Bueno, sí quiero galletas. Pero también quiero otra cosa. Quiero entrar en la panadería. Tiene un escalón en la puerta y nunca he podido.

El panadero se quedó callado. Luego se rascó la cabeza, como quien se da cuenta de algo que tenía delante de las narices.

A la semana siguiente, la panadería tenía una rampa nueva. Y al lado de la puerta, un cartel escrito a mano: «Rampa Capitana Valeria. Perros bienvenidos».

Palabras para aprender

respaldo: Parte de una silla en la que se apoya la espalda.

seto: Fila de arbustos plantados muy juntos que hace de valla.

almohadilla: Parte blanda de debajo de las patas de perros y gatos.

recompensa: Premio que se da a alguien por algo que ha hecho.

rampa: Suelo inclinado que sirve para subir o bajar sin escalones.

Nombre: _____ Fecha: _____

Después de leer

1 ¿Qué pistas encontró Valeria en el parque?

- ☐ a) Una pelota mordida y huellas en la arena.
- ☐ b) Huellas pequeñas en el barro y un trozo de pan.
- ☐ c) Un collar roto y pelos de color canela.

2 ¿Dónde estaba escondida Chispa?

- ☐ a) Detrás de los setos de la calle de la fuente.
- ☐ b) Dentro del tubo de cemento del parque.
- ☐ c) Debajo de un banco junto al bebedero.

3 ¿Verdadero o falso? Marca V o F.

a) Chispa era la perra de la panadería.

V	F
---	---

b) Chispa era pequeña y de color negro.

V	F
---	---

c) La panadería tenía un escalón en la puerta.

V	F
---	---

4 Ordena lo que pasó: escribe 1, 2, 3 y 4.

☐ Valeria dibuja un mapa del barrio.

☐ El panadero pone una rampa en la panadería.

☐ Valeria encuentra a Chispa dentro del tubo.

☐ Chispa desaparece después de una tormenta.

5 ¿Por qué los demás niños fueron a pedir ayuda precisamente a Valeria?

6 ¿Por qué el panadero se rascó la cabeza y se quedó callado?

7 Valeria pide una rampa en lugar de un premio para ella sola. ¿Qué te parece su decisión? ¿A quién más beneficia la rampa?

8 ¿Hay en tu barrio o en tu escuela lugares a los que no podría entrar una persona en silla de ruedas? ¿Cómo se podrían mejorar?

La capitana Valeria y la perra perdida

Respuestas orientativas e ideas para el aula · Cuento · 8 a 10 años · 6 min de lectura

1 ¿Qué pistas encontró Valeria en el parque?

b) Huellas pequeñas en el barro y un trozo de pan.

2 ¿Dónde estaba escondida Chispa?

b) Dentro del tubo de cemento del parque.

3 ¿Verdadero o falso? Marca V o F.

a) V b) F c) V

4 Ordena lo que pasó: escribe 1, 2, 3 y 4.

1. Chispa desaparece después de una tormenta.
2. Valeria dibuja un mapa del barrio.
3. Valeria encuentra a Chispa dentro del tubo.
4. El panadero pone una rampa en la panadería.

5 ¿Por qué los demás niños fueron a pedir ayuda precisamente a Valeria?

Porque conocía el barrio mejor que nadie y, desde su altura, se fijaba en lugares en los que los demás no miraban.

6 ¿Por qué el panadero se rascó la cabeza y se quedó callado?

Porque se dio cuenta de que nunca había pensado en que su escalón impedía entrar a Valeria y a otras personas.

7 Valeria pide una rampa en lugar de un premio para ella sola. ¿Qué te parece su decisión? ¿A quién más beneficia la rampa?

Respuesta abierta. Valora que vea que la rampa ayuda a muchas personas (sillas de ruedas, carritos de bebé, personas mayores, repartidores) y que razone su opinión.

8 ¿Hay en tu barrio o en tu escuela lugares a los que no podría entrar una persona en silla de ruedas? ¿Cómo se podrían mejorar?

Respuesta abierta. Valora la observación de ejemplos reales y propuestas concretas.

Ideas para el aula

1. Dibuja un mapa de tu barrio o de tu escuela y marca con colores dónde hay rampas, escalones y ascensores.
2. Escribe el cartel que tú pondrías en la puerta de la panadería, como el de Valeria.
3. Juego de detectives: cada grupo escribe tres pistas que lleven a un objeto escondido en clase, y otro grupo intenta encontrarlo.