Fox - Doña Raposa

Alicia en el País de las Maravillas



Descarga la aplicación

Google Play App Store

2026, Fox - Doña Raposa — Todos los derechos reservados.
Prohibida la copia de este contenido sin autorización.

Sinopsis

Alicia cae por el agujero de un Conejo Blanco y entra en un mundo mágico. Entre un té alocado y la Reina de Corazones, vive aventuras para encontrar el camino de regreso.



Descarga la aplicación

Google Play App Store

Escucha la historia con audio y más interacciones en la aplicación.

EDAD	CATEGORÍA	TIEMPO
4-9 años	Clásico	5 min

2026, Fox - Doña Raposa — Todos los derechos reservados.
Prohibida la copia de este contenido sin autorización.



En su jardín, Alicia ve a un Conejo Blanco con chaleco y reloj que corre apresurado. Llena de curiosidad, lo sigue hasta una madriguera y cae en un pozo profundo, dando inicio a un viaje mágico e inolvidable.





Al seguir al Conejo, Alicia cae por el pozo y despierta en el País de las Maravillas. Descubre que, para regresar, necesita encontrar al misterioso Hechicero de la Ciudad de los Espejos, por lo que pide ayuda a las criaturas que encuentra en su camino.



Cerca de un bosque de relojes, escucha un ruido metálico. Encuentra al Hombre de Hojalata, oxidado y sin corazón. Tras ayudarlo con un poco de aceite, él decide acompañarla en la búsqueda del Hechicero para pedirle un corazón.



Mientras caminan, un León saltarín, pero miedoso, surge de la espesura y asusta al grupo. Alicia descubre que es un cobarde. Él decide unirse a ellos para pedirle valor al Hechicero y protegerse de la Reina de Corazones.



El Gato de Cheshire aparece y les advierte que el camino hacia el Hechicero es peligroso, pues atraviesa el territorio de la Reina de Corazones. Les dice que la Reina es peligrosa y les deja un consejo importante:
«Mi mayor miedo siempre seré yo mismo».
Alicia se quedó pensativa.



En el jardín real, la Reina de Corazones, furiosa por la presencia de los intrusos, ordena una partida de cartas y advierte que quien pierda escuchará la sentencia: «¡Que les corten la cabeza!». Alicia recibe tres cartas y recuerda el consejo. Entonces, juega la carta del gato. Al verla, la Reina queda desorientada. ¡Es hora de huir, chicos!





El trío llega a la Ciudad de los Espejos y encuentra al Hechicero. Él se alegra al saber que Alicia venció a la reina y decide concederle tres deseos. Alicia ayuda a sus dos amigos y, por último, pide regresar a casa.



Alicia se despide emocionada de sus amigos, quienes ahora tienen corazón y valentía. El Mago la envía de regreso y ella despierta en su cama, tratando de entender si aquello fue realidad o un sueño. De cualquier modo, se siente muy feliz de terminar esta historia sana y salva.



FIN

Fox - Doña Raposa

Escucha la historia con audio y más interacciones en la aplicación.

Descarga la aplicación

Google Play App Store

Sitio oficial
https://fox-fabulas.web.app/esp

2026, Fox - Doña Raposa — Todos los derechos reservados.
Prohibida la copia de este contenido sin autorización.