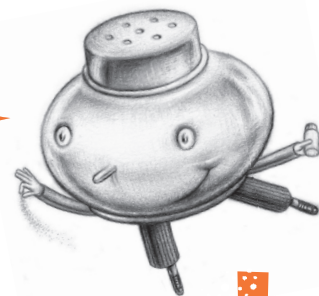


Ana Alonso

El País de los Cuentos

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de Lengua

Primaria • Segundo ciclo

PIZCA DE SAL

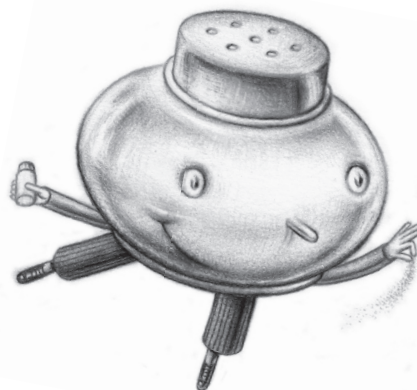
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *El País de los Cuentos*.

© Del texto: Ana Alonso, 2013
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2013
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia Española
en su última edición de la *Ortografía*, del año 1999.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Sumario



La colección PIZCA DE SAL.....	5
Materiales de PIZCA DE SAL	6
Contenidos.....	9
1. Competencias básicas	9
2. Objetivos por áreas	12
3. Contenidos curriculares.....	14
4. Metodología	16
5. Utilización de las fichas.....	19
6. Los valores en el libro	27
7. Juego de evaluación.....	27
Juegos dramáticos	29
Vocabulario	33

La colección PIZCA DE SAL

Anaya, en su compromiso constante con el fomento de la lectura y de la innovación didáctica, presenta la colección **PIZCA DE SAL** como respuesta a los nuevos retos del sistema educativo. Dirigida a Educación Primaria, la colección combina literatura y contenidos de distintas materias del currículo: cada libro aborda dichos contenidos a través de una historia de ficción con una trama seductora y divertida y un lenguaje adecuado a la edad de los lectores. Los libros, de diseño atractivo y profusamente ilustrados, van acompañados de diez fichas de actividades con propuestas para realizar individualmente o en equipo, y tanto en casa como en el aula.

La autora, Ana Alonso, es escritora, poeta y profesora. Con una larga trayectoria literaria, en los últimos años ha publicado numerosos libros infantiles y juveniles, entre otros la prestigiosa serie «La llave del tiempo» y *Versos piratas, piratas en verso*, en Anaya, y ha recibido importantes galardones, entre los que destacan el Premio Hiperión de poesía y el Premio Barco de Vapor de Literatura Infantil.

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** presenta un enfoque novedoso, basado en los más recientes estudios sobre la adquisición de los hábitos lectores en edades tempranas, así como en la experiencia de numerosos docentes. Sugestivo y dinamizador (con dramatizaciones y materiales complementarios escritos por la propia autora), ha sido cuidadosamente diseñado para conseguir una eficaz animación a la lectura en todos los niveles de Educación Primaria.

Confiamos en que tanto los alumnos como los educadores encuentren en estos libros esa «pizca de sal» tan necesaria para estimular la creatividad y transmitir ilusión a nuestro quehacer diario.

Materiales de PIZCA DE SAL

Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras de Clara y su abuela en el país de los cuentos, donde la gente valora más las historias que los objetos materiales, los alumnos podrán familiarizarse con los procesos creativos que pueden utilizarse para la creación de relatos de ficción y repasar el concepto de antónimos. Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura, adquirirán nuevo vocabulario y una mejor comprensión de la lengua escrita.



Las fichas de PIZCA DE SAL

El libro lleva **diez fichas** en color para que los alumnos realicen **actividades**, tanto dentro como fuera del aula. Dichas actividades están pensadas para complementar la lectura y reforzar los contenidos curriculares abordados en el relato, así como para atender las necesidades específicas de cada alumno. La postal incluida al final del libro puede emplearse para que escriban a la autora (preferencias, sugerencias, etc.).

10 Para pensar y relacionar

1 Lee en voz alta este fragmento de un poema de Quevedo sobre el amor.

*Es hielo abrasador, es fuego helado,
es herida que duele y no se siente,
es un soñado bien, un mal presente,
es un breve descanso muy cansado.*



Contenidos
Sinónimos y antónimos

Actividades
1 y 2

2 En el País de los Cuentos es costumbre hacer obras de arte con la basura. También tú puedes elaborar un juguete con **materiales reciclados**. Para ello, puedes usar: **rollos vacíos de papel de cocina, cajas, botellas de plástico vacías, taponés, corchos, hueveras...**



Deja volar tu imaginación y crea muñecos, vehículos, juegos de mesa, adornos.

3 Para expresarse oralmente

1 Imagínate que tienes que explicarle cómo es el País de los Cuentos a alguien que no ha leído el libro. ¿Cómo lo harías? Ofréceles una demostración.

2 Formad grupos de cuatro. Repartid a suertes los siguientes papeles:

Antonio,
el basurero

El rey

Fred,
el policía

Adela,
la empleada
del banco

Cada uno de vosotros tendrá que interpretar el papel del personaje que le haya tocado e inventar una conversación con los otros personajes.



Contenidos
El lenguaje oral
Anécdotas, relatos
y diálogos

Actividades
De ampliación: 1 y 2
Complementaria: 3
En equipo: 2 y 3

Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

Plantea una **metodología** y numerosas estrategias para ayudar a los docentes a sacar el máximo partido de la lectura del libro y de las actividades de las fichas, ofreciendo, organizadas en prácticos cuadros, **orientaciones** para su utilización. Contiene además otros **materiales complementarios** (un trabajo de evaluación, varios juegos dramáticos y un vocabulario).

www.anayapizcadesal.com

En la página de **PIZCA DE SAL**, los profesores encontrarán una **Caza del tesoro**, especialmente diseñada para este libro, con divertidas **actividades interactivas** (juegos, vídeos, manualidades, etc.) adecuadas al nivel de los alumnos. Un modo de iniciar a los jóvenes lectores en los recursos de Internet, al tiempo que trabajan los contenidos curriculares tratados en el libro.

Los juegos de PIZCA DE SAL

Para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de los contenidos curriculares, presentamos una serie de **juegos dramáticos** que ayudarán a los escolares a recapitular lo aprendido a través de la lectura del libro.



Así es la Propuesta Didáctica

Contenidos

- Competencias básicas
- Objetivos por áreas
- Contenidos curriculares
- Metodología
- Utilización de las fichas (Incluye prácticos **cuadros y soluciones**)
- Los valores en el libro

El blog de Pizca de Sal



3 Contenidos curriculares

Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (Tercer curso)

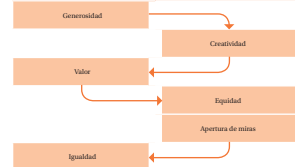
- Expresión oral de anécdotas, relatos, narraciones colectivas, diálogos teatrales, conversaciones telefónicas, instrucciones, opiniones, trabalenguas, refranes, recitado de poemas, etcétera.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y

Competencias que se trabajan a través de las fichas

Expresión oral	Ficha 3: actividades 1, 2, 3
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Comprensión lectora	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Expresión escrita	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
Relación de conceptos	
Búsqueda de información	
Aplicación de lo aprendido	
Creatividad	

6 Los valores en el libro

Principales valores desarrollados en El País de los Cuentos



7 Juego de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en organizar un mercado de historias inspirado en el que aparece en *El País de los Cuentos*.

Objetivo

Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la realización de un trabajo en equipo, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *El País de los Cuentos*.

Juegos dramáticos

Juego 1: «Duelo de historias»

Materiales necesarios:

Cartulinas de colores, bolígrafos, una mesa, dos sillas.

Procedimiento:

- Se entrega a los alumnos una cartulina de un determinado color. Cada color corresponderá a un género: amarillo al humor, verde a las aventuras, rojo al misterio, azul al futuro, rosa al amor, morado al terror (o cualquier otra clasificación que el profesor estime conveniente).
- A continuación se hará que los alumnos extraigan papeletas de una bolsa. Cada papeleta contendrá dos pares de antónimos, dos pares de símilos, tres adjetivos, un nombre relacionado con un elemento del paisaje y otro relacionado con la ocupación de un personaje.
- Con las palabras del papeleta que le haya tocado, cada alumno escribirá una historia del género que le corresponda según el color de su cartulina.
- Al final, cada alumno leerá en voz alta su historia y los demás comentarán lo que más les haya gustado. Para terminar pueden votar su historia preferida.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Se trata de que los alumnos se impliquen en el juego y disfruten de él a la vez que trabajan su creatividad y su gusto literario. El profesor regulará la puesta en común de las historias y se asegurará de que resulte lo más gratificante posible para todos los alumnos. Asimismo, animará a los estudiantes a que valoren los aspectos positivos de los trabajos de sus compañeros.

Objetivo

Con este ejercicio se fomentará de una manera lúdica y creativa la capacidad de los alumnos para escribir historias adaptándose a las constricciones impuestas por las reglas del juego.

30

Vocabulario

Vocabulario

Adecuado: Apropiado a las condiciones, circunstancias u objeto de algo.

Ejemplo: *Es vestido no es adecuado para ir a una boda.*

Apilar: Poner una cosa sobre otra formando una pila o montón.

Ejemplo: *La biblioteca me pidió que apilase los libros sobre la mesa.*

Concentrarse: Prestar la máxima atención a lo que se está haciendo.

Ejemplo: *Se distrajo con cualquier cosa, le cuesta mucho concentrarse al hacer los deberes.*

Palabras relacionadas: *concentración.*

Decepcionado: Desilusionado porque algo no ha salido como esperaba.

Ejemplo: *Su madre está decepcionada con las notas que ha sacado.*

Palabras relacionadas: *decepción.*

Escocea: Procedente de Escocia, país que forma parte del Reino Unido.

Ejemplo: *El whisky escocés es un licor muy apreciado.*

Empleado: Persona que realiza un trabajo a cambio de un salario.

Ejemplo: *Mi padre es empleado de banca.*

Palabras relacionadas: *empleo, empleado.*

Gabardina: Impermeable confeccionado con una tela muy resistente.

Ejemplo: *Cuando llueve me pongo siempre una gabardina para salir a la calle.*

Individual: Particular o propio de una sola persona.

Ejemplo: *Me sirvieron el desayuno sobre un mantel individual.*

Palabras relacionadas: *individuo, individualismo.*

31

Contenidos



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **El País de los Cuentos** son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

- Adaptar el significado de las palabras al contexto.
- Producir textos orales y escritos.
- Conocer técnicas sencillas para comenzar un relato.
- Expresar adecuadamente ideas y emociones
- Reflejar con imaginación y coherencia la solución de un conflicto en un texto narrativo.
- Comprender, componer y utilizar textos narrativos.
- Conocer y utilizar las técnicas para expresar un conflicto en textos narrativos.
- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.
- Saber terminar un relato de manera original y con la expresión adecuada.
- Conocer y utilizar los recursos necesarios para la descripción de personajes.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Mostrar actitud de respeto ante las normas.
- Tener habilidad para interactuar con el espacio circundante.
- Mostrar actitudes de respeto hacia los demás y hacia uno mismo.

Tratamiento de la información y competencia digital

- Realizar tareas utilizando herramientas informáticas adecuadas a la edad.
- Consultar un diccionario en Internet.
- Transformar la información en conocimiento.
- Buscar, seleccionar y registrar la información.
- Trabajar en entornos colaborativos.

Competencia social y ciudadana

- Crear un sistema de valores propio basado en el respeto.
- Utilizar la lengua como destreza para la convivencia, el respeto y el entendimiento.
- Aprender a comunicarse con los demás y a comprender lo que estos transmiten.

Competencia para aprender a aprender

- Manejar de manera eficaz los recursos del trabajo intelectual.
- Favorecer la motivación y el gusto por aprender.
- Gestionar de forma eficaz los procesos de aprendizaje.
- Acceder al saber y a la construcción de conocimientos mediante el lenguaje.

Competencia cultural y artística

- Leer, comprender y valorar las obras literarias.
- Usar de forma responsable los recursos de la biblioteca.
- Comprender, apreciar y valorar las manifestaciones culturales y artísticas.
- Expresarse con imaginación y creatividad.
- Ser consciente de la importancia de los factores estéticos en la vida cotidiana.
- Apreciar la creatividad a través de los diferentes medios artísticos.

Objetivos por áreas

Objetivos del área de Lengua Castellana y Literatura para Segundo Ciclo de Primaria

- Comprender discursos orales y escritos más extensos y complejos que en el ciclo anterior, ampliando los temas de interés, manteniendo la atención y una actitud crítica.
- Diferenciar las ideas esenciales de las accesorias.
- Analizar los aspectos sencillos del texto (estructura del discurso, vocabulario, intención, etcétera)
- Expresarse oralmente y por escrito adecuadamente en situaciones formales e informales, ampliando los contextos e interlocutores conocidos y desconocidos.
- Escuchar y relatar experiencias presentes y pasadas, respetando los aspectos normativos de la lengua.
- Expresar con claridad, ordenada y coherentemente: vivencias, ideas, observaciones, sentimientos, etcétera.
- Elegir las formas de comprensión y expresión adecuadas a la situación y a la intención comunicativa.
- Valorar y aceptar las aportaciones propias y las de los demás, respetando las normas del intercambio comunicativo.
- Producir textos de intención literaria para comunicar sentimientos, emociones, estados de ánimo o recuerdos (narraciones, poemas, diálogos escenificados, descripciones, cómics, redacciones...), a partir de la exploración de las posibilidades expresivas de la lengua mediante la observación y análisis de textos modelos (historias o cuentos narrados por el profesor), y con la ayuda de distintos recursos y juegos que estimulen la imaginación y la creatividad.
- Utilizar indicadores sencillos en la lectura de textos (ilustraciones, títulos, etcétera) para formular conjeturas sobre su contenido.
- Expresarse oralmente y por escrito empleando sistemas verbales y no verbales de comunicación (gestos, movimientos corporales, sonidos, etc.).

- Desarrollar la autocrítica y la autoexigencia en las propias realizaciones con finalidades diversas, valorándolas como fuente de disfrute, aventura, ocio, diversión, información, aprendizaje y como destreza básica para el enriquecimiento de la propia lengua y la cultura personal.
- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.
- Leer en voz alta (sin silabeo, saltos de palabras, etcétera), distinguiendo lo esencial de lo accesorio, en textos cada vez más extensos y complejos.
- Desarrollar el gusto literario (narrativo, poético, etcétera).
- Explorar las posibilidades expresivas básicas de la lengua oral y escrita, adquiriendo seguridad en las propias habilidades comunicativas y usos personales del lenguaje.
- Componer por escrito, de forma cada vez más compleja, ordenada y coherente: ideas, vivencias, sentimientos, hechos reales y fantásticos, tanto en prosa como en verso.
- Identificar y apreciar la unidad y diversidad lingüística española.
- Escuchar, memorizar, reproducir y representar expresiones del lenguaje oral tradicional (adivinanzas, canciones, cuentos, trabalenguas, etc.).
- Valorar estas expresiones lingüísticas como hecho cultural enriquecedor para todos.
- Iniciar la diferenciación de distintas situaciones de comunicación y la búsqueda de las formas adecuadas a cada una de ellas, relacionándolas con estructuras gramaticales básicas.
- Expresarse por escrito utilizando las normas básicas de la lengua escrita.
- Rechazar los usos discriminatorios en el empleo de la lengua oral y escrita.
- Utilizar la lengua para destacar los valores de las diferentes culturas del entorno.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento de aprendizaje y planificación de actividades cada vez más complejas, utilizando diferentes recursos.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento para la elaboración y anticipación de alternativas de acción.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento para la memorización de la información, la recapitulación y la revisión del proceso seguido.

3 Contenidos curriculares

Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (Tercer curso)

- Expresión oral de anécdotas, relatos, narraciones colectivas, diálogos teatrales, conversaciones telefónicas, instrucciones, opiniones, trabalenguas, refranes, recitado de poemas, etcétera.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje oral y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (pronunciación, ritmo, entonación, gestos, postura, movimiento corporal, etcétera). Expresividad y entonación.
- Expresión escrita de relatos, descripciones de personas, animales y de lugares, frases de anuncios publicitarios, resúmenes, cartas, cómics, fichas bibliográficas, rimas, etcétera.
- El lenguaje escrito como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje escrito y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (ilustraciones, fotografías, esquemas, etcétera).
- La literatura como instrumento de transmisión, creación y enriquecimiento cultural.
- La literatura como estética. Verso y prosa. Textos realistas y textos fantásticos.
- Estructura del relato: planteamiento, nudo y desenlace.
- La biblioteca: organización, funcionamiento y uso.
- Vocabulario: El abecedario, palabras derivadas, palabras compuestas, familias de palabras. Campo semántico. Prefijos. Frases hechas. Diminutivos. Aumentativos. Sinonimia, antonimia, polisemia. Palabras que expresan cantidad y comparación.

Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (Cuarto curso)

- Características de las situaciones e intenciones comunicativas. Distintos tipos de textos orales.
- Expresión oral de diálogos casuales, retahílas, romances, adivinanzas, cuentos dramatizados, leyendas, eslóganes, entrevistas, noticiarios hablados, canciones, exposición de sucesos y debates.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje escrito como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje escrito y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (ilustraciones, fotografías, títulos, esquemas, etcétera).
- La literatura como instrumento de transmisión, creación y enriquecimiento cultural.
- La literatura como estética. Verso y prosa. Textos realistas y textos fantásticos.
- Estructura de diferentes tipos de textos (relato: planteamiento, nudo y desenlace).
- La biblioteca: organización, funcionamiento y uso.
- Vocabulario: El diccionario, familias de palabras. Palabras derivadas. Prefijos y sufijos. Palabras compuestas. Sinonimia, antonimia, polisemia, palabras homófonas y homógrafas. Gentilicios. Frases hechas. Prefijos *re-*, *pre-*, *mono-*, *poli-*. Sufijos *-ón*, *-azo*, *-ante*.

4 Metodología

Introducción

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** tiene como objetivo plantear la lectura de cada libro como un juego enfocado hacia el aprendizaje y la consolidación del hábito lector. Para ello, hemos incluido en esta Propuesta Didáctica una selección de materiales diseñados con el fin de motivar al alumnado antes, durante y después de la lectura. Los materiales incluidos en la Propuesta para sacar el máximo partido a este enfoque son los siguientes:

Juegos dramáticos: Una selección de actividades lúdicas basadas en los más recientes estudios pedagógicos, diseñadas para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de contenidos curriculares a través del libro.

Vocabulario: Una selección fotocopiable de términos que aparecen en el libro, con definiciones claras y sencillas, que podrá servir de guía a los niños durante la lectura.

Trabajo de evaluación: actividad de carácter complementario que permitirá a los alumnos afianzar los conocimientos adquiridos a través de la lectura del libro y profundizar en algunos aspectos relacionados con el mismo, al tiempo que se fomenta el uso de técnicas de estudio y de tratamiento de la información.

A continuación, se proponen algunas pautas para abordar la lectura, así como para aprovechar mejor los materiales complementarios una vez leído el libro. El educador puede adaptarlas a su práctica docente como crea necesario, pues él es quien mejor conoce las necesidades educativas de sus alumnos.

Antes de la lectura: Presentación del libro

Antes de comenzar a leer *El País de los Cuentos*, el profesor puede pedirles a los alumnos que, basándose en el título del libro, se imaginen cómo podría ser dicho país y lo describan. Se podría organizar a continuación una puesta en común de la actividad donde cada alumno compartiría con sus compañeros el país que ha imaginado a través de una descripción oral o escrita del mismo. También se podrían recoger las distintas aportaciones en una exposición de dibujos donde cada niño plasmaría el país que ha imaginado.

Finalmente les animaremos a descubrir un nuevo País de los Cuentos a través de la lectura y a compararlo con el que ellos han imaginado, fijándose en las diferencias y en las semejanzas entre ambos.

En definitiva, se trata de encontrar puntos de conexión entre los conocimientos de los alumnos y el libro que los inciten a acometer la lectura con entusiasmo y curiosidad.

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

Una vez que el profesor ha preparado a los escolares para sumergirse en el libro, llega el momento de abordar la lectura del mismo. Dicha lectura puede realizarse de dos maneras, en función de la disponibilidad de tiempo y de la utilización educativa del texto que quiera hacer el profesor:

Lectura en el aula: El libro puede leerse directamente en clase, utilizando para ello las sesiones que sean necesarias. Para fomentar el hábito lector en los alumnos, lo mejor sería combinar dos estrategias durante estas sesiones:

- Lectura en voz alta por parte de los alumnos, para fomentar la fluidez lectora y trabajar la entonación.
- Lectura silenciosa.

Durante estas sesiones, el educador puede interrumpir la lectura siempre que lo considere necesario para comentar la historia con los alumnos, intercambiar preguntas sobre el texto o hacer observaciones relacionadas con el mismo. También puede delegar esta tarea en algunos de los alumnos (un grupo diferente en cada sesión). Asimismo, puede utilizar el vocabulario fotocopiaable que se incluye en esta Propuesta Didáctica para

trabajar aquellos aspectos del currículo de Conocimiento del Medio que van apareciendo en el texto y para solucionar las dudas de vocabulario.

Lectura individual en casa: Después de presentar el libro en el aula, el profesor puede recomendar su lectura a los alumnos como actividad complementaria para realizar en casa. De este modo, se fomenta el hábito lector continuado, la incorporación de la lectura a las actividades de ocio de los alumnos y la responsabilidad individual. Para apoyar al alumno en esta tarea, lo ideal sería proporcionarle el vocabulario fotocopiable que se incluye en al final de la Propuesta Didáctica, y hacer un seguimiento individualizado del proceso de lectura a través de preguntas informales acerca del mismo.

Se puede fijar un mes de plazo para concluir la lectura del libro, pasado el cual se trabajarían algunos aspectos del mismo en clase a través de las fichas de trabajo.

Otra alternativa es darle a toda la actividad un carácter voluntario, y permitir elegir al alumno aquellas actividades de los recursos didácticos que prefiera realizar.

Después de la lectura: Juegos dramáticos y fichas de trabajo

Tanto si la lectura se realiza en el aula como si se hace en casa, una vez finalizada la misma, el profesor organizará una sesión de recapitulación y evaluación de la comprensión lectora de los alumnos utilizando para ello los **juegos dramáticos** que se ofrecen entre los recursos del Plan Lector.

A través de estos juegos, los alumnos podrán escenificar algunas de las situaciones que aparecen en la historia y ahondar en su significado, explorando los contenidos curriculares abordados en el libro de una manera amena y lúdica, lo que les permitirá desarrollar su creatividad y utilizarla para afianzar el aprendizaje.

Terminada la sesión de «juegos dramáticos», el profesor puede distribuir las **fichas** de trabajo y utilizarlas como crea conveniente para realizar actividades de carácter obligatorio o voluntario. En el apartado siguiente, se dan algunas indicaciones acerca de la utilización de estos recursos en el aula y fuera de ella.

5 Utilización de las fichas

Cada título de **PIZCA DE SAL** va acompañado de diez fichas con diversas actividades para trabajar los contenidos del libro tanto dentro como fuera del aula. Además, en cada ficha figura la información sobre el contenido curricular, las competencias y los tipos de actividades que pueden trabajarse. Las actividades están diseñadas para abarcar una amplia gama de usos, y, en función de los distintos usos, las hemos clasificado del siguiente modo:

Actividades de refuerzo: Para consolidar contenidos curriculares y contribuir a su mejor asimilación por parte del alumnado. Pueden utilizarse también como actividades de evaluación, y como actividades de repaso para alumnos que no estén alcanzando los objetivos de etapa.

Actividades de ampliación: Para profundizar en los contenidos del currículo, o para atender las necesidades especiales de aquellos alumnos que ya hayan asimilado los contenidos curriculares básicos.

Actividades complementarias: Actividades extracurriculares que se desarrollan dentro del ámbito escolar o bien en casa, con carácter voluntario.

Actividades extraescolares: Actividades extracurriculares que se desarrollan fuera del ámbito escolar y que requieren monitorización por parte de algún adulto.

Actividades para realizar en equipo: Para formar grupos de trabajo y fomentar la colaboración y la distribución de tareas en el seno del grupo.

Actividades interdisciplinares: Permiten abordar simultáneamente contenidos curriculares de dos áreas distintas.

Actividades de Educación en valores: Actividades de carácter transversal que, partiendo de los contenidos de un área determinada, permiten trabajar aspectos formativos relacionados con la adquisición de hábitos saludables y de actitudes de cooperación, integración y solidaridad.

Estructura de las fichas de actividades

Información sobre las competencias y capacidades que se trabajan

7 Para aplicar lo aprendido

1 Escribe un sinónimo de cada una de las siguientes palabras:

Palabra	Sinónimo
Valiente	
Contestar	
Delicioso	
Paralizado	



Contenidos

Sinónimos y antónimos

Palabras compuestas y derivadas

Frases hechas

Actividades

De refuerzo: 1, 2 y 3

Información sobre el modo de utilización

Información sobre el contenido

Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

Los cuadros que presentamos a continuación permiten obtener una rápida información sobre el modo de utilización de las fichas, al indicar los tipos de actividades, las competencias y los contenidos que se pueden trabajar con cada una de las diez fichas del libro.

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades			
Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 1	Para aplicar lo aprendido	Antónimos El adjetivo	1 y 2: refuerzo
Ficha 2	Para comprender lo leído	El lenguaje escrito Anécdotas, relatos y diálogos	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para expresarse oralmente	El lenguaje oral Anécdotas, relatos y diálogos	1 y 2: ampliación 3: complementaria 2 y 3: en equipo
Ficha 4	Para aplicar lo aprendido	El diccionario Frases hechas Palabras derivadas	1 a 3: ampliación
Ficha 5	Para pensar y relacionar	Anécdotas, relatos y diálogos Sinónimos y antónimos	1 y 2: refuerzo Interdisciplinar con Plástica: 2
Ficha 6	Para estimular la creatividad	Inventar poemas Anécdotas, relatos y diálogos	1 y 2: ampliación Interdisciplinar con Plástica: 2
Ficha 7	Para aplicar lo aprendido	Sinónimos y antónimos Palabras compuestas y derivadas Frases hechas	1, 2 y 3: refuerzo

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades

Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 8	Para estimular la creatividad	Anécdotas, relatos y diálogos	1: ampliación 2: Extraescolar 1 y 2: Interdisciplinares con Plástica
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Anécdotas, relatos y diálogos	1 y 2: ampliación 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 10	Para pensar y relacionar	Sinónimos y antónimos	1 y 2: ampliación



Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

Actividades en equipo	Ficha 3: actividades 2 y 3
Actividades complementarias	Ficha 3: actividad 3
Actividades extraescolares	Ficha 8: actividad 2
Actividades interdisciplinarias con Plástica	Ficha 5: actividad 2
	Ficha 6: actividad 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividad 2
Actividades de ampliación	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 a 3
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividad 1
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Actividades de refuerzo	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1, 2 y 3

Competencias que se trabajan a través de las fichas

Expresión oral	Ficha 3: actividades 1, 2, 3
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Comprensión lectora	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Expresión escrita	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Relación de conceptos	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Búsqueda de información	Ficha 4: actividad 1
Aplicación de lo aprendido	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 a 3
	Ficha 7: actividades 1 a 3
Creatividad	Ficha 3: actividades 1 a 3
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

El diccionario	Ficha 4: actividad 1
Sinónimos y antónimos	Ficha 1: actividad 1
	Ficha 5: actividad 2
	Ficha 7: actividad 1
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Frasas hechas	Ficha 4: actividad 2
	Ficha 7: actividad 2
Palabras compuestas y derivadas	Ficha 4: actividad 3
	Ficha 7: actividades 2 y 3
El lenguaje oral	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 a 3
Anécdotas, relatos y diálogos	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividad 2
	Ficha 8: actividad 1
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Inventar poemas	Ficha 6: actividad 1
Recitar y comentar poemas	Ficha 10: actividades 1 y 2
El adjetivo	Ficha 1: actividades 1 y 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (El País de los Cuentos)

Ficha 1 **1:** Cerca/lejos; Oscuro/Claro; Cobarde/Valiente; Guapo/feo.
2: **a)** Respuesta abierta. **b)** Todas las palabras son adjetivos y por lo tanto se subrayan todas en azul.

Ficha 2 **1:** Historias y pares de palabras.
2: Porque en el País de los Cuentos los basureros son artistas que reciclan la basura convirtiéndola en obras de arte.
3: Es pintor. Al final de la historia está pintando una barca.
4: Porque la música emociona a los ladrones y les hace arrepentirse.
5: En que en los parques del País de los Cuentos hay plantadas hortalizas y frutas, en lugar de flores.

Ficha 3 **1, 2 y 3:** Respuestas abiertas.

Ficha 4 **1:** *Invernadero:* Recinto en el que se mantienen constantes la temperatura, la humedad y otros factores ambientales para favorecer el cultivo de plantas. *Rascacielos:* Edificio de gran altura y muchos pisos. *Colina:* Elevación natural de terreno, menor que una montaña. *Uniforme:* Dicho de dos o más cosas, que tienen la misma forma.
2: Quedarse inmóvil y sin palabras debido al asombro.
3: *Nieve:* nevado. *Mar:* marítimo; *sol:* soleado.

Ficha 5: **1 y 2:** Respuestas abiertas.

Ficha 6 **1 y 2:** Respuestas abiertas.

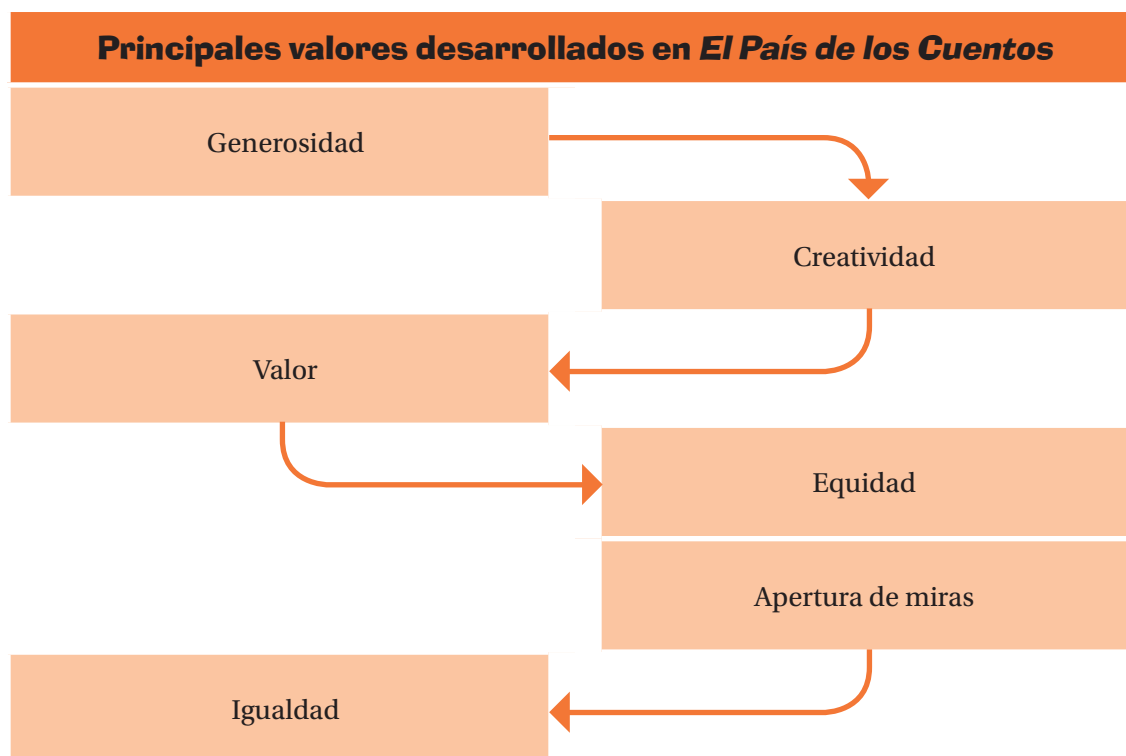
Ficha 7 **1:** *Valiente:* osado, audaz, valeroso, arrojado.
Contestar: responder, replicar. *Delicioso:* rico, exquisito.
Paralizado: petrificado, inmóvil.
2: **a)** Significa llover copiosamente. **b)** Diluviar. **c)** Diluvio.
3: *Papeles:* pisapapeles. *Latas:* abrelatas. *Fuegos:* cortafuegos.

Ficha 8 **1 y 2:** Respuestas abiertas.

Ficha 9 **1 y 2:** Respuestas abiertas.

Ficha 10 **1:** **a)** Respuesta abierta. **b)** Abrasador/helado. Bien/mal
2: Respuestas abiertas.

6 Los valores en el libro



7 Juego de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en organizar un mercado de historias inspirado en el que aparece en *El País de los Cuentos*.

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la realización de un trabajo en equipo, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *El País de los Cuentos*.

Materiales:

Cartulinas, rotuladores, tijeras, pegamento, pinturas, mesas, telas para hacer toldos de colores, recipientes diversos, disfraces.

Procedimiento:

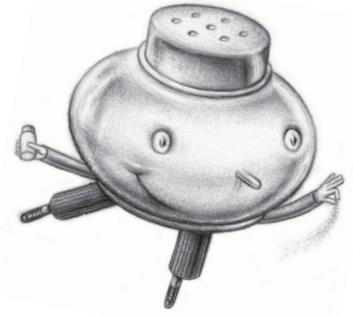
- 1) En una primera sesión, se dividirá a los alumnos en parejas según el criterio del profesor.
- 2) Cada pareja tendrá que preparar la mercancía que va a vender en su puesto de historias, y sus monedas de pares de palabras. Podrán elegir especializarse en un tipo de historias (de humor, de miedo, fantásticas, etc) u ofrecer un muestrario de diferentes géneros. Cada historia se escribirá en el papel correspondiente según el género, siguiendo las descripciones del libro.
- 3) Se dedicará una segunda sesión a montar los puestos del mercado. Cada pareja dispondrá de una mesa donde desplegará su mercancía, con las historias clasificadas por colores y distribuidas en distintos recipientes.
- 4) Una vez montados los puestos, un miembro de cada pareja se dedicará a vender y el otro a comprar. Después se intercambiarán los roles de comprador y vendedor. Al final, cada alumno contará al resto de la clase lo que ha comprado y leerá en voz alta la historia que más le guste de las que ha adquirido.

Criterios de evaluación:

Para la evaluación de los trabajos, se sugiere tener en cuenta los siguientes criterios:

- Corrección sintáctica y ortográfica de las historias.
- Ingenio de los argumentos y tramas.
- Calidad literaria de los relatos.
- Creatividad desplegada a la hora de crear los relatos.
- Creatividad y visión artística a la hora de montar los puestos.
- Respeto de las normas fijadas para el intercambio de historias en el mercado.

Juegos dramáticos



Estos juegos han sido diseñados para trabajar sobre los contenidos del libro fomentando, al mismo tiempo, la creatividad y la imaginación de los alumnos.

Lo primero que deben comprender los participantes es que no hay respuestas «correctas» o «incorrectas» al juego, sino que se trata de un planteamiento abierto donde pueden tener cabida muchas interpretaciones diferentes, siempre que se respeten las reglas básicas. De este modo, los juegos, además de servir como instrumentos de aprendizaje, contribuirán a desarrollar la autonomía de los alumnos en cuanto a la interpretación y aplicación de reglas, así como su sentido de la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de las mismas.

Según los más recientes estudios pedagógicos, esta es, sin duda, la aportación más valiosa del juego dramático a la educación: la de fomentar el autocontrol y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.



Juego 1: «Duelo de historias»

Materiales necesarios:

Cartulinas de colores, bolígrafos, una mesa, dos sillas.

Procedimiento:

- a) Se entrega a los alumnos una cartulina de un determinado color. Cada color corresponderá a un género: amarillo al humor, verde a las aventuras, rojo al misterio, azul al futuro, rosa al amor, morado al terror (o cualquier otra clasificación que el profesor estime conveniente)
- b) A continuación se hará que los alumnos extraigan papelitos de una bolsa. Cada papelito contendrá dos pares de antónimos, dos pares de sinónimos, tres adjetivos, un nombre relacionado con un elemento del paisaje y otro relacionado con la ocupación de un personaje.
- c) Con las palabras del papelito que le haya tocado, cada alumno escribirá una historia del género que le corresponda según el color de su cartulina.
- d) Al final, cada alumno leerá en voz alta su historia y los demás comentarán lo que más les haya gustado. Para terminar pueden votar su historia preferida.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Se trata de que los alumnos se impliquen en el juego y disfruten de él a la vez que trabajan su creatividad y su gusto literario. El profesor regulará la puesta en común de las historias y se asegurará de que resulte lo más gratificante posible para todos los alumnos. Asimismo, animará a los estudiantes a que valoren los aspectos positivos de los trabajos de sus compañeros.

Objetivo:

Con este ejercicio se fomentará de una manera lúdica y creativa la capacidad de los alumnos para escribir historias adaptándose a las constricciones impuestas por las reglas del juego.

Juego 2: «Duelo de antónimos»

Materiales necesarios:

Cartulinas, bolígrafos, rotuladores, tijeras.

Procedimiento:

- a) Se dividirá a los alumnos en grupos.
- b) Cada grupo elaborará quince monedas, cada una con un par de antónimos (una palabra en la cara y otra en la cruz).
- c) Los grupos se sentarán formando un círculo. Cada grupo entregará una moneda de las que ha creado al grupo que tiene a su derecha. Luego dispondrán de cinco minutos para crear un poema entre todos en el que figuren las dos palabras de la moneda que les ha tocado.
- d) Transcurridos los cinco minutos, un portavoz de cada grupo leerá el poema compuesto. El grupo que no haya completado el poema quedará eliminado.
- e) Se repetirá el ejercicio en una nueva ronda de intercambio de monedas. Se puede ir acortando el tiempo en cada ronda para ir aumentando la dificultad. Al final, ganará el único equipo que no haya sido eliminado.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Los niños deben aprender a trabajar en equipo con un plazo limitado de tiempo y a aceptar las reglas y restricciones del juego.

Objetivo:

Repasar de una manera lúdica los contenidos del libro y el concepto de antónimos.

Vocabulario

Adecuado: Apropriado a las condiciones, circunstancias u objeto de algo.

Ejemplo: *Ese vestido no es adecuado para ir a una boda.*

Apilar: Poner una cosa sobre otra formando una pila o montón.

Ejemplo: *La bibliotecaria me pidió que apilase los libros sobre la mesa.*

Concentrarse: Prestar la máxima atención a lo que se está haciendo.

Ejemplo: *Se distrae con cualquier cosa, le cuesta mucho concentrarse al hacer los deberes.*

Palabras relacionadas: *concentración.*

Decepcionado: Desilusionado porque algo no ha salido como esperaba.

Ejemplo: *Su madre está decepcionada con las notas que ha sacado.*

Palabras relacionadas: *decepción.*

Escocés: Procedente de Escocia, país que forma parte del Reino Unido.

Ejemplo: *El whisky escocés es un licor muy apreciado.*

Empleado: Persona que realiza un trabajo a cambio de un salario.

Ejemplo: *Mi padre es empleado de banca.*

Palabras relacionadas: *empleo, empleador.*

Gabardina: Impermeable confeccionado con una tela muy resistente.

Ejemplo: *Cuando llueve me pongo siempre una gabardina para salir a la calle.*

Individual: Particular o propio de una sola persona.

Ejemplo: *Me sirvieron el desayuno sobre un mantel individual.*

Palabras relacionadas: *individuo, individualismo.*

Invernadero: Recinto cerrado, cubierto y acondicionado para mantener una temperatura regular que proteja a las plantas del frío invernal, las heladas, el viento, etc.

Ejemplo: *Los cultivos de invernadero están muy extendidos en España.*

Palabras relacionadas: *invernarse.*

Inversión: Dinero que se gasta en un producto que aumentará su valor con el tiempo, generando beneficios.

Ejemplo: *La mejor inversión es una buena educación.*

Palabras relacionadas: *invertir, inversor.*

Malhechor: persona que comete delitos de manera habitual.

Ejemplo: *Por fin han metido en la cárcel a ese malhechor.*

Mercancía: Bien o producto con el que se comercia o se realiza una operación de compra, venta o intercambio para obtener un beneficio.

Ejemplo: *Las mercancías peligrosas siguen unas normas de transporte muy estrictas.*

Palabras relacionadas: *mercado.*

Moldear: Dar forma a un material blando, como la cera, barro o plastilina para hacer una figura.

Ejemplo: *Marcos es un artista moldeando con plastilina.*

Palabras relacionadas: *Moldeado.*

Mostrador: Mesa que hay en algunos establecimientos para poner sobre ella lo que piden los clientes.

Ejemplo: *La bibliotecaria dejó un libro sobre el mostrador.*

Municipal: Que depende del municipio, es decir, de la institución que gobierna una determinada ciudad.

Ejemplo: *Este año han cerrado la Escuela Municipal de Música.*

Palabras relacionadas: *municipalidad.*

Opaco: Que no deja pasar la luz a su través.

Ejemplo: *Algunos minerales son transparentes, mientras que otros son opacos.*

Reciclar: Someter un material usado a un proceso para que se pueda volver a utilizar.

Ejemplo: *Hay que reciclar el papel para evitar la destrucción de los bosques.*

Palabras relacionadas: *reciclaje, reciclado, reciclarse.*

Recuperar: Volver a poseer algo que se había perdido. Volver a la normalidad después de pasar por una situación difícil.

Ejemplo: *Me gustaría recuperar la amistad de Pedro.*

Repleto: Completamente lleno.

Ejemplo: *Entramos en una tienda repleta de juguetes.*

Salario: Sueldo. Dinero que recibe una persona de una empresa o entidad en concepto de paga por su trabajo.

Ejemplo: *El salario es bueno, pero hay que trabajar los sábados.*

Palabras relacionadas: *salarial, asalariado.*

Templado: Que no está ni frío ni caliente, sino en un término medio.

Ejemplo: *Me gusta beber la leche templada.*