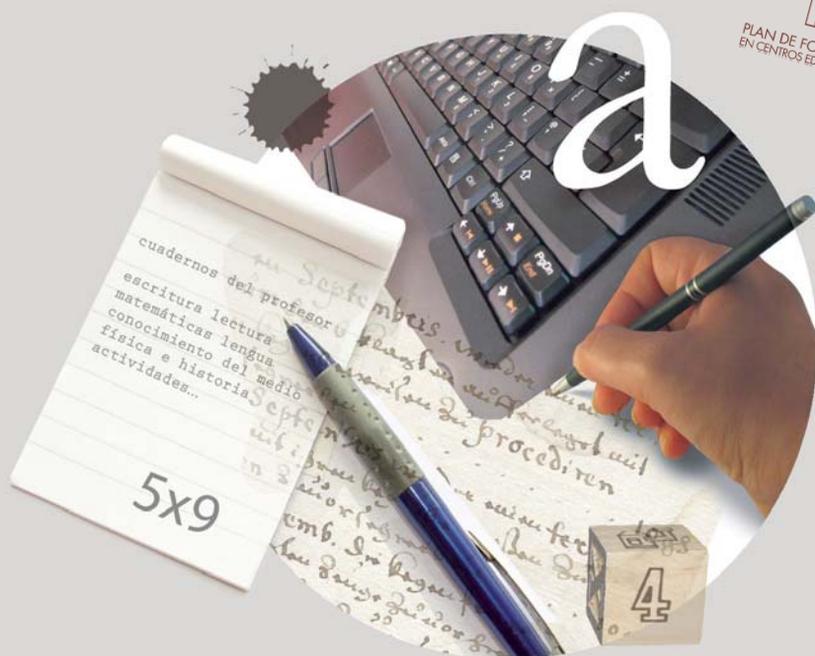


Cuadernos del profesor

7

LA ESCRITURA:
UN RECURSO VALIOSO PARA TRABAJAR LAS
ÁREAS Y MATERIAS DEL CURRÍCULO



¡Hoy libro!
PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA
EN CENTROS EDUCATIVOS DE CASTILLA Y LEÓN



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN



Junta de
Castilla y León

Fundación Germán
Sánchez Ruipérez

LA ESCRITURA:
UN RECURSO VALIOSO
PARA TRABAJAR LAS
ÁREAS Y MATERIAS
DEL CURRÍCULO

Propuestas de actividades:

© Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil
Salamanca, 2010

Fundación Germán Sánchez Ruipérez
C/. Peña Primera, 14-16 • 37002 Salamanca
Teléfono 923 269 662
www.fundaciongsr.es

Diseño Gráfico:
Ester García Cortés

Textos y selección bibliográfica:

Luis M. Cencerrado, Teresa Corchete, Ana Gil, Sara Iglesias, Rebeca Martín,
Rafael Muñoz, Regina Pacho, Aurelia Rodríguez y Lorenzo Soto

Junta de Castilla y León. Consejería de Educación, 2010
Ministerio de Educación

Depósito Legal:
S. 1.463-2010

Imprime:
Gráficas Lope. Salamanca. Tel. 923 194 131
www.graficaslope.com

http://aprender_a_escribir/en-época-de-cambios.html

Aunque sigamos usando el verbo “escribir” para referirnos a ello, sin duda lo que hacemos hoy al teclear mensajes en una pantalla dista mucho de los cuadernillos que emborronábamos en clase o en casa cuando llevábamos pantalón corto. Hoy los chicos:

Escriben en situaciones nuevas: chatean por MSN, se envían SMS, *postean* blogs o “se hacen amigos” en Facebook. Son intercambios inmediatos, espontáneos, algo interactivos, con cierto parecido al habla y tremendamente diferentes de las redacciones escolares.

Escriben y leen al mismo tiempo en situaciones muy distintas, demostrando mucha habilidad técnica: mantienen abiertas numerosas ventanas en su pantalla y “saltan” de una a otra para responder a un amigo en un chat, atender su correo o avisar de su estado en Facebook; también “copian y pegan” fragmentos de texto de una ventana a otra al usar un traductor automático, recopilar datos de Wikipedia o insertar un vínculo de un lugar a otro. Además del dominio lingüístico han desarrollado importantes destrezas informáticas.

Adaptan la grafía a cada situación: eliminan vocales, tildes y consonantes mudas en los SMS, usan @ para evitar la marca de género y las mayúsculas para “gritar”, prescinden de detalles en sus *posts* y *tweets*. Del monopolio de la lengua literaria o del estándar hemos pasado a una gran diversidad de escrituras vernáculas, que incluye el código simplificado del SMS o del chat o el mensaje directo y escueto en Twitter.

Acompañan sus escritos con fotos, vídeos y audio, que manipulan a veces con editores sofisticados o que vinculan con repositorios gratuitos como YouTube o Flickr, para crear mensajes complejos y multimodales.

Están acostumbrados a interactuar con lectores extranjeros que, pese a hablar otros idiomas y tener otras culturas, comparten su pasión por unos mismos ídolos musicales o deportivos, por unas sagas (*Crepúsculo*, *Harry Potter*, *Perdidos*) o por un videojuego o un cómic manga. Donde no llega su escaso inglés o portugués, ayudan los traductores en línea, Google y Wikipedia, que se han convertido en su biblioteca básica de uso cotidiano.

Esas maneras escritas no son solo un *divertimento* superficial o lúdico. A través de prácticas letradas como las anteriores estos chicos aprenden lo que para ellos resulta más interesante, aunque no coincida con el currículo escolar. Es un modo cualitativamente distinto de socializar, culturizar y construir conocimiento en relación con lo que hicimos sus padres o maestros. Saben cosas diferentes, que aprenden y usan de otro modo y que cada vez están más presentes en nuestro día a día. Sería arrogante y erróneo por nuestra parte despreciar estas formas de escritura y conocimiento, porque constituyen su conocimiento previo y el punto de partida para fomentar el aprendizaje de formas letradas más vinculadas con la escuela.



Es cierto que los famosos “nativos digitales” pueden estar más familiarizados con las TIC porque se criaron a su lado, porque son más cooperativos y se ayudan entre sí y porque quizás pasan más tiempo usándolas, mientras que las generaciones previas de “inmigrantes” –que hemos pasado en pocos años del libro al *ebook* y del LP a iTunes– somos más lentos e individualistas y sentimos cierta inquietud ante esas máquinas... Pero pecaríamos de ingenuidad si supusiéramos que estos chicos están “sobradamente preparados” para la escritura digital. Varias investigaciones sugieren que su aparente destreza mecánica con los ordenadores no se corresponde con una capacidad crítica, estratégica o cognitiva para leer y escribir de manera significativa en la red. Esos chicos suelen ser incapaces de discriminar lo relevante de lo superfluo, ignoran los términos específicos o las técnicas documentalistas para recuperar datos en la red, leen parcial y superficialmente lo que encuentran, “confían” ciegamente en todo lo que se halla en Internet, a menudo escriben de manera compulsiva, etc..

No olvidemos que, en la red, esos chicos solo suelen hacer amigos, bromear, preparar fiestas o excursiones, comentarlas o intercambiar ficheros, siempre en un ámbito privado y ocioso. Pero aprovechar Internet para desarrollar tareas educativas en matemáticas, sociales o lenguaje requiere prácticas letradas bien distintas y mucho más complejas: conocer los foros y las webs adecuadas de cada materia;

dominar los lenguajes técnicos que se usan en ellos; saber buscar, analizar, contrastar y sintetizar información de varios lugares, etc. Eso tiene poco en común con los SMS, los chats o el uso de Facebook que hacen los adolescentes.

Y ese es el gran reto que tiene hoy la escuela ante sí: ayudar a los chicos a avanzar desde los usos coloquiales, ociosos y privados de la red hasta las prácticas más especializadas y elaboradas, que requieren los aprendizajes científicos y profesionales que exige el mundo de hoy. En este sentido, aplaudo la iniciativa institucional de fomentar la Escuela 2.0, la dotación de portátiles para cada alumno, el desarrollo de materiales digitales en formato de WebQuest, blog, wiki o Moodle, o la incentivación del profesorado para incorporar estos nuevos recursos a la red.

Pero conviene entender que no se trata de una simple “emigración”, de sustituir el soporte en papel por los PDF y las pantallas y de cambiar las cartas por los *emails*. Los libros siguen estando aquí, presentes y vivos, y siguen siendo protagonistas del aprendizaje, porque almacenan información que no está disponible en Internet y porque son el legado de nuestro pasado inmediato. De modo que vamos a seguir usando libros y emborronando cuadernos, mientras navegamos por Internet y *posteamos* en nuestros blogs. Leer y escribir hoy requiere saber usar todos soportes, saber combinarlos y compararlos. Leer y escribir son verbos transitivos y plurales.

En definitiva, los chicos hoy pasan varias horas diarias ante la pantalla y manejan varios tipos de escritura, en idiomas extranjeros pero también en español no estándar. Escribir nunca fue tan interesante y útil como ahora. Escribiendo hacemos cosas fantásticas e inimaginables hace tan solo unos años: hoy saber escribir otorga mucho más poder que antaño. Pero también resulta mucho más difícil y demandante. Por todo ello, quizás los maestros hoy sean todavía más necesarios e importantes.

Si hoy escribimos más que ayer, si lo hacemos de maneras tan diversas y complejas, si hoy resolvemos más cosas que ayer escribiendo, si hoy escribir es más complejo, técnico y poderoso... ¿quién enseña a hacerlo? El profesorado, sin duda.

Daniel Cassany
Universitat Pompeu Fabra

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
SIGNIFICADOS, MOTIVOS Y FORMAS DE LA ESCRITURA.....	9
• Escribir con sentido.....	11
• Escribir, ¿para qué?.....	13
• Cómo escribimos hoy.....	14
• Deshaciendo tópicos.....	17
PAUTAS PARA UTILIZAR LAS FICHAS DE ACTIVIDADES.....	19
• Estructura de las fichas.....	21
• Recomendaciones básicas.....	22
• Índices de fichas.....	23
FICHAS DE ACTIVIDADES.....	27

SIGNIFICADOS,
MOTIVOS
Y FORMAS
DE LA ESCRITURA



ESCRIBIR CON SENTIDO

Lectura y escritura mantienen una estrecha relación, son dos caras de una misma moneda. A través de la escritura moldeamos el lenguaje y nos apropiamos de él. Esta posición activa frente al texto refuerza y alimenta nuestro papel como lectores: **somos lectores privilegiados de nuestros propios escritos.**

En el proceso de desarrollo de su capacidad de expresión escrita, el alumnado adquiere una mayor conciencia de las estrategias de escritura y llega a conocer mejor la estructura de los textos, lo que favorece también su crecimiento cualitativo como lector.

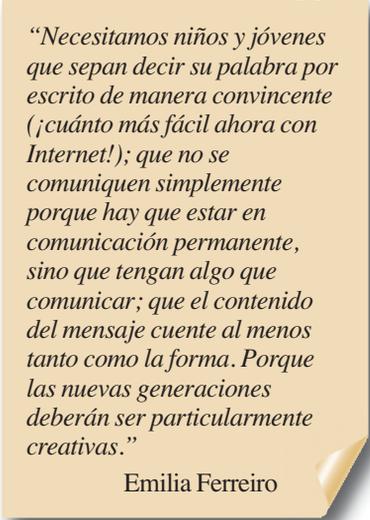
Desde el aula y la biblioteca escolar debemos invitar a los niños y niñas a que se zambullan en el lenguaje, conozcan los ingredientes y el proceso de creación de los textos. Es nuestra labor darle sentido a la escritura, enseñarles a escribir y despertar en ellos actitudes positivas frente al escrito, ofrecerle modelos y familiarizarles con distintos tipos de textos.

Escribir no es sólo una actividad técnica, por eso es muy importante poner de manifiesto su dimensión vital y su papel como herramienta fundamental para crear conocimiento.

En este sentido, en nuestra mano está hacer posible que descubran la escritura como un medio de expresión que:

- ▶ ... **les permite** jugar y divertirse con las palabras.
- ▶ ... **les brinda** la oportunidad de comunicarse con los demás.
- ▶ ... **les ayuda** a conocerse y a darse a conocer.
- ▶ ... **les posibilita** intercambiar gustos, ideas y opiniones.

Este despertar a la escritura ha de contemplarse como un proceso gradual de descubrimiento del lenguaje y de la composición escrita, estimulado y guiado a través de múltiples propuestas de diferente carácter en las que manejen y construyan textos diversos, como pueden ser las que se incluyen en esta publicación.



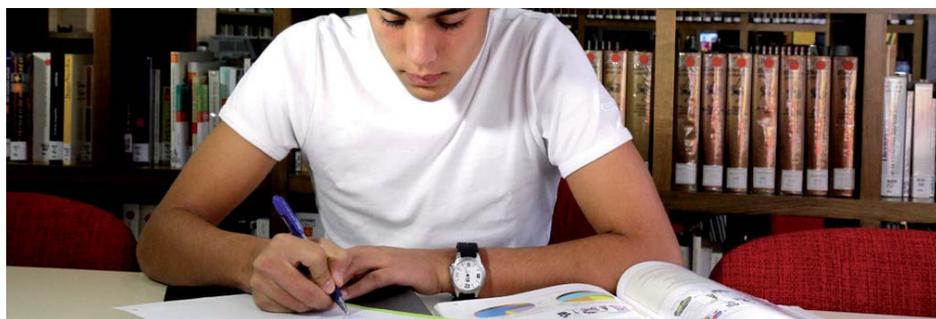
“Necesitamos niños y jóvenes que sepan decir su palabra por escrito de manera convincente (; cuánto más fácil ahora con Internet!); que no se comuniquen simplemente porque hay que estar en comunicación permanente, sino que tengan algo que comunicar; que el contenido del mensaje cuente al menos tanto como la forma. Porque las nuevas generaciones deberán ser particularmente creativas.”

Emilia Ferreiro

La escritura, esa gran desconocida

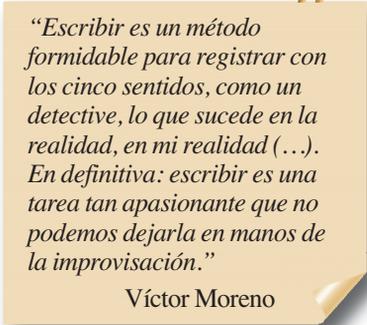
La escritura, al igual que el acto de leer, sin olvidar el binomio constituido por el hablar-escuchar, son actividades humanas que pertenecen al ámbito de una sociedad alfabetizada. Es decir, con capacidad para plantearse preguntas, encontrar respuestas y comunicarse con los otros.

- **Escribir es crear significado, dar sentido, comprender y comprenderse, crear nuevas ideas.** Cuando se escribe, el resultado es fruto de lo que otros han dicho y con los que se ha “dialogado” al leer sus textos y escuchar sus palabras para después poder elaborar las propias.
- **El aprendizaje de la escritura no consiste únicamente en conocer y dominar ciertas técnicas,** sino en ser sujeto activo en una sociedad donde el acto de escribir es una herramienta necesaria para la construcción social y cultural del individuo.
- **Las actividades de escritura de los niños y adolescentes deben caminar por un amplio sendero que permita la reciprocidad comunicativa,** junto al dominio y la utilización cada vez más compleja de la lengua para proporcionar un hecho expresivo más preciso.
- **La escuela es un lugar idóneo para que los jóvenes escritores elaboren sus textos para después leerlos,** convirtiéndose de este modo en objetos e instrumentos de estos intercambios. Pero el espacio educativo debe propiciar también el contacto con otros ámbitos e instituciones para desarrollar mejor estas actividades.
- **El acto de la escritura se concreta en un desarrollo en el que el redactor piensa en sus futuros lectores,** se plantea objetivos que cubrir, formula ideas, corrige, coteja, realiza borradores hasta llegar al texto definitivo. La función de la escuela debe ser analizar y conducir estas tareas que comprende la actividad de la escritura y no limitarse a analizar el resultado final. El alumno aprende a escribir escribiendo.



ESCRIBIR, ¿PARA QUÉ?

La escritura puede tomar muchas formas y responder a diferentes propósitos. Así se la relaciona a veces y de forma exclusiva con la creación: cuentos, novelas, poesía..., olvidando a menudo sus funciones de registro (tomar apuntes o notas) u otra fundamental, la de herramienta para aprender (trabajos, reflexiones).



“Escribir es un método formidable para registrar con los cinco sentidos, como un detective, lo que sucede en la realidad, en mi realidad (...). En definitiva: escribir es una tarea tan apasionante que no podemos dejarla en manos de la improvisación.”

Víctor Moreno

Escribimos por muchas razones...

Para nosotros mismos

La *escritura personal* explora los intereses del que escribe a través del flujo del propio pensamiento. Se utilizan formatos como los diarios, la narración, pero también el torbellino de ideas o las listas. Puede resultar muy útil para desarrollar el uso de la escritura en la escuela y la organización de ideas a la hora de comenzar un escrito.

Para comunicarnos con los otros

La *escritura funcional* es muy frecuente en la vida diaria; tiene como objetivo básico comunicar algo a alguien, ya sea en el ámbito personal, social, administrativo o laboral. Puede tomar forma de carta o mensaje de correo electrónico, felicitaciones, resúmenes, solicitudes o formularios.

Para inventar, descubrir, explorar

La *escritura creativa* cubre las necesidades busca la experimentación y el juego con el lenguaje y se manifiesta en la creación de cuentos, poemas, parodias. Resulta muy útil para aprender a cuidar y conocer las posibilidades del lenguaje por parte del joven escritor.

Para transmitir información

La *escritura expositiva* se propone explorar, compartir o presentar una información elaborada. Suele estar vinculada al medio educativo y se canaliza a través de exámenes, trabajos documentales, informes... Resulta muy útil para organizar las ideas, al sistematizar y producir textos con conclusiones propias.

Para convencer a los demás

La *escritura persuasiva* crea mensajes que quieren influir y modificar las opiniones de sus lectores, apelando al intelecto o a la emoción. Se expresa mediante la publicidad, los artículos de opinión y los editoriales de los periódicos. Sirve para aprender a dar plasticidad a los textos, reflexionar y profundizar en los temas escogidos y aprender a ponerse en el lugar de quien recibe la información.

CÓMO ESCRIBIMOS HOY

Compartiendo las reflexiones que expone Daniel Cassany en la introducción, podemos afirmar que el contexto que hoy configuran las pantallas de forma intensiva no pone en entredicho la escritura, aunque sí la condiciona y modifica. La escuela debe tener en cuenta los cambios introducidos en las prácticas de escritura: las exigencias respecto al manejo de ciertas técnicas y al desarrollo de habilidades relacionadas con la comunicación. El presente ofrece múltiples oportunidades para desarrollar la cultura del escrito y el cultivo de las competencias del alumnado en relación con la lectura y la escritura.

Las tecnologías propician mayores posibilidades de experimentar con los una gran variedad de textos y de practicar con diferentes registros. Cuentan, además, con un gran atractivo y poder de motivación que hay que aprovechar a favor del desarrollo de las competencias de lectoescritura. La oportunidad y la necesidad de leer y de escribir está más presente que nunca en los diferentes entornos en los que hoy se

mueve el individuo, ya sea para obtener información, investigar, relacionarse, colaborar o participar en algo.

A la escritura que ya conocemos, al texto lineal, hay que sumar la escritura electrónica, otra forma de expresarse que se practica en distintos soportes según el momento y la necesidad. La suma de la cultura impresa y la digital dibuja un escenario nuevo que hay que tener en cuenta para enseñar y animar a escribir:



Nuevas formas de practicar la escritura, de argumentar, de convencer con razones, de crear ficciones, de escribir individualmente o en equipo...

El entorno digital ofrece aportes educativos como el desarrollo habilidades sociales en torno a la escritura y el trabajo en grupo, propicia un alto grado de interactividad, de colaboración y cooperación entre el alumnado y permite ejercitar distintos niveles de exposición y de argumentación:

- **Cuando nos comunicamos** a través de mensajes de *correo electrónico*, notas o comentarios en las *redes sociales*.
- **Cuando opinamos** en *foros*, *blogs* o comunidades de lectores.
- **Cuando creamos** un *fanfiction*, una ficción escrita a partir del argumento y los personajes de una novela preexistente y conocida por los autores.
- **Cuando elaboramos** una *wiki*, textos colaborativos escritos de forma conjunta con otros.
- **Cuando construimos** un *mushup*, textos híbridos, remezclas, escritos a partir de diversas fuentes.

- El **hipertexto** ofrece la posibilidad de enlazar unos términos y otros, vertebrando el texto de una forma diferente a la tradicional, abre nuevas vías de organización del discurso y propicia la coexistencia de dos tipos de escritura, la **escritura secuencial** y la **escritura fragmentaria**.

- De la **convergencia** de códigos, soportes y canales a través de la tecnología digital surgen otras formas de escribir, la **escritura multimodal**. En ella, el texto, los iconos, las imágenes en

movimiento y el sonido dialogan y se complementan. Se crean nuevos discursos de alto valor educativo.

- La llamada **Web 2.0**, un cambio del entorno de Internet, supone un tránsito desde una web de lectura a otra de lectura-escritura que requiere **la figura del lector-escritor**, participante activo, no solo receptor, creador de contenidos, que crea textos de forma individual o cooperativa.
- La existencia en paralelo de diversos canales y formatos, a través de los que circulan los escritos, es una aportación muy enriquecedora que da lugar a la convivencia de **distinto tipo de escrituras** e implica el dominio de **diferentes registros**. Es preciso enseñar al alumnado a utilizarlos de forma eficaz y elegir el registro más adecuado para cada mensaje y situación, aplicando las diferencias formales que comportan unos y otros.
- En este sentido resulta esencial ayudarle a diferenciar de forma clara entre la escritura en **la esfera de lo público**, que requiere mayor formalidad, y en **el privado**, en el que goza de un carácter más espontáneo y desenfadado.

La escritura como proceso

Enseñar a escribir supone transmitir al alumnado una serie de **conocimientos** respecto al código escrito y la norma; desarrollar un conjunto de **habilidades** para la creación y revisión de textos y documentos, y cultivar **actitudes** positivas frente a la escritura.

Estos aprendizajes se consolidarán en la práctica, en los tiempos que la escuela dedique al encuentro del alumnado con la escritura, tiempos que **pueden y deben estar presentes en todas las áreas y materias del currículo**.

El conjunto de propuestas que se presenta en el capítulo siguiente se ha concebido con esa premisa. Ofrecen la posibilidad de trabajar la escritura desde distintas perspectivas y con distintos fines que compatibilizan el trabajo de contenidos curriculares muy diversos con el desarrollo de las competencias básicas y, dentro de ellas y de forma intensiva, de las habilidades de comunicación escrita. La escritura tiene en ellas un protagonismo que trasciende su simple función instrumental.

**LA ESCRITURA ES UN PROCESO
EN EL QUE HAY QUE...**

Seleccionar
Organizar
Relacionar informaciones
Construir una estructura

PARA

CREAR UN MENSAJE



En relación con el alumnado, es importante:

- **Estimularle a escribir** proponiendo múltiples situaciones de escritura que respondan a propósitos diversos y le pongan en contacto con diferentes modelos textuales.

- **Compensar sus esfuerzos**, y favorecer que cobre confianza en sí mismo y en sus escritos.
- **Transmitirle la idea de proceso**, abordando la escritura en toda su complejidad: tener en cuenta el propósito del escrito, su destinatario y el contexto en el que surge.
- **Favorecer la adquisición de buenos hábitos** en relación con el planteamiento y planificación del escrito, su desarrollo y la revisión de los textos creados.

En relación con los textos, es esencial:

- **La adecuación** entre el tipo de texto y el lenguaje, el tema del que trata y el destinatario al que se dirige.
- **La coherencia** en relación con el propósito, la estructura de su contenido y la lógica en la ordenación de las ideas.
- **La cohesión** entre las ideas, el uso de la puntuación y los conectores que conducen el discurso.
- **La corrección** ortográfica y gramatical, las relaciones de concordancia, el vocabulario utilizado.
- **La legibilidad** verbal, la facilidad de lectura y comprensión, y la legibilidad gráfica, márgenes, resaltes tipográficos y composición del texto.

PLANIFICAR	ESCRIBIR	REVISAR
¿Para qué lo escribo? ¿Qué quiero conseguir con él? ¿Para quién lo escribo? ¿Qué quiero decir?	Estructuro el texto Organizo las ideas Realizo borradores Redacto frases y párrafos y los conecto Leo lo escrito	¿Se entiende el mensaje? ¿Cumple su propósito? ¿Está bien redactado, sin faltas? ¿Es buena la presentación?

DESHACIENDO TÓPICOS

El escritor nace, !NO!

Todos podemos aprender a escribir y además es necesario hacerlo. Pero el escritor se hace escribiendo.

La escritura es sólo para los escritores, !NO!

Necesitamos escribir en muchas situaciones de la vida cotidiana y con muy diferentes objetivos: rellenar un formulario, expresar sentimientos, dar una noticia, etc.

Al escribir hay que ser original siempre, !NO!

El aprendiz de escritor se sirve de los modelos ya existentes. Se aprende al ver cómo escriben los poetas, novelistas y ensayistas. Para aprender a construir diferentes tipos de textos no hay nada mejor que seguir un modelo: de una carta, de una receta de cocina, de unas instrucciones, etc...

La escritura es sólo literatura, !NO!

Todas las disciplinas y materias necesitan de la escritura; escribimos para explicar un fenómeno físico o para saber cómo se construye una cometa... hasta las formulaciones matemáticas también necesitan escribirse.

Se habla como se escribe, !NO!

A la hora de escribir lo hacemos de diferente manera si se trata de enviar un correo electrónico o realizamos un trabajo. Hay un tipo de escritura para cada ocasión. Del mismo modo que no hablamos a nuestros amigos igual que cuando nos dirigimos a otras personas. Es una cuestión de control de registros.

El buen escritor escribe a la primera, !NO!

El buen escritor piensa antes de ponerse a escribir en por qué escribe el texto, lo que quiere conseguir con él y hace borradores sucesivos, revisa y revisa hasta conseguir lo que quiere.

La lectura siempre lleva a la escritura, !NO!

Leer puede servirnos para comprobar cómo escriben los otros, pero para aprender a escribir el secreto consiste en practicar la escritura.

Los nuevos medios devalúan la escritura, !NO!

Las tecnologías abren nuevas puertas a la escritura, generan otras formas de escribir que hay que saber cómo y cuándo utilizar.

PAUTAS PARA UTILIZAR
LAS FICHAS
DE ACTIVIDADES



ESTRUCTURA DE LAS FICHAS

El cuaderno contiene **24 propuestas de actividades**. Se presentan bajo un formato único de ficha a doble página, con la información estructurada en los siguientes apartados:

A Dito en verso

B Etapa y Curso: 4º a 6º E. Primaria 1º a 4º ESO

C Competencias Básicas: CL - AIP - CCA

D Áreas/materias curriculares: (EP y ESO): Lengua castellana y literatura, OVA*

E DESCRIPCIÓN

F DESARROLLO

G - Los versos podrán tener rima (asonante o consonante) o no.
- Deberá utilizarse la totalidad de las palabras contenidas en la caja.
- Serán válidos los vocablos derivados del original.

El modelo de propuesta se puede aplicar a gran variedad de temas:

Tema	Título	Palabras	Versos
Geografía	Palabras de países	Desembalsado, náutico, barométrico, barométrica, clima, antártico, queño, etc.	Cuando me dan la palabra náutica, el mundo entero está en silencio, una gran Bb me mira en silencio, una barométrica de montaña.
Terceros (matemáticas)	Figuras Planas	Cuadrado, triángulo, pentágono, hexágono, heptágono, octógono, que curvan y curvan, la personalidad de un día...	Indicador de cada recta: curvas, pentágonos, heptágonos, que curvan y curvan, la personalidad de un día...
Estudios artísticos (EP)	Colores vivos	Raja, amarillo, verde, azul, rojo, violeta, ...	Raja, como las rayas de Rosa Añadido, como el verde de Ana, verde como vegetales que el día.

H FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

I MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

CHESHOLM, A. *Curso práctico de poesía: un método práctico para todos los que escriben poesía, o aspiran a escribirlo*. Ed. Alba, 2003

GARCÍA, L. *Lecturas de poesía para niños inquietos*. Ed. Cometas, 2000

PRADO, B. *Siete maneras de decir mañana*. Ed. Visor, 2008

- Datos técnicos de la propuesta:
 - Título.**
 - Destinatarios.** Indica los cursos en los que, de forma orientativa, se sugiere llevarla a cabo.
 - Competencias básicas.** Alude a las competencias básicas principalmente asociadas con los objetivos, los contenidos y el desarrollo de la propuesta. Se consignan con las siglas utilizadas en el mapa 3 de la página 26.
 - Áreas / materias curriculares.** Señala las áreas y materias del currículo más directamente relacionadas con la actividad (al respecto, ver más adelante el apartado ÍNDICES DE FICHAS).
- Desarrollo global de la propuesta:
 - Descripción.** Resumen del objeto de la actividad.
 - Desarrollo.** Exposición detallada de las acciones que configuran la dinámica de la actividad, con alusión a los espacios, materiales de apoyo y otros requisitos necesarios.

g) **Finalización de la actividad.** Sugerencias para el cierre de la propuesta.

- **Requisitos materiales:**

h) **Materiales necesarios.** Relación de los elementos que se precisan para llevar a cabo la actividad.

Parte de estos materiales puede **consultarse y descargarse accediendo al Portal de Educación, en la dirección: www.educa.jcyl.es/educacyll/cm/temas/fomento_lectura**, apartado “Materiales del profesorado” (Cuadernos del profesor). En la ficha aparecen en texto de color verde, con una denominación que comienza por un prefijo (ej.: **BL-guiones**). Son de diferentes tipos:

- *Procedimientos y tutoriales:* documentos que explican el desarrollo de determinadas tareas o el uso de algunos de los materiales y recursos sugeridos.
- *Plantillas:* para actividades de escritura o ilustración y realización de manualidades.
- *Material informativo-divulgativo:* documentos y presentaciones con ejemplos que ilustran los temas abordados en la actividad.

En las páginas 77 y 78 del cuaderno se recoge la relación completa de estos materiales anexos, así como la dirección de Internet desde la cual se puede descargar.

i) **Bibliografía recomendada.** Listado de títulos relacionados con los temas que se trabajan en la propuesta.

RECOMENDACIONES BÁSICAS PARA UTILIZAR LAS FICHAS

- **Desarrollo de la propuesta:** La indicada en la ficha debe contemplarse como una posible forma de llevarla a cabo. Sin embargo, queda al criterio de cada docente la decisión de ampliar o reducir sus contenidos, modificar los temas que tratan y cualquier otra adaptación que permita encajarla con el formato más acorde a la dinámica del curso y a la disponibilidad de medios.
- **Finalización de la actividad:** Las alternativas que se explicitan en cada ficha tienen carácter orientativo, pero pueden sustituirse o ampliarse con otras que se consideren apropiadas.
- **Materiales anexos.** Su consulta clarifica aspectos esenciales de la propuesta y su utilización facilita el desarrollo ya que, aparte de conferirle atractivo:
 - Simplifican el trabajo que debe realizar el profesorado, aportándole recursos útiles para plantear la actividad al alumnado y para dinamizar en la clase determinadas tareas.

- Normalizan la metodología a utilizar (caso de los documentos de instrucciones y normas) y homogeneizan el aspecto de los productos a obtener (caso de las plantillas).

• **Materiales de lectura:** La utilización de la bibliografía recomendada enriquece notablemente el desarrollo de la propuesta, en un doble sentido:

- Facilitan su realización al aportar contenidos que la ilustran, orientan y ayudan a dinamizarla.

- Promueven la lectura en el aula y contienen ejemplos y propuestas específicas que resultan muy motivadoras para la práctica de la escritura.

No es imprescindible disponer de los títulos concretos que se indican, pero por su adecuación a la propuesta merece la pena contar con ellos. La biblioteca pública es una opción a considerar para conseguirlos.

• **Uso de las TIC:** Las herramientas tecnológicas y los formatos digitales ofrecen vías y formas de expresión muy estimulantes y eficaces para promover la práctica de la escritura. Por ello, en las propuestas se incluyen numerosas pautas y referencias dirigidas a facilitar su desarrollo utilizando estos medios.



ÍNDICES DE FICHAS

En las páginas siguientes se presentan tres mapas-índice:

- El primero de ellos ofrece una visión global de las etapas y cursos escolares asignados al conjunto de las 24 propuestas.

- En el segundo se especifican, también para la totalidad de las actividades, las áreas/materias curriculares asociadas con los contenidos de las mismas.

- En el tercero se señalan las competencias básicas más relacionadas con cada una de las fichas.

Mapa 1: **CURSOS ESCOLARES**

ACTIVIDADES	E. Infantil			E. Primaria						ESO				PÁG
	1º	2º	3º	1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º	4º	
Nosotros nos entendemos														28
Escribo sobre mi cuerpo														30
Laboratorio de números y letras														32
Formas escondidas														34
Mensajeros. ¿Postal o correo-e?														36
ADELANTE - código secreto														38
Catálogo de juegos														40
Ordeno y cuento														42
VarioGramas ¡qué invento!														44
Entrejtejiendo historias														46
Catálogo de material deportivo														48
Historias mudas														50
Hacemos campaña														52
Dilo en verso														54
Hoy visitamos....														56
Universo entretenido														58
Fanfic														60
Cuéntalo en vídeo														62
Noticiero del pasado														64
Bocadillos de lectura														66
De viaje por la historia														68
Eureka (un bingó científico)														70
Matemática divertida														72
En pocas palabras														74

Mapa 3: COMPETENCIAS BÁSICAS

ACTIVIDADES	COMPETENCIAS BÁSICAS							
	CL	CM	CD	AA	CIM	AIP	CSC	CCA
Nosotros nos entendemos	●							
Escribo sobre mi cuerpo	●	●						
Laboratorio de números y letras	●	●	●					
Formas escondidas	●	●	●					
Mensajeros. ¿Postal o correo-e?	●	●						
ADELANTE - código secreto	●	●						
Catálogo de juegos	●	●	●					
Ordeno y cuento	●	●	●					
VarioGramas ¡qué invento!	●	●	●					
Entretejendo historias	●	●	●					
Catálogo de material deportivo	●	●	●					
Historias mudas	●	●	●					
Hacemos campaña	●	●	●					
Dilo en verso	●	●	●					
Hoy visitamos...	●	●	●					
Universo entretenido	●	●	●					
Fanfic	●	●	●					
Cuéntalo en vídeo	●	●	●					
Noticiero del pasado	●	●	●					
Bocadillos de lectura	●	●	●					
De viaje por la historia	●	●	●					
Eureka (un bingo científico)	●	●	●					
Matemática divertida	●	●	●					
En pocas palabras	●	●	●					

COMPETENCIAS BÁSICAS

CL Competencia lingüística

CM Competencia matemática

CD Tratamiento de la información y competencia digital

AA Aprender a aprender

CIM Conocimiento e interacción con el mundo físico

AIP Autonomía e iniciativa personal

CSC Competencia social y ciudadana

CCA Competencia cultural y artística

FICHAS DE ACTIVIDADES

25x2

A spiral-bound notebook with a blue pen resting on it, partially obscured by a large blue circle. A dashed blue line extends from the left side of the circle.

Nosotros nos entendemos

Etapa y Cursos:

1º a 3º E. Infantil

Competencias Básicas:

CL, CM, CD, AA, CIM, AIP,
CSC, CCA

Áreas curriculares:

[EI]: Lenguajes: comunicación y representación; Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno

DESCRIPCIÓN

Creación de una **historia que se narra mediante la utilización de símbolos** básicos que representan conceptos.

DESARROLLO

Para la elaboración de la historia se plantean dos propuestas en función de la edad: expresión con títeres (3 y 4 años) o dibujos (5 años).

El docente establece un código visual para identificar a los personajes (asociación de un símbolo a cada personaje acompañado de la palabra correspondiente) y lo muestra en la pizarra o en un papel que entrega al alumnado. Una opción sencilla consiste en utilizar formas geométricas básicas (círculo, rectángulo, triángulo...) decoradas según las características físicas de los protagonistas.

La propuesta puede aplicarse a diferentes temas; por ejemplo, los animales y sus pelajes. Un grupo de protagonistas para este supuesto podría ser: jirafa (rectángulo en posición vertical-topos negros sobre fondo amarillo), zorro (cuadrado-rojo oscuro), ratón (triángulo-gris), cebra (círculo-rayas negras sobre fondo blanco).

- **Creando Títeres** (3-4 años). Preparar (3-4 años) plantillas sencillas de cartulina con las formas geométricas a utilizar y repartirlas entre el alumnado. Para caracterizar a los personajes, las formas se pueden colorear o adornarse con papeles especiales o telas. Se recortan y se les acopla algún sistema de sujeción que permita manipular mejor el títere (palo de helado, pajita, lápiz...).
- **¡Qué historieta!** (5 años) Los niños, por grupos, construyen una pequeña historia en viñetas. Proporcionarles una plantilla para facilitar la creación de la secuencia (modelo en anexo **NE-ficha viñetas**). Perfilar con cada grupo el argumento de su

historia, y ofrecerles pautas para desarrollarlo en una forma coherente y fácilmente interpretable en la secuencia de viñetas; por ejemplo: (1) *Cebra y Jirafa son amigas*; (2) *Se pelean y se enfadan*; (3) *Cebra se va llorando*; (4) *Mientras camina empieza a llover*; (5) *Se hace de noche*; (6) *Menos mal que mamá cebra siempre está pendiente y la encuentra*.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Los más pequeños escenifican sus historias con los títeres y apoyo oral del docente.
- En el caso de los mayores, los grupos muestran su historieta al resto de la clase, para que cada alumno trate de interpretar los signos según el código visual preestablecido. Al acabar la lectura silenciosa de cada historia, el profesor conversa con el alumnado para comprobar el nivel de comprensión de los mensajes visuales.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, telas, tijeras, pegamento...
- Anexo para fotocopiar: [NE-ficha viñetas]
- Plantillas de formas geométricas y elementos de soporte para los títeres



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- DENEUX, X. *La granja al dedillo*. Ed. Combel, 2009
- LIONNI, L. *Pequeño Azul y Pequeño Amarillo*. Ed. Kalandraka Ediciones Andalucía, 2005
- RUILLIER, J. *Por cuatro esquinitas de nada*. Ed. Juventud, 2005
- TULLET, H. *Juego de formas*. Ed. Kókinos, 2008
- WATT, F. *Éste no es mi perrito*. Ed. Usborne, 2010

Escribo sobre mi cuerpo

Etapa y Cursos:

2º y 3º E. Infantil

Competencias Básicas:

CL, AA, CIM, AIP, CSC,
CCA

Áreas curriculares:

[EI]: Lenguajes: comunicación y representación; Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno

DESCRIPCIÓN

Elaboración de un **libro colectivo para acercarse a conceptos y palabras relacionados con el cuerpo humano**, favorecer su aprendizaje y facilitar un primer contacto con su expresión escrita.

DESARROLLO

El libro estará formado por tantas secciones como partes del cuerpo se quieran abordar. En cada página figurará una ilustración, creada con dibujos esquemáticos o siluetas de los distintos miembros, el nombre de la parte representada, y solapas para facilitar juegos de adivinación e identificación de cada concepto.

Se recomienda tomar como referencia las propuestas de los libros indicados en la bibliografía.

- Decidir cuántas ilustraciones realizará cada alumno, en función del número total de partes a representar (ejemplo orientativo: se necesitarán 3 páginas para un supuesto en el que se trabaje el conocimiento de manos, pies y boca).
- Dar ideas al alumnado para realizar las ilustraciones: “*Dibuja tus manos así: pon la palma de tu mano derecha sobre el folio, tu compañero coge un rotulador y rodea tus dedos de uno en uno; después coloreadlo...*”. En el caso de los pies, la recomendación será representar la forma de la planta. Para la boca, puede partirse de una silueta básica de los labios abiertos y añadirle dientes y lengua (dibujo o collage).
- Escribir, una vez realizada la ilustración por los niños, la denominación asociada a cada parte, explicitando con una flecha su correspondencia con el dibujo. El alumnado repasa la grafía como práctica inicial de escritura (vocabulario sugerido:

para las manos - *palmas, dedos, índice, meñique, anular, corazón y pulgar*; para los pies - *plantas, dedos, huella*; para la boca - *labios, dientes, lengua*).

- Proporcionar trozos de papel (cuadrados o rectangulares) y explicar cómo transformarlos en solapas que cubran las palabras, pegándolos por un extremo. Los niños copiarán en cada solapa la primera letra de la palabra oculta.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Se agrupan en cada apartado las páginas correspondientes de todo el alumnado y se encuaderna el libro (con anillas, grapas o pegamento).
- Para fijar la atención en las letras que forman las palabras, se pueden plantear juegos de adivinación y descubrimiento en los que el docente interviene con preguntas del tipo: *¿Qué empieza con la letra L?* Al levantar la solapa se descubre la palabra completa: *lengua*.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, tijeras, pegamento...



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- ALONSO, F. *La araña y yo*. Kalandraka Ediciones Andalucía, 2009
- ARÀNEGA, S.; PORTELL, J. *El cuerpo*. La Galera, 2009
- GENICHIRO, Yaygu . *Plantas de los pies*. Media Vaca, 2008 (y otros títulos de la colección El mapa de mi cuerpo)
- SANZ MARTÍN, I. *El bosque encantado*. Macmillan, 2008
- TULLET, H. *Juego de ojos*. Kókinos, 2007

Laboratorio de números y letras

Etapa y Cursos:

2º y 3º E. Infantil

Competencias Básicas:

CL, CM, AA, CIM, AIP,
CSC

Áreas curriculares:

[EI]: Lenguajes: comunicación y representación; Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno

DESCRIPCIÓN

Batería de actividades para experimentar con la lectura y la escritura, a través de propuestas que trabajan con las **grafías de las letras y de los números**.

DESARROLLO

La propuesta incluye 3 actividades ligadas por un hilo conductor. Puede plantearse con un marco motivador del tipo: *Alfa y Beto* son dos investigadores (ideal si se dispone de dos marionetas) que experimentan con las letras y los números. Los alumnos son científicos cuya misión es comprobar si estos experimentos funcionan.

- **Palabras iguales.** Juego de relación para formar parejas y comentar cómo una misma palabra parece diferente al cambiar el tipo de letra. El profesor elige un término y crea parejas usando distintos estilos de fuente. Para facilitar el reconocimiento de las letras conviene utilizar un mismo color en cada par.

casa-casa; casa-casa; casa-casa...

Utilizar la pizarra digital interactiva, si se dispone de ella, escribiendo cada palabra en un cuadro de texto independiente, de modo que se puedan distribuir por la pantalla e irse juntando a medida que los alumnos identifican los iguales. La alternativa es crear un panel de cartulina plastificada con adhesivo transparente y fabricar con el ordenador tarjetas de palabras individuales que puedan adherirse a él con un velcro o masilla adherente.

Los alumnos pueden participar en parejas: uno elige una palabra y el otro busca su igual. Al finalizar, se pide confirmación del resto de la clase.

- **Composiciones para leer: ¡Qué bien suena!** Juego de lectura en voz alta a partir de un texto creado por los niños. El docente escribe una misma palabra varias veces modificando el tamaño. Hace lo mismo con los números del 1 al 10. Recorta las

palabras y los números y los distribuye aleatoriamente sobre una cartulina. Invita a cada alumno a crear a su gusto una composición textual combinando ambos tipos de elementos. Después, la clase hace una lectura conjunta en la que todos leen variando el volumen (más alto o más bajo) según el tamaño de las palabras y los números.

- **Adivina quién está detrás de las letras.** Caligramas en una sola palabra. Buscar libros en los que el juego con la tipografía sea evidente (tomar como referencia algunos de los recomendados en la bibliografía). El profesor elige un tema (los animales, las frutas, los sentimientos...) y construye, a través de la disposición de las letras, su imagen. Los alumnos adivinan el concepto representado y cada uno imita la grafía en papel (ver ejemplo en el anexo **LN-caligramas**).

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se puede montar una exposición con las composiciones en papel creadas por el alumnado en las dos últimas propuestas.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Libros o reproducciones de páginas que combinen tipografías de distintos estilos
- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras, plástico adhesivo, velcro...
- Anexos para consultar: [LN-caligramas]

Opcionales:

- Ordenador
- PDI (pizarra digital interactiva)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- BLAKE, S. *Bebé Abubé*. Barcelona: Corimbo, 2008
- CARLE, E. *Mi primer libro de los números*. Madrid: Kókinos, 2008
- CARLSON, N. *Aprendo los números*. Madrid: SM, 2007
- HORÁCÊK, P. *La oca Boba*. Barcelona: Juventud, 2007
- LUJÁN, J. *Numeralia*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 2007
- MURPHY, CH. *Del uno al diez*. Barcelona: Combel, 2007
- NÚÑEZ, M. *Tres osos*. Pontevedra: OQO Editora, 2007

Formas escondidas

Etapa y Cursos:

2º y 3º E. Infantil

1º a 6º E. Primaria

Competencias Básicas:

CL, CM, CD, AA, CIM, AIP,

CSC, CCA

Áreas curriculares:

[EI]: Lenguajes: comunicación y representación; Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno.

[EP]: Lengua castellana y literatura; Conocimiento del medio natural, social y cultural; Educación artística; Matemáticas.

DESCRIPCIÓN

Una combinación de tareas de investigación y documentación con propuestas de escritura creativa, útil para trabajar conceptos relacionados con la geometría.

DESARROLLO

Dialogar con el alumnado sobre la presencia que tienen las formas geométricas en el entorno. Mostrar imágenes que ilustren el hecho (formas de la naturaleza y elementos creados por el ser humano). Ver ejemplos en anexo **FE-formas**.

1ª fase: Investigación

- Identificar formas geométricas en el colegio, en la calle, en el hogar... Fotografiarlas, imprimirlas y delinear con rotulador la figura contenida en cada elemento retratado. Trabajar con fotos de revistas o folletos, si no se dispone de cámara.
- Montar un mural con las imágenes de los elementos descubiertos, acompañándolas de datos básicos (qué es, dónde se ubica, forma asociada...).
- Opcional: mostrar fotos de nubes para que el alumnado profile siluetas dentro de su contorno. La propuesta gana en atractivo si se realiza con la pizarra digital interactiva.

2ª fase: Creación

- Inventar una historia; optar por distintas alternativas, en función de la etapa educativa:
 - Con los más pequeños, un relato de pocas secuencias ilustradas en viñetas y con textos breves (la pertinencia de este último aspecto depende de la edad), en el que:

- Las formas geométricas representan personajes y elementos relevantes.
- Los tamaños y la cromática se usan para marcar diferencias: figuras grandes-pequeñas que equivalen a adultos-niños, colores que se asocian a estados de ánimo (gris-tristeza, rojo-enfado...) o distinguen personas y objetos, etc.

Previamente, el docente deberá esbozar con el alumnado la trama, que podrá basarse en cuentos conocidos.

Otra opción es construir la historia colectivamente de forma oral, y que el docente la vaya transcribiendo en la pizarra.

- En los cursos superiores de Primaria, ejercicios de escritura creativa destinados a componer historias breves protagonizadas por elementos recogidos en el mural, en las que los sucesos tengan relación con la figura de cada uno (“la moneda cayó y gracias su forma circular, salió rodando calle abajo...”).
- Para ofrecer ideas al alumnado se puede contar previamente alguno de los libros recomendados.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con los trabajos realizados se puede preparar una exposición en los pasillos del centro, en la biblioteca escolar... El material también puede rotar por los hogares.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Periódicos, folletos y revistas para recortar
- Anexo para consultar: [FE-formas]

Opcionales:

- Cámara de fotos digital
- PDI (pizarra digital interactiva)
- Impresora
- Ordenador y cañón para proyectar



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

CARTER, D. *Cuadrado amarillo*. Ed. Combel, 2009

Las formas en la naturaleza. Ed. SM, 2005

LIONNI, L. *Pequeño Azul y Pequeño Amarillo*. Ed. Kalandraka Ediciones Andalucía, 2005

RUEDA, C. *Formas*. Ed. Océano, 2009

RUILLIER, J. *Por cuatro esquinitas de nada*. Ed. Juventud, 2005

Mensajeros. ¿Postal o correo-e?

Etapa y Cursos:

3º E. Infantil

1º a 3º E. Primaria

Competencias Básicas:

CL, CD, CIM, AIP

Áreas curriculares:

[EI]: Lenguajes: comunicación y representación; Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno

[EP]: Lengua castellana y literatura; Educación artística

DESCRIPCIÓN

Creación de una serie de **mensajes por correo postal y electrónico** para conocer el teclado del ordenador y comentar y trabajar las distintas formas de comunicación y escritura.

DESARROLLO

La actividad combina dos modalidades, pantalla y papel:

En pantalla: Los emoticonos (emoción e icono) como fórmula creativa para empezar a escribir. La posibilidad de realizarlos con el ordenador sugiere una manera divertida de aprender a localizar las letras y otros caracteres en el teclado.

- **¡Qué cara tienes!** Abrir un documento con el procesador de texto y crear caritas con letras y signos. Sombrear el fondo con color para que se distinga mejor el rostro, que se visualiza girando el emoticono.

W:-o ;>((consultar ejemplos en el anexo **MP-caras**)
Carita sorpresa Carita triste

Crear una cuenta de correo electrónico. Redactar un correo y enviarlo a un personaje ficticio que puede ser asumido por el profesor o alumnos mayores que se impliquen en la actividad. Elegir varios de los emoticonos realizados por los niños y utilizarlos en el mensaje, que el destinatario responderá con otros rostros misteriosos que los niños deben interpretar, proponiendo así un juego de adivinación.

La disponibilidad de una PDI o un cañón de proyección permite disfrutar de las imágenes de forma colectiva.

En papel: Las postales y cartas como protagonistas y los libros con pictogramas como modelo para escribir textos.

- **Postales con letras:** Postales con imágenes hechas a partir de letras. Utilizar cartulinas de tamaño A4 para fabricarlas, con espacios diferenciados para la dirección y el mensaje (puede aprovecharse el juego para explicar la diferencia entre direcciones postales y electrónicas).
 - Los más pequeños: El profesor ayuda a cada alumno a escribir sus datos. En el anverso, ilustran su postal repitiendo su nombre en distintos colores y tamaños.
 - Los más mayores: Construyen las imágenes del anverso con letras que forman figuras, y en el reverso escriben sobre estas figuras con una fórmula de pequeño relato, adivinanza o simple frase descriptiva. Se presentan ejemplos en el anexo **MP-crear figuras**. El anexo **MP-letras** contiene un modelo de letras para imprimir, recortar o picar y montar.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Puesta en común de los mensajes y realización de un álbum de postales.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Libros o imágenes de pictogramas y expresiones faciales
- Material para escribir: folios, lapiceros, rotuladores...
- Anexos para fotocopiar: [MP-caras], [MP-crear figuras], [MP-letras]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet
- PDI (pizarra digital interactiva) o cañón para proyectar



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- CARLE, E. *El mensaje secreto de cumpleaños*. Madrid: Ed. Kókinos, 2007
- HOBBIE, H. *¡Ojalá estuvieras aquí!* Barcelona: Ed. Edebé, 2007
- MIRANDA, A. *Monstruo triste, monstruo feliz*. Barcelona: Ed. Océano, 2009
- SMEE, N. *Caritas divertidas*. Ed. Altea, 2006
- SANCHAGRIN, J. *Caillou envía una carta*. Madrid: Ed. Everest, 2007
- VIDAL CUCURNY, A. *¡Haz muecas con Teo!*. Barcelona: Ed. Timunmas, 2008

A-D-E-L-A-N-T-E. Código secreto

Etapa y Cursos:

1º a 3º E. Primaria

Competencias Básicas:

CL, CM, AA, AIP, CCA

Áreas curriculares:

[EP]: Lengua castellana y literatura; Conocimiento del medio natural, social y cultural; Educación artística; Matemáticas

DESCRIPCIÓN

Cadena de **pruebas para descifrar el enunciado de una adivinanza escrita en clave**. Se trabajan conceptos numéricos, lingüísticos, del conocimiento del entorno, etc. y se ejercitan habilidades de búsqueda de información, formas de expresión y otras.

DESARROLLO

- A modo de orientación y motivación, se sugiere presentar algunos de los libros recomendados en la bibliografía (historias de detectives, mensajes cifrados, adivinanzas visuales...).
- Concretar el objetivo final: descifrar una adivinanza escrita con una mezcla letras y números. Entregar el anexo **AC-adivinanza en clave**.
- El alumnado utilizará 5 claves que asocian cada número con una letra (anexo **AC-claves para descifrar**); se obtienen realizando 3 pruebas.
- Cada alumno ejecuta individualmente el conjunto de pruebas. Una vez en disposición de las claves, deberá transcribir su mensaje y leerlo al resto de la clase.

PRUEBA 1: *Una familia de...*

La 1ª clave se obtiene escribiendo una lista de al menos 5 palabras de una misma familia. Pueden ilustrarlas con dibujos (anexo **AC-plantilla términos**). Sugerir que se ayuden de enciclopedias, revistas, libros de la biblioteca escolar, Internet... (Temas posibles: *objetos de plástico, partes del cuerpo, mamíferos, flores*).

PRUEBA 2: *Al pie de la letra*

Entregar a los alumnos una tarjeta con un dicho popular (anexo **AC-plantilla dicho popular**). Pedirles que escriban una pequeña historia interpretando el texto literal-

mente. Pueden acompañar el relato con un dibujo que represente fielmente el enunciado del dicho. Se les conceden 2 claves más. (Ejemplos utilizables: *andar con pies de plomo, ahogarse en un vaso de agua, estar en las nubes, dar la lata, me lo ha contado un pajarito, pensar en las musarañas...*).

PRUEBA 3: Enunciados matemáticos

Las 2 últimas claves se obtienen escribiendo un texto que sirva como enunciado de una operación matemática. Se entrega a los alumnos una tarjeta con la operación y se les ofrecen algunos elementos textuales de ayuda.

Ejemplo: Operación: $3+2=5$; Texto: ANA Y ÁNGEL TIENEN CARAMELOS

Con estos elementos, los niños construyen posibles descripciones del problema: “Si Ángel tiene tres caramelos y Ana tiene dos ¿cuántos caramelos tienen entre los dos?”

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Reservar un espacio (tablón de anuncios o mural) con 3 secciones (encabezadas con el título de las pruebas) para exponer los materiales que se van generando.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Libros informativos, enciclopedias, diccionarios y revistas para consultar y buscar información
- Anexos para fotocopiar: [AC-adivinanza en clave], [AC-claves para descifrar], [AC-plantilla dicho popular], [AC-plantilla términos]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- CELDRÁN, P. *Diccionario de frases y dichos populares*. Ed. Aldebarán, 2004
FRATTINI, S. *Camuflajes*. Ed. S.M., 2009
La guía del buen espía. Ed. Usborne, 2009
KORKOS, A. *El libro de los cuántos*. Ed. Oniro, 2009
NAVARRO, A. *Juega con Eugenio a juegos de ingenio*. Ed. Beascoa, 2006
O'LEARY, J. *El detective Patas y el caso del Gato de Oro*. Ed. Combel, 2009
RIDDELL, C. *Ottoline y la gata Amarilla*. Ed. Edelvives, 2008

Catálogo de juegos

Etapa y Cursos:

1º a 4º E. Primaria

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,
CSC, CCA

Áreas curriculares:

[EP]: Lengua castellana y
literatura; Educación artística;
Educación física

DESCRIPCIÓN

Elaboración de un **catálogo (fichero o panel) que recopile juegos infantiles**. Los contenidos se recogerán en un formato que agrupe distintas fórmulas de presentación gráfica de la información.

DESARROLLO

- Presentar al alumnado libros que traten sobre juegos infantiles (ver bibliografía recomendada). Incidir en la información que normalmente se precisa para describir cada uno: número de participantes, materiales, reglas...
- Realizar una puesta en común de juegos populares conocidos por los alumnos. Presentarles otros que no hayan mencionado, y recogerlos todos en una lista [*].
- Establecer con el alumnado el tipo de información que contendrá el catálogo (la relativa al conjunto de juegos y la específica de cada uno); el modelo elegido deberá estar adecuado a la edad de los alumnos. Decidir qué fórmulas de presentación se van a utilizar en cada apartado. Un modelo posible (ver anexo **CJ-formatos**) sería:
 - *Nuestros juegos...* → Esquema de árbol para clasificar los juegos atendiendo a determinadas características: antiguos o modernos, de práctica habitual o infrecuente en la actualidad, desarrollables o no en el recreo, u otras).
 - *Para jugar debes saber...* → Tabla con datos de cada juego: nombre, número de jugadores, materiales necesarios, finalidad, reglas básicas.

[*] Ejemplos de juegos infantiles: canicas, tabas, rayuela, pañuelo, chapas, balón quemado, pillapilla, palabras encadenadas, veo-veo, adivinar oficios, saltar la comba, cometa, hula hoop, 3 en raya, parchís, la oca... diversos de baraja.

- *Nuestro favorito* → Descripción detallada de un juego (elegido por votación). Se puede hacer con un flujograma que combine contenidos textuales, dibujos, flechas y otros elementos gráficos útiles para hacer comprensible la dinámica del juego.
 - *La música de los juegos* → Muchos juegos tradicionales se acompañan de canciones y poemas. Hacer un esquema con ejemplos.
- Crear plantillas sencillas para recoger cada tipo de información, adecuadas para el tipo de catálogo (fichero o panel).
 - Organizar la clase en parejas o tríos y hacer un reparto equilibrado de los apartados del catálogo. Proponerles que investiguen en libros o en Internet y que pregunten a sus familiares sobre los juegos que les resultan menos conocidos. Recordarles la importancia de elegir y sintetizar la información clave.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recopilar los contenidos elaborados por el alumnado para montar el catálogo, que pasará a formar parte de los materiales informativos disponibles en la clase o en la biblioteca escolar (fichero) o se expondrá en el aula o en un espacio común del centro (panel).

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, bolígrafos, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Anexo para consultar: [CJ-formatos]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet
- Enciclopedias o libros sobre el tema



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- BELLAC, B.; BONGRAND, C.; CAUQUETOUX, D.; DONNIER C. *El libro de los juegos de exterior. Para niños de 6 a 12 años*. Ed. Fleurus, 2005
- CASTILLO, B.; MARTÍNEZ GIL, F.; DE JUAN, J. *Un juego para cada día*. Ed. Libsa, 2005
- ONYEFULU, I. *D de divertirse. Un libro de juegos africanos*. Ed. Intermón Oxfam, 2008
- RINCÓN, V.; SERRATOS, C.; MAGALLANES, A. *Jueguero, Tomo I*. Ed. Nosttra, 2005

Ordeno y cuento

Etapa y Cursos:

1º a 6º E. Primaria

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,
CCA

Áreas curriculares:

[EP]: Lengua castellana y literatura; Conocimiento del medio natural, social y cultural; Educación artística

DESCRIPCIÓN

Actividad narrativa aplicada a la **descripción de un proceso**. Parte de un ejercicio de ordenación lógica de imágenes (secuenciación de escenas) que se completa con la creación de textos que explican lo que sucede.

DESARROLLO

- Mostrar algunos de los libros recomendados, en los que las imágenes conforman una fórmula narrativa tan eficaz como la de un texto; en su defecto, mostrar algún material en el que este efecto sea evidente. Utilizar la presentación para:
 - Fijar la atención del alumnado en detalles que marcan la temporalidad de las acciones: ¿Qué indica que una secuencia va detrás de la otra? ¿Qué se supone que ha ocurrido entre dos escenas?
 - Pedir que comenten las variaciones que evidencian las escenas: cambios en la ropa de los personajes, aparición de nuevos elementos, indicios que sugieren paso del tiempo, etc.
- Repartir a cada alumno imágenes de un proceso relacionado con algún tema que se esté trabajando en el aula (anexo **OC-viñetas del proceso**). Se pueden preparar con fotos o ilustraciones extraídas de Internet, recortes de revistas o dibujos de los niños.
- Pedir que ordenen las escenas atendiendo a un esquema básico de cuestiones: qué sucede primero, después y al final, y que pongan un título.
- Una vez verificado que la ordenación es correcta, el alumnado debe elaborar el texto. Previamente:
 - Buscar vocabulario relacionado con el tema en diccionarios, Internet...

- Hacer un listado de términos que marquen secuencias temporales, útil para crear los textos: principio, antes, después, luego...

El grado de dificultad de la actividad deberá adecuarse al nivel educativo. En cuanto al formato, es posible:

- utilizar las imágenes como material de partida para, después de ordenarlas, crear un texto general descriptivo de todo el proceso, o escribir un texto debajo de cada una de ellas;
- desarrollar la actividad en papel o en un soporte digital.

Posibles temas para tratar:

- Procesos naturales (ciclo del agua, estaciones del año, funcionamiento de un sistema corporal...).
- La evolución de un concepto (la escritura, la vivienda, el teléfono...).
- La fabricación de un instrumento musical; el origen y la transformación de un producto...

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- El docente puede apoyar la explicación del tema tratado utilizando los trabajos elaborados.
- Agruparlos en un mural expositivo, cuando se hayan abordado diversos temas.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Enciclopedias, diccionarios...
- Anexo para fotocopiar: [OC-viñetas del proceso]

Opcionales:

- Ordenadores con conexión a Internet
- Periódicos, folletos, revistas (para recortar imágenes)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- BERNER, R. *El libro de la noche*. Ed. Anaya, 2009
 COMPAIRE, J. *El agujero negro*. Ed. Kókinos, 2010
 GOFFIN, J. *¡Oh!* Ed. Kalandraka Ediciones Andalucía, 2007
 LENZ, P. *Tom y el pájaro*. Ed. Libros del Zorro Rojo, 2008
 MAYER, M. *Rana ¿Dónde estás?* Ed. Los cuatro azules, 2009

“Vario-Gramas” ¡qué invento!

Etapa y Cursos:

1º a 6º E. Primaria

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,

CSC, CCA

Áreas/materias curriculares:

Todas las de EP y ESO

DESCRIPCIÓN

Creación de **síntesis descriptivas** a través de formatos diversos en los que se combinen textos y elementos gráficos: tablas y esquemas de datos, cronogramas, flujogramas, organigramas, pictogramas y mapas de conceptos.

DESARROLLO

La finalidad esencial de este tipo de propuestas es adiestrar al alumnado en la interpretación y elaboración de esquemas de información y tablas de datos. El anexo **VG-fórmulas de presentación** incluye una breve descripción de estos formatos.

Empezar mostrando ejemplos de distintos formatos, explicando las particularidades de cada uno. En cuanto a la práctica, se puede realizar utilizando temas y textos de índole diversa, eligiendo contenidos y formatos de presentación y organizando el trabajo de investigación y creación de acuerdo con la etapa educativa, las materias curriculares que se desee trabajar y las capacidades de los niños.

Ejemplo de TEMAS	Propuestas para la PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS
Periodo histórico, civilización	- <i>Cronograma</i> de fechas y hechos asociados - <i>Organigrama</i> de personajes destacables (posición, relaciones...)
Deportes olímpicos	- <i>Tabla</i> que recopila una lista de disciplinas olímpicas y detalla: nº de jugadores, materiales necesarios, finalidad del juego, reglas resumidas, año de incorporación, medallero, principales deportistas y <i>records</i>

Ejemplo de TEMAS	Propuestas para la PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS
Inventos, descubrimientos	- <i>Tabla</i> de datos: nombre / descripción, año, autor, nacionalidad, significación que tuvo...
Experimento	- <i>Flujograma</i> descriptivo del proceso
Sistema naturales o artificiales (célula, volcán, universo, coche, ordenador, democracia...)	- <i>Tabla</i> o <i>Mapa conceptual</i> especificando sus componentes y datos asociados con ellos (significativos de cada caso): tipo, tamaño, textura, composición, función, etc.
Corriente filosófica	- <i>Tabla</i> o <i>Mapa conceptual</i> que resalta el pensamiento o principios esenciales y en otras columnas o ramas recoge: ideas adicionales, representantes, datos del contexto histórico-social, etc.
Plato de cocina típico	- <i>Tabla</i> de ingredientes (nombre, tipo de alimento, cantidad...) - <i>Flujograma</i> descriptivo del proceso de preparación (receta explicada con una secuencia (representada con líneas y flechas) de acciones (escritas dentro de cuadros)
Cuento, relato	- <i>Tabla</i> de personajes: nombre, datos relacionados con su aspecto físico o personalidad, relación con otros personajes... - <i>Flujograma</i> de los hechos principales (alternativa: un Pictograma)

NOTA: En la actividad *Catálogo de juegos* se describe una propuesta que plantea el uso combinado de varios formatos de presentación gráfica de información.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los materiales elaborados se pueden mostrar en espacios expositivos de la clase o del centro, o integrarse como material de referencia del aula o la biblioteca escolar.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, bolígrafos, rotuladores, pinturas, pegamento...
- Materiales de referencia (enciclopedias, libros)
- Anexos para consultar: [VG-fórmulas de presentación]

Opcionales:

- Ordenadores con conexión a Internet
- Software para la creación de presentaciones gráficas



Entretejiendo historias

Etapa y Cursos:

3º a 6º E. Primaria
1º ESO

Competencias Básicas:

CL, AIP, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana
y literatura

[EP]: Educación artística

[ESO]: Educación plástica y
visual

DESCRIPCIÓN

Propuesta de **creación de historias** a partir de elementos constitutivos de los cuentos populares y tradicionales.

DESARROLLO

- Explicar al alumnado la propuesta y organizar una lluvia de ideas para decidir los cuentos a partir de los cuales se va a trabajar.
- Una vez hecha la selección, realizar una lectura de las obras. Con los más pequeños se puede hacer una lectura en voz alta, mientras que en el caso de los mayores se sugiere prestarles ejemplares de las obras elegidas para que hagan una lectura individual.
- Tras la fase de lectura, proponer al alumnado que identifique los siguientes elementos y escriba cada uno en una tarjeta:
 - Nombres de los personajes principales y secundarios: Caperucita Roja, Cenicienta, El Gato con Botas...
 - Marco en el que se desarrolla la acción: presente/pasado, ciudad/campo...
 - Acciones: engaño, encantamiento...
- A continuación, recoger todas las tarjetas, agruparlas por tipología y, mediante algún juego, repartirlas entregando una de cada tipo a cada alumno. El objetivo es que cada niño cuente con un conjunto completo de tarjetas en el que se mezclan elementos de diferentes historias.
- Finalmente, proponer al alumnado la creación de su propia historia a partir de los elementos con los que cuenta. En función de las edades del grupo, se esta-

blecerá la extensión y el nivel de complejidad del texto que se consideren adecuados.

- Con los más pequeños se puede ampliar la actividad proponiéndoles que complementen los textos haciendo ilustraciones o montajes en collage con los diferentes elementos con los que han construido su historia.
- Para los mayores, la propuesta puede modificarse solicitando que los elementos con los que van a componer el relato (personajes, marco, acciones) procedan de otras fuentes que les resultan más sugerentes, como películas o juegos de ordenador, dándoles también la posibilidad de que propongan elementos inventados.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Cada alumno lee en voz alta el relato que ha escrito. Se puede jugar a identificar, al final de la narración, los cuentos de los que han surgido los elementos de la historia.
- Los relatos pueden recopilarse y encuadernarse en un volumen que pasa a formar parte de la biblioteca de aula o de la biblioteca escolar.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, bolígrafos, lápices, pinturas, pegamento, tijeras...



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- ALBUKREK SEBBAN, S. *El taller de los duendes: una guía para ayudar a los niños a imaginar, ilustrar y realizar su propio libro*. Ed. Obelisco, 2009
- CASSANY, D. *Taller de textos: leer, escribir y comentar en el aula*. Ed. Paidós, 2006
- ENOMOTO, K. y otros. *Érase veintiuna veces Caperucita Roja*. Ed. Media Vaca, 2006
- RODARI, G. *Gramática de la fantasía*. Ed. Planeta, 2008
- ROTH, P. *Guía creativa del autor*. Ed. Ma non troppo, 2007
- SCIESZKA, J. *La auténtica historia de los tres cerditos*. Ed. Thule, 2007

Catálogo de material deportivo

Etapa y Cursos:

3º a 6º E. Primaria

1º y 2º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, AIP, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana y literatura; Educación física

[EP]: Educación artística

[ESO]: Educación plástica y visual; Tecnologías/Informática

DESCRIPCIÓN

Creación de un **manual sobre aparatos y materiales deportivos** en el que se recogen características y normas de uso. El alumnado fijará la atención en los elementos utilizados en distintos deportes a partir de la búsqueda de información y la composición de las fichas. La propuesta puede adaptarse para elaborar un manual de los elementos disponibles en el gimnasio del centro escolar.

DESARROLLO

- Explicar al alumnado la propuesta, presentándole un ejemplo desarrollado de la ficha que figura en el anexo **CM-ficha material deportivo**.
- Formar parejas y asignar (de forma aleatoria o pidiéndoles que seleccionen) los materiales deportivos sobre los que el profesorado quiere trabajar (utilizar tarjetas con el nombre y la imagen del material).
- Proceder a la elaboración de contenidos del catálogo. Según el modelo de ficha propuesto (modificable a criterio del docente), serían:
 - Nombre del aparato o material elegido: pelota, raqueta, tutú, potro...
 - Imagen del objeto (fotografía o ilustración).
 - Descripción de su aspecto y características principales.
 - Ejercicio o deporte en el que se utiliza: para aumentar la flexibilidad, para desarrollar los músculos de los brazos, para bailar danza clásica, para jugar al tenis, etc.
 - Recomendaciones para un uso adecuado: “al lanzar un balón medicinal se ha de hacer a la altura del hombro y no por encima de la cabeza para evitar lesiones musculares o un posible resbalón”.

- Curiosidades: “las primeras raquetas eran de...”, “el gol más rápido se marcó...”.
- *Récords* relacionados.
- Proceder a la elaboración del catálogo reuniendo todas las fichas y encuadernándolas (con cubiertas ilustradas de cartulina y anillas, por ejemplo). Si las fichas se crean con el ordenador, pueden agruparse en un documento PDF o *Powerpoint*.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Dejar el manual en un lugar accesible (gimnasio, aula, biblioteca escolar...) para que esté al alcance de quienes quieran consultarlo. En el caso del documento electrónico, puede difundirse a través de la página web del centro, si existe.
- Se puede jugar a las adivinanzas a partir de la lectura de parte de la ficha (la descripción o las recomendaciones para un uso adecuado, por ejemplo).
- Para reforzar el carácter lúdico de la propuesta, se puede pedir al alumnado que realice una redacción en primera persona sobre “un día en la vida” de uno de los elementos incluidos en el manual.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Fuentes de consulta: manuales, reglamentos, Internet, revistas deportivas...
- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras, anillas, taladradora...
- Anexo para fotocopiar: [CM-ficha material deportivo]

Opcionales:

- Ordenador
- Cámara de fotos digital



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BERTRAN, A. *Mi primera guía de los Juegos Olímpicos*. Ed. La Galera, 2008
 VEKTERIS, D. y M. J. LICITRA. *La enciclopedia de los deportes*. Ed. SM, 2002

Historias mudas

Etapa y Cursos:

3º a 6º E. Primaria

1º y 2º ESO

Competencias Básicas:

CL, AIP, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana y literatura; Otras [*]

[EP]: Educación artística

[ESO] Educación plástica y visual

DESCRIPCIÓN

Elaboración de un cómic a partir de una página original en la que previamente se han borrado los textos. El objetivo es que el alumnado desarrolle un texto de argumento coherente con las imágenes. La actividad sirve además para mostrar los recursos narrativos propios del género.

DESARROLLO

Un ejemplo de material utilizable es el incluido en el anexo **HM-cómic sin letras**, en el que se representa un episodio de El Quijote. No obstante, el profesorado puede optar por elegir cualquier historieta y utilizar un método manual o un programa de tratamiento de imágenes para eliminar los textos. A partir de esto:

- Explicar la propuesta al alumnado y entregarle una copia de la página muda.
- Antes de que los alumnos empiecen a completar la historieta con los textos, dedicar un tiempo a comentar las principales características del particular lenguaje del cómic, deteniéndose en sus recursos más específicos e interesantes: cartelas (donde se expresa el narrador), bocadillos (voz de los personajes), onomatopeyas, líneas cinéticas, etc.
- A continuación, el alumnado procede a elaborar su particular versión de la historieta, añadiendo los textos. El trabajo puede hacerse de manera individual o por grupos. Para finalizar, colorea las viñetas (opcional).

[*] Existen materiales didácticos que exponen conceptos y procesos (de índole científica, histórica y otras) en formato de cómic, y abren por tanto la posibilidad de trabajar con distintas áreas y materias.

- La propuesta admite variaciones en su planteamiento; por ejemplo, la plantilla de partida puede conservar parte de los textos. Otra opción es repartir páginas distintas de una misma historieta.
- Como actividad paralela complementaria, que refuerza el trabajo de escritura, pedir al alumnado que narre la historia de la página de cómic en un texto breve. Es una alternativa útil para comparar diferencias entre un texto descriptivo y un cómic, y para evidenciar el modo en que los códigos narrativos de la historieta resuelven determinados mensajes y ambientaciones.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- El docente selecciona algunos trabajos y los comparte con el alumnado para comentar los aspectos más significativos y las diferencias entre unos y otros.
- En el caso de que se haya utilizado como plantilla una obra publicada, comparar las páginas realizadas por el alumnado con el cómic original.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura y dibujo: papel, lápices, bolígrafos, rotuladores, pinturas...
- Anexo para fotocopiar: [HM-cómic sin letras]

Opcionales:

- Páginas de cómic originales para borrar textos y fotocopiar



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. Ed. Norma, 2002
- GARCÍA, S. *Anatomía de una historieta*. Ed. Sinsentido, 2004
- GASCA, L. *El discurso del cómic*. Ed. Cátedra, 1988
- LÓPEZ, F. *Diccionario básico del cómic*. Ed. Acento, 1998
- MCCLOUD, S. *Entender el cómic: el arte invisible*. Ed. Astiberri, 2007
- VERGARA, B. *Entre viñetas*. Ed. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2003

Hacemos campaña

Etapa y Cursos:

4º a 6º E. Primaria

1º y 2º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,

CSC, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana y literatura

[EP]: Conocimiento del medio natural, social y cultural; Educación artística

[ESO]: Ciencias de la naturaleza; Educación plástica y visual

DESCRIPCIÓN

Diseño de una **campaña de comunicación** para salvar animales en peligro de extinción. Implica la creación de mensajes adaptados a diferentes canales (pancartas, carteles, cartas de reclamación) y elaborados con distintos tipos y formatos de escritura.

DESARROLLO

- Explicar al alumnado la propuesta. Como apoyo se puede presentar algún libro de los sugeridos en la bibliografía.
- Investigar en distintas fuentes documentales para obtener información sobre especies amenazadas y elegir los animales que protagonizarán la campaña.
- Diseñar un logotipo representativo y elegir un título llamativo.
- Dividir al alumnado en grupos, que crearán materiales relacionados con los siguientes apartados:
 - *Me manifiesto*: **pancartas** con diferentes eslóganes a favor de las especies amenazadas.
 - *Se busca*: **carteles informativos** que integren diferentes tipos de información (imagen del animal, características, población existente, un mapa señalando su hábitat, listado con películas, documentales y lecturas relacionadas con él, etc.). Pueden exponerse en los pasillos del colegio.
 - *Yo reclamo*: **cartas o correos electrónicos de reclamación**. Será preciso habilitar un buzón para depositar las cartas o crear una dirección de correo para enviar los mensajes. Los remitentes de las reclamaciones pueden ser los propios alumnos pidiendo soluciones al problema, asociaciones protectoras de

animales con nombres ficticios creados al efecto, o el propio animal denunciando su situación y reivindicando sus derechos.

El mismo modelo de propuesta permite trabajar otros temas: el ahorro energético, la paz mundial, la inmigración, etc. Las fechas conmemorativas relacionadas ofrecen un excelente pretexto para desarrollar la actividad: Día de la ciudad sin coches (22 de septiembre), Día Mundial para la protección de los animales (4 de octubre), Día escolar de la no violencia y de la paz (30 de enero), Día Internacional de los derechos de la mujer (8 de marzo), Día Internacional contra el racismo y Día del árbol (21 de marzo)...

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una vez elaborados los materiales que integran la campaña, se puede:

- Preparar un debate en el aula para profundizar en el tema.
- Presentar la campaña al resto del alumnado, en un espacio adecuado del centro y con formato de rueda de prensa (muy apropiado para el sentido de la actividad). Puede convocarse a las familias.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Fuentes de consulta: enciclopedias, libros de texto, Internet...
- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, tijeras...

Opcionales:

- Ordenadores para el alumnado (para escribir los correos electrónicos)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

FEW, R. *Alerta, animales en peligro*. Ed. SM, 2001

MATT. *El día que los animales hablen*. Ed. Susaeta, 2002

PIJOAN, M. *Animales en su hábitat: las especies amenazadas hablan*. Ed. Bruño, 2005

SAÑÉ, J. *100 mamíferos fácilmente identificables de todo el mundo*. Ed. Lectio, 2009

TORDJMAN, N. *Animales al límite*. Ed. Combel, 2007

Dilo en verso

Etapa y Cursos:

4º a 6º E. Primaria

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, AIP, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana
y literatura; Otras*

DESCRIPCIÓN

Aprovechando la terminología propia de diferentes disciplinas (deporte, anatomía, etc.), **se construyen poemas a partir de grupos de palabras**. La actividad permite practicar la escritura creativa y fomentar el disfrute del género poético, y puede utilizarse como elemento de motivación para trabajar temas curriculares diversos.

DESARROLLO

- Formar 4 grupos con el alumnado. Dos de ellos se encargan de generar dos listas de términos relacionados con una determinada disciplina, que escriben en tarjetas de papel.
- Introducir ambos grupos de tarjetas en sendas cajas.
- Los dos equipos restantes se reparten las cajas; cada alumno extrae una tarjeta. A partir de aquí, hay dos posibilidades:
 - a) Se extraen 2 ó 3 términos y se compone un poema, repitiéndose el proceso hasta agotar las tarjetas.
 - b) Se sacan todas las tarjetas; el reto consiste en construir un grupo de poesías que en conjunto incluyan todos los vocablos.
- Cuando el docente decida, los equipos invierten papeles.

La composición resultante deberá tener cierto sentido. Pueden establecerse unas normas básicas de composición:

[*] Esta actividad puede realizarse utilizando conceptos de cualquier área o materia curricular

- Los versos podrán tener rima (asonante o consonante) o no.
- Deberá utilizarse la totalidad de las palabras contenidas en la caja.
- Serán válidos los vocablos derivados del original.

El modelo de propuesta se puede aplicar a gran variedad de temas:

Tema	Título	Palabras	Versos
Geografía	Palabras de secano	Desembocadura, volcán, terremoto, borrasca, olas, anticiclón, gota fría...	Cuando me dieron la volcánica noticia, el mundo entero entró en erupción, una gota fría recorrió mi cuerpo, una borrasca de emoción...
Términos matemáticos	Poemario Pitagórico	Cateto, fracción, probabilidad, incógnita, suma, resta, división, raíz...	Incógnitas de cada mañana: nuevas personas, experiencias que suman y restan, la probabilidad de ser feliz...
Educación artística (EP)	Colores vivos	Rojo, amarillo, verde, azul, añil, violeta...	Rojo, como las mejillas de Rosa; Amarillo, como el pelo de Ana; Verde como estabas aquel día...

En el anexo **DV-composiciones poéticas** pueden consultarse más ejemplos.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Se puede preparar un expositor en el que se muestren todos los poemas contruidos, rodeados de las tarjetas en las que figuran las palabras utilizadas.
- Los poemas pueden incorporarse en los canales y materiales de difusión disponibles en el centro: revista o página web, boletín de la biblioteca u otros.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Contenedores (cajas, bolsas o materiales para construirlos)
- Anexo para consultar: [DV-composiciones poéticas]

Opcionales:

- Ordenadores para el alumnado (para preparar las fichas)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- CHISHOLM, A. *Curso práctico de poesía: un método práctico para todos los que escriben poesía, o aspiran a escribirla*. Ed. Alba, 2003
- GARCÍA, L. *Lecciones de poesía para niños inquietos*. Ed. Comares, 2000
- PRADO, B. *Siete maneras de decir manzana*. Ed. Visor, 2008

Hoy visitamos...

Etapa y Cursos:

5º y 6º E. Primaria

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,
CSC, CCA

Áreas curriculares:

[EP]: Lengua castellana y literatura; Conocimiento del medio natural, social y cultural; Educación artística

DESCRIPCIÓN

Elaboración de una **guía turística de una localidad en formato digital**, en la que se destaquen los aspectos de mayor interés y atractivo para los niños. Se trata de realizar tareas de búsqueda, selección, análisis y reescritura de información para confeccionar un tipo específico de documento.

DESARROLLO

En la actividad, el alumnado tomará contacto, a través de la lectura y la escritura, con textos de diverso carácter: recetas de cocina, crónicas, perfiles biográficos, descripciones, etc.

La confección de la guía contempla los siguientes pasos:

- Explicar al alumnado la propuesta. Se puede presentar algún libro de la bibliografía mostrando el tipo de información que contiene.
- Proyectar una presentación de la estructura de la guía y las diferentes secciones para completar: gastronomía; parques, plazas y calles; personajes y sucesos de la ciudad; monumentos con su historia y leyendas; folclore (fiestas y tradiciones); rutas turísticas, y cualquier otro aspecto singular (ver anexo **HV-plantilla GT**).
- Organizar equipos de 4-5 miembros y asignar una sección de la guía a cada uno.
- Invitarles a iniciar la búsqueda documental, orientándoles para que utilicen los recursos de mayor interés. Se puede llevar a cabo en la biblioteca escolar, en la biblioteca pública, en las oficinas de turismo, etc.

- Pedirles que reelaboren la información seleccionada para plasmarla en los espacios en blanco. Los textos se pueden completar con imágenes.
- Recopilar todos los documentos para crear un archivo único y componer la guía.

Para hacer la propuesta más lúdica e interactiva, se puede completar con:

- Sección de *pasatiempos*, elaborados entre toda la clase: sopa de letras de monumentos, crucigrama de personajes célebres, laberinto para llegar a una plaza... En Internet hay programas sencillos que permiten construir estos juegos.
- *Cuéntalo tú mismo*: espacios en blanco para incluir textos redactados en primera persona por los niños contando sus impresiones del lugar, marcos para incluir fotografías y pie de foto para completar, etc.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La guía puede presentarse a otras clases con un sistema de proyección (cañón o PDI), y pasar a formar parte de los materiales de consulta de la biblioteca escolar, en versión electrónica o impresa.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Recursos documentales: obras de consulta, folletos turísticos, Internet, libros de leyendas, etc
- Ordenadores para el alumnado
- Ordenador con conexión a Internet y cañón para proyectar
- Anexo (para proyectar y completar por los alumnos): [HV-plantilla GT]

Opcionales:

- (PDI) pizarra digital interactiva
- Escáner para digitalizar dibujos
- Impresora
- Material de dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Guía de turismo con niños en la provincia de Valladolid.* Diputación de Valladolid.
 RATTI, M. *Madrid cuéntanos de ti.* Ed. H. Kliczkowski, 2003
 Roma. *Guía de viaje para niños.* Ed. Ediciones Gaesa, 2010
 TANG GOFFARD, V. *Londres para niños. ¡Aventuras en la ciudad con actividades, juegos y puzzles!* Ed. Lectio, 2007
Viajar en familia por Castilla y León: pequeñas rutas de fin de semana para viajar con niños. Ed. Everest, 2004

Universo entretenido

Etapa y Cursos:

5º y 6º E. Primaria
1º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,
CSC, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP]: Lengua castellana y literatura. Conocimiento del medio natural, social y cultural; Otras [*]

[ESO]: Lengua castellana y literatura; Ciencias de la naturaleza; Ciencias sociales, geografía e historia; Otras [*]

DESCRIPCIÓN

Juego para realizar un **viaje por el Sistema Solar** repasando sus principales elementos y características. La actividad permite **practicar la escritura científica y reforzar el aprendizaje de conceptos concretos** relacionados con los contenidos curriculares.

DESARROLLO

El juego, tanto en sus elementos como en su desarrollo, sigue un formato similar al del *juego de la oca*. Para avanzar es necesario responder correctamente a preguntas que están asociadas con el concepto que aparece representado en cada casilla. La dinámica propuesta, que admite las variaciones que el docente considere pertinentes, se especifica en el anexo **UE-instrucciones**.

Los materiales que componen el juego son:

A – Ficha de instrucciones

- Un pequeño grupo de alumnos se encargará de crearla, con un formato y unos contenidos similares a los del anexo aludido anteriormente.

B – Mazos de tarjetas

- Dividir la clase en grupos. Cada uno elaborará un mazo (anexo **UE-tarjetas**).
 - Mazo 1 (*Planetas*). En ellas, junto a la imagen y el nombre del astro, se recogerán diversos datos: diámetro, distancia al Sol, duración de un día y de un año, satélites, temperatura, estructura... Se creará una para el Sol incluyendo información relevante de la estrella.

[*] Los contenidos del mazo 4 permiten abordar temas relacionados con música, educación artística y otros.

- Mazo 2 (*Constelaciones*). Mostrarán el nombre y un dibujo de la constelación, junto con información sobre la misma.
- Mazo 3 (*Elementos espaciales*). Dedicadas a elementos tales como los cometas, los asteroides, los satélites artificiales, las naves espaciales... Contendrán nombre, partes, curiosidades, descubridores, etc.
- Mazo 4 (*Cultura*). Corresponderán a obras cinematográficas, musicales, literarias... que tengan que ver con la astronomía. Constarán en ellas datos propios de cada caso: título, autor, director, intérpretes, género, etc. y una reseña.

C – Panel de juego

- El alumnado preparará un panel de tamaño cartulina, con el Sol en el centro de una línea que describe elipses que simulan órbitas. Estas líneas (estas órbitas) son una secuencia de casillas ilustradas con fotos o dibujos de los elementos que aparecen en los mazos (los planetas aparecerán ordenados según su distancia al Sol). El anexo **UE-esquema panel** describe con más detalle los contenidos de este tablero de juego.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al finalizar la sesión de juego, de forma colectiva, se hará un recorrido por el panel repasando las principales características de los elementos representados en él.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, tijeras...
- Anexos para consultar: [UE-instrucciones], [UE-esquema panel], [UE-tarjetas]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet
- Impresora



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- GARLLCK, M. *Atlas de Universo*. Ed. Blume, 2009
 PARKER, S. Sistema Solar. *La información en tus manos*. Ed. Altea, 2007
 RANZINI, G. *Atlas del Universo*. Ed. Alianza, 2001

Fanfic

Etapa y Cursos:

5º y 6º E. Primaria
1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, AA, AIP, CSC

Áreas/materias curriculares:

[EP] y [ESO]: Lengua castellana
y literatura; Lengua extranjera

DESCRIPCIÓN

A partir de un ideograma (ejercicio de organización de conceptos) el alumnado crea un **fanfic en inglés** basado en algún personaje de la literatura anglosajona.

Los fanfics o fanfictions son relatos escritos por admiradores de un libro, película o serie, que desarrollan una historia paralela o una continuación, respetando las características de los personajes originales.

Nota: la actividad puede también llevarse a cabo para crear *fanfics* en lengua castellana.

DESARROLLO

- Explicar al alumnado qué es un *fanfic*.
- Realizar una lluvia de ideas sobre personajes literarios destacados de la literatura anglosajona: Peter Pan, Alicia, Harry Potter, Matilda... (en la bibliografía se incluyen algunos libros relacionados) y escoger uno como protagonista del *fanfic*.
- Entregar a cada alumno fotocopia del anexo **FF-ideograma fanfic**, una plantilla con diferentes figuras geométricas relacionadas mediante líneas.
- Escribir en el cuadrado grande el nombre del personaje elegido.
- Completar rellenando los espacios restantes (todos o parte de ellos) con vocabulario en inglés, siguiendo las siguientes pautas:

FIGURA GEOMÉTRICA	CATEGORÍA GRAMATICAL
■	Noun (lugares, objetos u otros personajes)
☀	Adjective
●	Verb
◆	Adverb

- Una vez cumplimentado (ver ejemplo en anexo **FF-ideograma completo**), los alumnos intercambian su ideograma con el compañero de al lado. Cada uno deberá escoger términos del esquema recibido para redactar su propia historia usando el modelo del anexo **FF-plantilla fanfic**.
- La trama de la historia deberá reflejar las relaciones que establecen las líneas del organigrama para los términos elegidos. Se sugiere que el texto tenga una extensión aproximada de 150 palabras, si bien esta deberá adecuarse al nivel educativo-curso con el que se lleve a cabo la actividad.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Leer en voz alta los *fanfictions* creados. Los alumnos pueden votar el que más les guste.
- Se pueden recopilar los trabajos y publicarlos en la Red a través de alguna herramienta 2.0.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Anexos para fotocopiar: [FF-ideograma fanfic], [FF-plantilla fanfic], [FF-ideograma completo]

Opcionales:

- Ordenadores con conexión a Internet (para escribir y publicar los *fanfics*)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

CASARES, S. *Atlas básico de inglés*. Ed. Parramón, 2006

Diccionario Oxford Pocket para estudiantes de inglés. Español-Inglés / Inglés-Español. Ed. Oxford University Press, 2006

LASCURAÍN, J. *El inglés, ¡que fine es!* Ed. SM, 2003

Títulos protagonizados por personajes famosos:

CARROLL, L. *Alice in Wonderland*. Ed. CCV, 2007

DAHL, R. *Matilda*. Ed. Penguin Books, 2007

DOWLING, J.K. *Harry Potter and the the Philosopher's Stone*. Ed. Bloomsbury Publishing, 1997

Cuéntalo... en vídeo

Etapa y Cursos:

5º y 6º E. Primaria

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,

CSC, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana y literatura.

[EP]: Educación artística

[ESO]: Educación plástica y visual; Tecnologías / Informática

DESCRIPCIÓN

Creación de **relatos en vídeo, utilizando la escritura multimodal** -que integra textos, audio, imágenes estáticas o en movimiento, etc.-, para narrar historias basadas en experiencias del alumnado.

DESARROLLO

- Proyectar vídeos elaborados por otros alumnos con el objetivo de familiarizar a la clase con este modelo de escritura. Hay ejemplos en la página:

<http://projectescitilab.eu/edulab/es/relatos>

- Pedir al alumnado que haga un listado con algunas experiencias personales. A partir de él se seleccionan las historias con las que se va a trabajar (en grupos).
- Elaborar un breve resumen de cada experiencia seleccionada identificando el inicio, el desarrollo y el desenlace.
- Confeccionar una lista con los posibles recursos gráficos y audiovisuales que se pueden incluir en el montaje (fotografías, dibujos, música, grabaciones de voz, vídeos, etc.).
- A partir de los dos elementos anteriores (resumen y listado), elaborar un **guión gráfico**, el cual se utiliza como planificación previa al montaje de las escenas. Una opción que ayuda a construir el guión gráfico es dibujar un panel de viñetas (*story-board*) de las diferentes partes de la historia. En dichas viñetas se incluirán el texto, la descripción o dibujo de lo que se narra, además de otros detalles.
- Preparar los recursos gráficos y audiovisuales necesarios. En la dirección web que se indica a continuación hay imágenes, sonidos y vídeos que se pueden descargar gratuitamente:

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

- Escribir el texto definitivo en primera persona y buscar un título atractivo. Leer en voz alta la historia completa para darle la entonación precisa antes de grabar.
- Grabar a los alumnos narrando su historia.
- Editar el vídeo con un programa informático, combinando la narración del relato con los elementos gráficos y audiovisuales seleccionados. En el anexo **CV-herramientas audio y vídeo** se incluyen referencias de recursos útiles para realizar esta tarea y la anterior.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Los relatos digitales elaborados se pueden publicar en la página web del centro o en otros espacios de Internet.
- Se puede hacer una sesión especial donde se presenten y proyecten los vídeos, invitando a las familias.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Ordenadores con software y hardware de grabación y conexión a Internet
- Cámara de vídeo
- Micrófono
- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Anexo para fotocopiar: [CV-herramientas audio y vídeo]

Opcionales:

- Cañón para proyectar
- Cámara de fotos digital



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

GROUP DE RECERCA ENSENYAMENT I APRENENTATGE VIRTUAL. Universitat de Barcelona. *Relatos digitales elaborados por niños y adolescentes*. Disponible en: http://greav.ub.edu/relatosdigitales/relatos/relatos_ninos_jovenes

NUDD MITCHELL, E. *Los viajes de Emily Nudd Mitchell*. Ed, Demipage, 2009

Noticiero del pasado

Etapa y Cursos:

5º y 6º E Primaria
1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,
CSC, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana y literatura

[EP]: Conocimiento del medio natural, social y cultural; Educación artística.

[ESO]: Ciencias sociales, geografía e historia; Educación plástica y visual

DESCRIPCIÓN

El alumnado elabora un periódico especial: **un diario de noticias contextualizado en una época histórica**. Se practica la escritura creativa de forma lúdica, relacionándola con las TIC y reforzando el aprendizaje de conceptos vinculados a los contenidos curriculares.

DESARROLLO

- Se partirá de contenidos trabajados en unidades didácticas relacionadas con la Historia. El alumnado comienza por inventar un título para el diario.
- El trabajo se organiza por parejas, a las que se asignan las diferentes secciones del rotativo; por ejemplo:
 - **Portada:** Resumen de noticias destacadas.
 - **Nacional:** Hechos significativos acaecidos en la cultura o país analizado.
 - **Internacional:** Hechos acaecidos en el exterior de la cultura o país.
 - **Deportes:** Crónicas deportivas, análisis de competiciones típicas...
 - **Sociedad:** Usos y costumbres de la sociedad del momento, folklore...
 - **Anuncios por palabras:** Construidos en tono irónico y relacionados con aspectos de la vida cotidiana de entonces.
 - **Economía:** Análisis de los recursos naturales, industria, datos económicos relevantes...
 - **Cultura:** Obras y personalidades destacadas, reseñas musicales, teatrales y artísticas en general.
 - **Humor:** Un toque de alegría y crítica sobre algunos aspectos de los que se haya hablado durante el resto del diario.
 - **Entrevista con personaje destacado:** Ficticia pero totalmente creíble, basada en la información biográfica que exista.

- Cada pareja trabaja en el ordenador completando las plantillas del periódico (ver anexo **NP-base periódico**) con datos que puede obtener de diversas fuentes (apuntes de clase, libros de texto, Internet...) e incorporando imágenes (extraídas de la Red o dibujos originales realizados por el alumnado).
- La pareja que confecciona la portada estará en contacto con el resto para concretar las noticias a incorporar en ella.
- Un grupo de alumnos, ayudado por el docente, asumen el papel de editor, revisando y corrigiendo todos los contenidos.
- El periódico se imprime a doble cara y en formato A4 ó A3 (éste último permite obtener un producto más parecido al de los diarios reales).

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La publicación puede presentarse en el aula simulando un telediario adaptado a la época, en el que además de las noticias del periódico se incluyan contenidos en tono de parodia (por ejemplo, una hipotética previsión meteorológica usando un mapa histórico).

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, lápices, bolígrafos, rotuladores, grapadora...
- Ordenadores con conexión a Internet
- Impresora
- Anexo: [NP-base periódico]

Opcionales:

- Decorado y atrezzo para la representación (telediario adaptado)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- GRIJELMO, A. *El estilo del periodista*. Ed. Taurus, 2008
 LANGLEY, A; DE SOUZA, P. *El periódico de Roma*. Ed. B, 1997
 LANGLEY, A; DE SOUZA, P. *El periódico de Grecia*. Ed. B, 1997
 ROMA, P. *De profesión, periodista*. Ed. Anaya, 2000

Bocadillos de lectura

Etapa y Cursos:

6º E. Primaria

1º a 3º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AIP, CSC, CCA

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana
y literatura

[EP]: Educación artística

[ESO]: Educación plástica y
visual

DESCRIPCIÓN

Creación de **una historia utilizando la técnica de la fotonovela**, a partir de un texto de autor adaptado o de un guión original. Se trata de un ejercicio de construcción de historias con técnicas de escritura combinada de texto e imagen.

DESARROLLO

Organizar la clase en grupos de 3 ó 5 miembros. Cada grupo elaborará una fotonovela siguiendo la siguiente pauta de trabajo:

- Elaborar un **guión literario** que se organizará en secuencias de acuerdo a los escenarios donde se desarrolle la acción y los personajes que intervengan (ver ejemplo en anexo **BL-guiones**).
- Concretar el **guión técnico** visualizando cómo se va a llevar a cabo la narración. Aquellas situaciones que se han señalado en el guión literario se tienen que plasmar en la elección de un determinado plano con su correspondiente ángulo de visión (consultar el ejemplo recogido en el anexo anterior).
- Buscar en revistas, folletos, fotografías, etc. los **personajes y los escenarios** necesarios según los guiones escritos, y recortarlos.
- **Montar la imagen y el texto**. Antes de pegar los recortes, debe hacerse un croquis sobre el papel, diseñando el tamaño que va a tener cada imagen y cual será la relación entre un recorte y otro, con el fin de determinar el ritmo de la historia (ver anexo **BL-imagen**).
- **Crear las cartelas y los globos**. Los textos descriptivos –cartelas– y los diálogos de los personajes –globos– se dibujarán en folios o cartulinas, se recortarán y se

pegarán sobre el montaje de escenas elaborado en el paso anterior. Utilizar las posibilidades de este recurso variando la forma, el tamaño y la tipografía de cada elemento en función de lo que quieran expresar los personajes: palabras muy grandes para indicar una exclamación, pequeñas para un susurro, etc. (consultar anexo **BL-globos**).

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Cada grupo puede hacer una representación de teatro leído de su fotonovela, repartiendo los personajes entre los miembros del equipo.
- Se pueden recoger en una publicación conjunta todas las fotonovelas creadas: en un formato encuadernado de papel, digitalizadas y colgadas en una web, etc.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Revistas y folletos
- Anexos para consultar: [BL-guiones], [BL-imagen], [BL-globos]

Opcionales:

- Herramientas para digitalizar las páginas y publicarlo en web.



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

APARICI, R. *El cómic y la fotonovela en el aula*. Ed. Ediciones de la Torre 1992
VÁZQUEZ GONZÁLEZ, M. *La fotonovela en la escuela*. Ed. Centro de Estudios de Profesores de Jaén, 1991

De viaje por la historia

Etapa y Cursos:

1º y 2º ESO

Competencias Básicas:

CL, CD, AA, CIM, AIP,
CSC, CCA

Materias curriculares:

[ESO]: Lengua castellana y literatura; Educación plástica y visual; Ciencias sociales, geografía e historia; Tecnologías/Informática

DESCRIPCIÓN

Elaboración de una **guía de viajes a través del tiempo** en la que se recojan recorridos imaginarios al pasado, confeccionados a partir de información real sobre el destino elegido. La actividad propone al alumnado un acercamiento a aspectos singulares de distintas épocas históricas, a través de un trabajo en grupo dirigido a la composición de un recurso de información muy característico.

DESARROLLO

- Explicar al alumnado los posibles contenidos y el formato de la guía.
 - Contenidos: [1º ESO] - la Prehistoria, las primeras civilizaciones históricas: Egipto, Grecia, Roma...; [2º ESO] - el Imperio Bizantino, la Europa feudal, la Europa del siglo XI al XV, la Península Ibérica en la Edad Media...
 - Formato: guía en formato digital o papel.
- Pedir al alumnado que se organice en grupos de cuatro o cinco integrantes y seleccione un destino.
- Proceder a la creación de los contenidos de la guía. Para cada destino se elaborará una ficha con los siguientes apartados:
 - DESTINO: nombre del lugar elegido.
 - DESCRIPCIÓN geográfica.
 - LUGARES de interés natural, histórico, artístico...
 - ASPECTOS CULTURALES destacables (arte y artesanía, música y folclore, celebraciones, gastronomía...).
 - EQUIPAJE necesario (con alusiones al idioma oficial, la moneda...).

- SUCEDIÓ AQUÍ: referencias históricas reseñables, indicando la fecha y los principales hechos y protagonistas.

Completar cada ficha con imágenes (ilustraciones o fotografías).

La propuesta se puede ampliar pidiendo al alumnado que identifique datos o aspectos relativos al presente en los se detecten cambios respecto al pasado.

Profesor y alumnado deberán decidir el soporte para crear las fichas (papel o digital). En el anexo **VH-ficha guía** se ofrece un modelo posible.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Dependiendo del soporte elegido, la guía se podrá componer con formato de fichero encuadernado, como documento PDF, como presentación (Powerpoint o similar); otra interesante opción es elaborar un libro digital (utilizando alguna herramienta gratuita como Magazine3, disponible en www.magazine3.de).
- Proponer a cada equipo que nombre a un portavoz para que presente su recorrido al resto de la clase.
- También se puede organizar una exposición (en el aula, en la biblioteca escolar, en los pasillos del centro...) trasladando los contenidos generados (textos e imágenes) a paneles.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Fuentes de consulta: enciclopedias, libros de texto, Internet...
- Material de escritura y dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras...
- Anexos para fotocopiar: [VH-ficha guía]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet y cañón para proyectar



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

AZNAR, F. *España medieval*. Ed. Anaya, 2009

CLOTES, J. *La Prehistoria explicada a los jóvenes*. Ed. Paidós, 2008

FERNÁNDEZ, M. *Pequeña historia de España*. Ed. Espasa-Calpe, 2008

LE GOFF, J. *La Edad Media explicada a los jóvenes*. Ed. Paidós, 2009

Algunos títulos de las colecciones “*Al descubierto*” y “*Viva imagen*” de Pearson Educación.

¡Eureka! (un bingo científico)

Etapa y Cursos:

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CM, AA, AIP

Materias curriculares:

[ESO]: Lengua castellana y literatura; Ciencias de la Naturaleza; Física y química; Otras [*]

DESCRIPCIÓN

Se utiliza el formato del juego del bingo para **practicar la escritura de notación científica y reforzar el aprendizaje de conceptos concretos** relacionados con contenidos curriculares.

DESARROLLO

Fase de preparación.

- Dividir la clase en dos grupos, y organizar estos a su vez en pequeños equipos (parejas o tríos).
 - Grupo A: cada miembro rellena una ficha (anexo **EK-ficha elemento**) en la que, junto con el nombre y el símbolo de un elemento químico, recoge sus principales características, a modo de pistas: propiedades físico-químicas (estado en la naturaleza, masa atómica, número atómico, color, etc.), datos adicionales, como su abundancia y su uso práctico, y curiosidades (descubridor, origen del nombre...).
 - Grupo B: los alumnos preparan los cartones de juego (plantilla en anexo **EK-cartón**) incluyendo en cada uno los símbolos de 9 elementos químicos.
- Comprobar que la información incluida en las fichas y en los cartones es correcta.

Fase de juego.

- Entregar el mazo de fichas al grupo A y repartir los cartones entre los equipos del B.

[*] La tabla incluida en el apartado “Desarrollo” contiene ejemplos de temas pertenecientes a diversas materias curriculares.

- Un alumno del grupo A extrae una ficha del mazo y lee en voz alta la primera característica escrita. Los equipos del grupo B deben adivinar de qué elemento se trata. Continúa la lectura de pistas hasta que alguien dice el nombre correcto. El alumno que lee lo confirma, anota en la pizarra el símbolo y el nombre del elemento en cuestión y relee su ficha completa. A continuación, cede turno de lectura a otro compañero del grupo A.
- Cada equipo del B que tiene el elemento en su cartón debe tacharlo. Cuando un equipo completa los nueve, grita “¡Eureka!”. El profesor comprueba que se han tachado los símbolos correctos.

El mismo modelo de propuesta sirve para trabajar en el aula diversos temas:

TEMA	CONTENIDOS DEL CARTÓN
Educación vial	Señales de tráfico
Notación matemática	Simbología o fórmulas de teoremas
Leyes de la Física	Fórmulas
Géneros y autores literarios	Denominación del género / nombre del autor
Hechos y personajes históricos	Denominación del hecho / nombre del personaje

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al final de la sesión, se repasan colectivamente todos los elementos aparecidos. En la siguiente se invierten los papeles: los alumnos encargados de preparar las fichas se encargan de los cartones de juego y viceversa.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura, dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, tijeras...
- Anexos para fotocopiar: [EK-ficha elemento], [EK-cartón]

Opcionales:

- Ordenadores para el alumnado (para preparar las fichas)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Diccionario esencial de química*. Ed. Spes, 2005
 LLANSANA, J. *Atlas básico de física y química*. Ed. Parramón, 2003
 WINSTON, R. *¡Alucina con la química!* Ed. SM, 2007

Matemática divertida

Etapa y Cursos:

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CM, CD, AIP, CCA

Materias curriculares:

[ESO]: Lengua castellana y literatura; Educación plástica y visual; Tecnologías/Informática; Matemáticas

DESCRIPCIÓN

El alumnado ejercita sus capacidades creativas enunciando y resolviendo **problemas, juegos y enigmas** que permiten trabajar contenidos específicos de matemáticas.

DESARROLLO

- El docente explica el objetivo de la actividad y propone temas; por ejemplo:
 - Enigmas cuya resolución implica una serie de operaciones matemáticas.
 - Problemas sencillos de figuras geométricas.
 - Juegos psicotécnicos (que utilizan naipes, fichas de dominó...).
 - Juegos para los que es preciso ayudarse de una calculadora.
- El alumnado se organiza en grupos. Cada equipo escoge un tema.
- Debe elegirse el tipo de soporte a emplear: formato digital (un *blog*) o papel.

Si la opción elegida es el *blog*:

- Crearlo utilizando alguna de las plataformas técnicas existentes en Internet, como la disponible en *Google* en la ruta:

Más/todavía más/Comunicar, mostrar y compartir/Blogger

- A través de *post* escritos en el blog, cada grupo plantea retos que los otros equipos intentarán resolver, dejando sus respuestas en el apartado “comentarios” que sigue a cada entrada.
- Decidir la dinámica de desarrollo de la actividad; puede consistir en que, cada semana, haya un grupo encargado de elaborar y proponer el reto; otra opción es que todos los grupos propongan un reto semanal. Al final de cada semana, o al terminar el periodo dedicado a la actividad, cada grupo introduce las soluciones a los retos que ha propuesto.

Si se opta por el formato papel:

- El *post* en el que se describe el reto para resolver se sustituye, en este caso, por una tarjeta (cuartilla) manuscrita o elaborada con el ordenador. Las tarjetas pueden adherirse a un panel creado al efecto.

Los *post* o tarjetas resultarán más motivadores si se acompañan de elementos gráficos (rótulos, dibujos, fotos...). El anexo **MD-retos** ofrece ideas para crear las propuestas.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Las tarjetas pueden agruparse en un fichero decorado con una cubierta también elaborada. Antes deberá incorporarse en la parte posterior de cada una la solución correspondiente. Si hay posibilidad (reimpresión o fotocopiado de tarjetas), se sugiere realizar varias copias para repartir entre el alumnado.
- El formato *blog*, o la página web del centro, permiten difundir la actividad entre otros cursos del centro. Puede programarse una sesión de presentación conducida por el alumnado participante.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Material de escritura y dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores, pegamento, tijeras, anillas, taladradora...
- Anexos para consultar: [MD-retos]

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet
- Cañón de proyección



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- ANDRADAS, C. *Póngame un kilo de matemáticas*. Ed. SM, 2003
- BERRIO, J. *Aritmética ilustrada*. Ed. Astiberri, 2006
- BLASCO, F. *Matemagia: los mejores trucos para entender los números*. Ed. Planeta, 2007
- CAPÓ, M. *¡Atrévete con las mates!: problemas para valientes*. Ed. El Rompecabezas, 2007
- DOWER, G. *¿Quieres jugar con las matemáticas?* Ed. Akal, 2006
- NORMAN, L. C. *El país de las mates para expertos*. Ed. Nívola, 2008
- VV.AA. *Psicotécnico general*. Ed. Mad, 2010

En pocas palabras

Etapa y Cursos:

1º a 4º ESO

Competencias Básicas:

CL, CM, CD, AA, CIM,
AIP, CCA

Materias curriculares:

Todas las de ESO

DESCRIPCIÓN GENERAL

Ejercicio de **síntesis creativa** que refuerza la comprensión de diferentes temas tratados en el aula. Se invita al alumnado a esbozar, con un número limitado de palabras (25 ó 30), la sinopsis de conceptos científicos, literarios, musicales, deportivos, teoremas matemáticos, etc.

DESARROLLO

- Uno de los profesores del equipo prepara y presenta al alumnado un documento con una selección de temas que se trabajan en el curso, que habrá consensuado previamente con los docentes de las diferentes materias.
La tabla que figura en el anexo **PP-temas** es un ejemplo que contempla todos los cursos.
- Para la asignación de los temas pueden prepararse tarjetas con el título de cada uno y repartirlas entre el alumnado.
- Las sinopsis descriptivas se consignan en una ficha estándar; se dispondrá de una plantilla (ejemplo en anexo **PP-ficha descriptiva**). Puede rellenarse tanto en archivo electrónico como en papel.
- La norma fundamental consiste en no superar el límite de términos para definir cada uno de los conceptos propuestos. Se trata de construir textos breves que comuniquen lo esencial, elaborados con un lenguaje sencillo que podrá incluir guiños humorísticos para incrementar el aspecto lúdico de la actividad.
- Cada ficha puede distinguirse con una marca de color diferente, en función de la materia curricular asociada.

- Se sugiere que el alumnado escriba en papel una versión previa de las definiciones para someterlas a debate público en la clase. Esta estrategia consigue que todo el grupo trabaje sobre el conjunto de temas elegidos y garantiza un resultado final consensuado, que se traslada al formato definitivo de fichas.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Las fichas generadas se agrupan por temas en pequeños bloques de materias. Pueden incluirse en un archivador de cartón para constituir una *minibiblioteca* de conceptos, que quedará a disposición de la clase.
- Si el centro tiene página Web, Intranet, blog o similar, pueden también publicarse en ellos.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Ordenador e impresora
- Material de escritura y dibujo y manualidades: papel, cartulinas, lápices, rotuladores...
- Anexos para fotocopiar: [PP-temas], [PP-ficha descriptiva]



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

CASSANY, D. *Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula*. Ed. Paidós Ibérica, 2008

Escritura creativa. Cuaderno de ideas. Ediciones y Talleres de Escritura Creativa Fuentetaja, 2007

PINTO, M. *Aprendiendo a resumir: prontuario y resolución de casos*. Ed. Trea, 2006

SABATÉ, E. *Manual para escribir correctamente*. Ed. Juventud, 2006

RELACIÓN DE ANEXOS

Materiales de apoyo para la
realización de las actividades

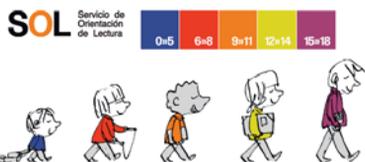
Pueden descargarse en el
Portal de Educación en la dirección:

www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/temas/fomento_lectura
apartado MATERIALES DEL PROFESORADO
CUADERNOS DEL PROFESOR

Nosotros nos entendemos	NE-ficha viñetas
Laboratorio de números y letras	LN-caligramas
Formas escondidas	FE-formas
Mensajeros. ¿Postal o correo-e?	MP-caras
	MP-crear figuras
	MP-letras
ADELANTE - código secreto	AC-adivinanza en clave
	AC- claves para descifrar
	AC-plantilla dicho popular
	AC-plantilla términos
Catálogo de juegos	CJ-formatos
Ordeno y cuento	OC-viñetas del proceso
VarioGramas ¡qué invento!	VG-fórmulas de presentación
Catálogo de material deportivo	CM-ficha material deportivo
Historias Mudas	HM-cómic sin letras
Dilo en Verso	DV-composiciones poéticas
Hoy visitamos...	HV-plantilla GT
Universo entretenido	UE-instrucciones
	UE-esquema panel
	UE-tarjetas
Fanfic	FF-ideograma fanfic
	FF-plantilla fanfic
	FF-ideograma completo
Cuéntalo en vídeo	CV-herramientas audio y video
Noticiero del pasado	NP-base periódico
Bocadillos de lectura	BL-guiones
	BL-imagen
	BL-globos
De viaje por la historia	VH-ficha guía
Eureka (un bingo científico)	EK-ficha elemento
	EK-cartón
Matemática divertida	MD-retos
En pocas palabras	PP-temas
	PP-ficha descriptiva

asil

Se pueden encontrar más sugerencias de lectura en:



www.sol-e.com



www.lecturalab.org



www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/temas/fomento_lectura