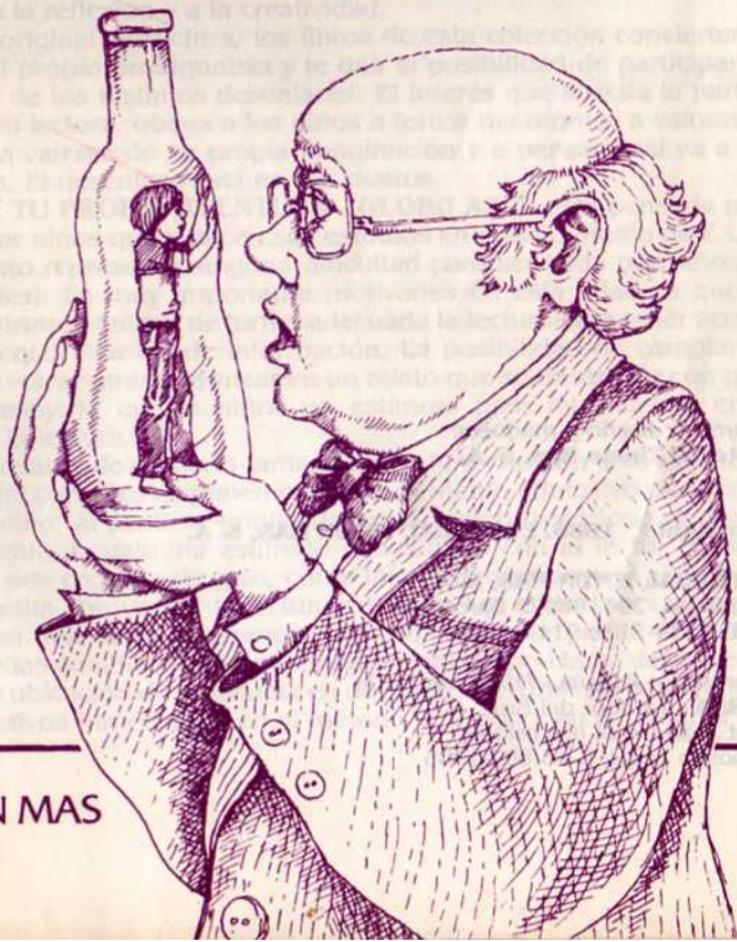


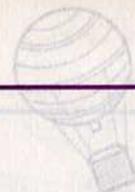
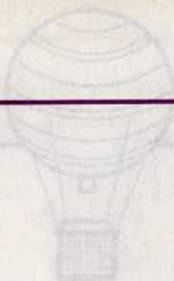
ELIGE TU PROPIA AVENTURA

GLOBO AZUL

Guía didáctica para
educadores



TIMUN MAS



Introducción

Uno de los primeros objetivos que nos proponemos todos los educadores en nuestro trabajo es el de conseguir que los niños lean. En nuestra mente aparecen inmediatamente la adquisición de un buen vocabulario, de un buen nivel de expresión y de ortografía, las distintas aportaciones culturales, el enriquecimiento personal, la observación de pautas de comportamiento y un largo etcétera de cualidades que lleva consigo el hábito de la lectura. Al unísono pasa también por nuestra mente la dificultad que representa que los niños adquieran este importante hábito, y muchas veces nos preguntamos qué libros nos conducirán a este objetivo.

La colección **ELIGE TU PROPIA AVENTURA - GLOBO AZUL** ha sido creada con la doble finalidad de adquirir dicho hábito de forma agradable y divertida y ser una ventana abierta a la pluralidad de ideas, a la imaginación, a la reflexión y a la creatividad.

En su original estructura, los libros de esta colección convierten al lector en el propio protagonista y le dan la posibilidad de participar en la elección de los distintos desenlaces. El interés que suscita la participación en la lectura, obliga a los niños a tomar decisiones, a valorar su situación, a valerse de su propia imaginación y a pensar cuál va a ser su elección. El desenlace está en sus manos.

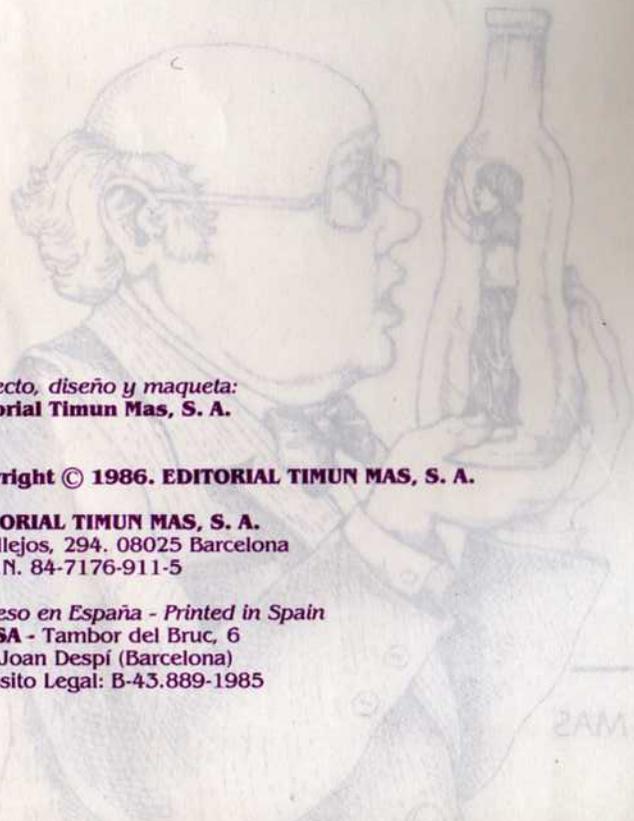
ELIGE TU PROPIA AVENTURA - GLOBO AZUL está pensada para ser leída por niños que realicen sus estudios en el ciclo medio de E.G.B. (sin que esto represente ninguna dificultad para ser leída por niños de otras edades). Es muy importante motivarles en esta edad ya que es cuando instrumentalizan de forma adecuada la lectura para tener acceso a las diferentes fuentes de información. La posibilidad de cambiar de opción, de volver atrás y avanzar en un relato que se desarrolla con gran rapidez, despierta en los niños un estímulo para introducirse en el mundo de la lectura.

Estos relatos de misterio-fantasías-aventuras no son sólo un medio de diversión; con ellos disponemos de un elemento educativo muy válido ya que el niño, al sentirse implicado en la acción, reacciona de forma positiva frente a cualquier estímulo relacionado con lo leído. Por este motivo ha sido creada esta guía, como instrumento de ayuda al profesor que le permita aprovechar la lectura del libro. Las actividades aquí propuestas son una mera sugerencia que cada profesor puede utilizar en función de las posibilidades y necesidades del grupo-clase; de la misma manera, la ubicación de la escuela en un ambiente rural o urbano influirá en los objetivos inmediatos, en el método utilizado y en el material disponible.

Autores:
Jordi Carbonell
Isabel Martí
Teresa Puig

GLOBO AZUL

Guía didáctica para educadores



Proyecto, diseño y maqueta:
Editorial Timun Mas, S. A.

Copyright © 1986. EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.
Castillejos, 294. 08025 Barcelona
I.S.B.N. 84-7176-911-5

Impreso en España - Printed in Spain
GERSA - Tambor del Bruc, 6
Sant Joan Despí (Barcelona)
Depósito Legal: B-43.889-1985

TIMUN MAS



Las actividades desarrolladas tienen un doble objetivo: por un lado iniciar o profundizar conocimientos y aprendizajes propios de la edad a la que van dirigidos estos libros y, por otro, crear en el niño el gusto por el trabajo presentando un tipo de ejercicios diferentes a los normalmente utilizados en clase.

En el ciclo medio es importante que el trabajo del niño tenga un carácter matizador en cuanto a las distintas técnicas y a los distintos tipos de razonamiento que en las diferentes áreas se le van planteando o presentando. Es de esta forma como el niño será capaz de aplicar dichas técnicas en sus futuras actividades independientemente de su especificidad. Por ello las actividades las presentamos por áreas, porque es a partir de cada área que podemos dar los instrumentos de trabajo adecuados, sin que ello signifique que no pueda y deba haber una interrelación.

Las actividades de Lenguaje y Matemáticas comprenden unos ejercicios dirigidos al niño directamente; en cambio, aquellas que se refieren a las áreas de Expresión dramática y plástica y Experiencias van dirigidas al profesor ya que él puede orientarlas y encaminarlas según los objetivos que se proponga.

Área de Lenguaje

El objetivo global que se pretende es conseguir que el lenguaje sea el instrumento principal para descubrir el mundo que le rodea ya que gracias a él podrá acceder a todas las áreas que componen su aprendizaje.

Queremos remarcar que el lenguaje en ningún momento debe entenderse como algo aislado sino que hay que tenerlo presente en todas las actividades que el niño realiza ya que juega el importante papel de ofrecer a todas las demás áreas el fundamento para su captación y la forma para su expresión.

Hemos dividido este apartado en cuatro bloques:

a. **Comprensión:** como base de cualquier aprendizaje, medio esencial para la comunicación humana y el desarrollo de su persona en el ámbito intelectual, afectivo y social. Las preguntas aquí propuestas nos indican no sólo lo que el niño entiende sino también cómo piensa («¿Qué piensas de las personas que ponen trampas para cazar a los animales?» en el libro *¡Dragones!*), cómo actúa («¿Qué harías si llegases a una ciudad cuyas casas estuvieran hechas de dulces y el alcalde te dijera que no las puedes tocar?» del libro *La casa encantada*), las inquietudes que tiene (el niño en el libro *¡Estás encogiéndote!* debe explicar un sueño desagradable que tenga)...

b. **Expresión:** como base de la comunicación. Debido a que en el ciclo

medio uno de los objetivos es asentar la expresión escrita como uno de los principales instrumentos del trabajo escolar e incluso de su relación con el mundo exterior, se trabajan diferentes formas de expresión: narración, descripción, diálogo, así como diferentes formas de redacción: carta, telegrama, noticias.

Dada la gran capacidad de imaginación que tienen los niños en estas edades, se ha puesto especial atención en canalizar adecuadamente este aspecto creativo proponiendo actividades concretas para ello.

c. **Vocabulario:** el niño deberá buscar palabras en el diccionario para después aplicarlas en un contexto adecuado con el fin de ampliar su léxico. También trabajará con sinónimos, antónimos, familias de palabras, frases hechas...

d. **Sistematización y reflexión:** como instrumento de auto perfección del proceso psicolingüístico y punto de partida de un ulterior deleite estético y científico.

Somos conscientes de que no hemos tratado todos los aspectos relacionados con esta área ya que sería una pretensión por nuestra parte abarcar la totalidad de una materia, no siendo éste el objetivo de la presente guía.



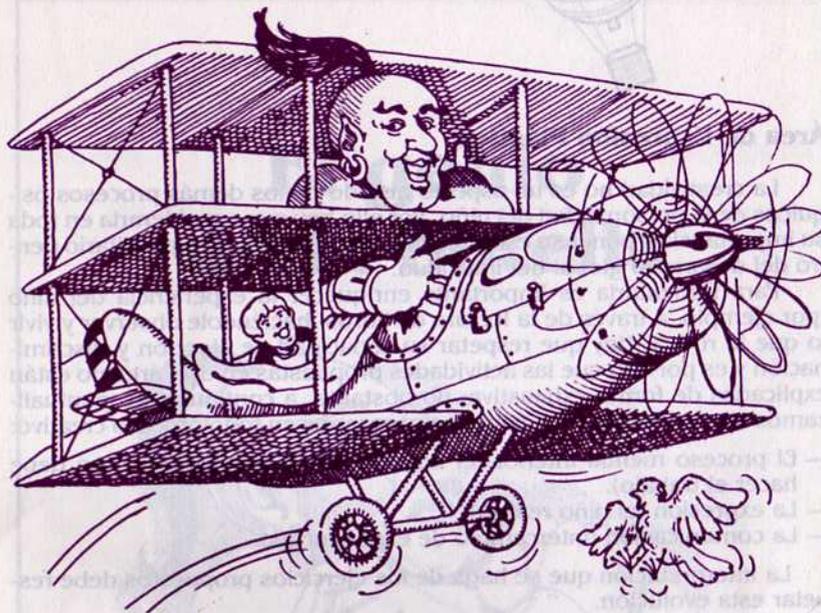


Área de Matemáticas

El objetivo principal de las actividades propuestas en esta área es que el niño formule generalizaciones de conceptos matemáticos a partir de las situaciones reales que vive y del tanteo experimental; por otro lado, se trabaja la capacidad de observación analítica con el fin de que el niño sea capaz de ir aplicando sus conocimientos a nuevas situaciones. Por ello los ejercicios deben ir acompañados de una reflexión y discusión que les ayude a entender el concepto trabajado a partir del procedimiento de ensayo-error.

El valor de estas actividades radica en que están inmersas en un contexto diferente al de la «hora de matemáticas». Ello permite que el niño sea capaz de aplicar los conocimientos, experiencias y habilidades adquiridos a una situación nueva.

Los ejercicios sugeridos en esta área parten de la motivación de la lectura del niño para conseguir que éste sea capaz de encontrar o inventar caminos propios de resolución a los conflictos.



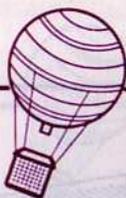
Área de Experiencias

El objetivo fundamental que nos proponemos en esta área es fomentar la curiosidad que por naturaleza tiene el niño y despertar el interés por la realidad que le rodea. Por ello sugerimos actividades que suponen una observación, interpretación y extracción de valoraciones propias a partir de un núcleo central. Esto permitirá al niño seguir unos pasos que le facilitarán la estructuración de su trabajo y su pensamiento. Esta área es la que mejor permite este procedimiento: observación —recogida de información— ordenación de los datos —hipótesis— conclusiones claras y precisas como base del método experimental.

A partir de este método se trabaja con unas técnicas muy concretas:

- Interpretación y realización de dibujos científicos.
- Realización e interpretación de esquemas sencillos.
- Aprender a resumir utilizando el vocabulario científico concreto.
- Observación de animales y plantas estableciendo previamente criterios de cuidado y conservación.
- Cría de animales. Saber hacer una instalación en condiciones necesarias: asegurar el mantenimiento y saber observar los comportamientos y variaciones.

Todo este planteamiento tiene como objetivo básico fomentar el espíritu de descubrir y potenciar el gusto por el trabajo propio.



Área de Expresión Plástica

La creatividad no es un aspecto aislado de los demás procesos psíquicos de la personalidad del niño. Por ello hay que considerarla en toda su importancia y poner su estimulación como un objetivo prioritario dentro del desarrollo global del individuo.

Para fomentarla es importante enriquecer la experiencia del niño (por ejemplo, a través de la lectura de libros) haciéndole observar y vivir lo que le rodea. Hay que respetar su capacidad de elección y discriminación y es por ello que las actividades propuestas en esta área no están explicadas de forma exhaustiva; no obstante, a continuación, puntualizamos los pasos que se consideran necesarios en todo proceso creativo:

- El proceso mental interior (el niño decide y se imagina cómo debe hacer el trabajo).
- La expresión (el niño realiza).
- La comunicación (intercambio de experiencias).

La interpretación que se haga de los ejercicios propuestos debe respetar esta evolución.

Área de Expresión Dramática y Musical

El objetivo global de estas áreas es desarrollar la sensibilidad del niño respecto al lenguaje musical y dramático.

El trabajo de estas dos formas de expresión debe ser entendido como un ejercicio creativo en el que el niño, además de desarrollar sus aptitudes y cualidades, aprenda a enfrentarse a situaciones de la vida de la clase y de la suya propia y por consiguiente a reflexionar y madurar sus pensamientos y comportamientos. La música y la expresión dramática no deben ser concebidas como un apéndice en la formación del niño sino como actividades de su formación integral.

Esta guía y la lectura de los libros **ELIGE TU PROPIA AVENTURA - GLOBO AZUL** ofrece poder trabajar algunos de los aspectos básicos de estas áreas en el ciclo medio, sin la pretensión de abarcarlos todos.

Los aspectos que tratamos son:

- El sonido y sus cualidades básicas: intensidad, duración y timbre.
- La memoria auditiva, repitiendo series de sonidos escuchados y lugar de procedencia de éstos.
- La voz, procurando emitirla con corrección y fijándose en la articulación y la pronunciación.
- La respuesta al estímulo sonoro mediante el movimiento.
- La comprensión y el deleite a través de la audición.
- La expresión de las impresiones sobre la obra escuchada.
- El desarrollo de sus propias capacidades dramáticas.

El genio de la botella





Lenguaje

A. Preguntas de comprensión

1. ¿Cuáles son los primeros deseos que piensas que te va a conceder el genio cuando te liberes?
2. ¿Por qué intentan abatirlos las Fuerzas Aéreas?
3. ¿Qué haces cuando te das cuenta de que te has convertido en una pelota?
4. ¿Por qué motivo te conviertes en tortuga?
5. ¿A dónde te diriges cuando vas cayendo hacia arriba?
6. ¿Cómo va vestido el genio?
7. Si pudieses ahora encontrarte con un genio, ¿qué tres deseos le pedirías?

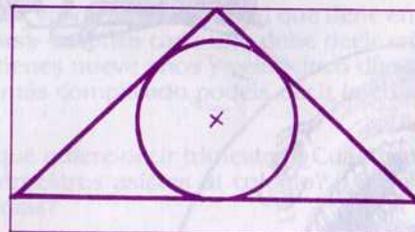


B. Léxico

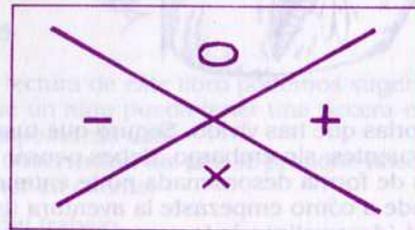
1. Consulta el significado de las siguientes palabras: insólito, asta, crédito, estela, estrujar. Recuerda que cuando buscamos en el diccionario el significado de las palabras muchas de ellas tienen varias acepciones. Deberás elegir aquella que se adapte con mayor exactitud al contexto.

2. Probablemente no te gustaría que todo lo que comieras durante una semana tuviera el mismo gusto, como le ocurre al protagonista con el sabor a pizza; sin embargo, estamos seguros de que te apetecería comer en un buen restaurante. Imagínate que vamos a comer a uno que pertenece a la Compañía Telefónica y te encuentras que el menú está escrito en números en lugar de letras. ¿Cómo te las arreglarías para averiguar qué plato has de escoger? Para que te vayas entrenando deberás construir un menú con los números del teléfono, de forma que cada uno corresponda a una o varias letras del abecedario. Por ejemplo: 1 = A, B, C, 2 = D, E, F... Cuando lo tengas, escribe los platos que vas a escoger y dáselo a un compañero ¡a ver si lo adivina!

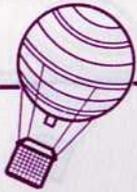
3. ¿Qué órdenes darías al genio para que te hiciese este dibujo?



¿Y éste otro?



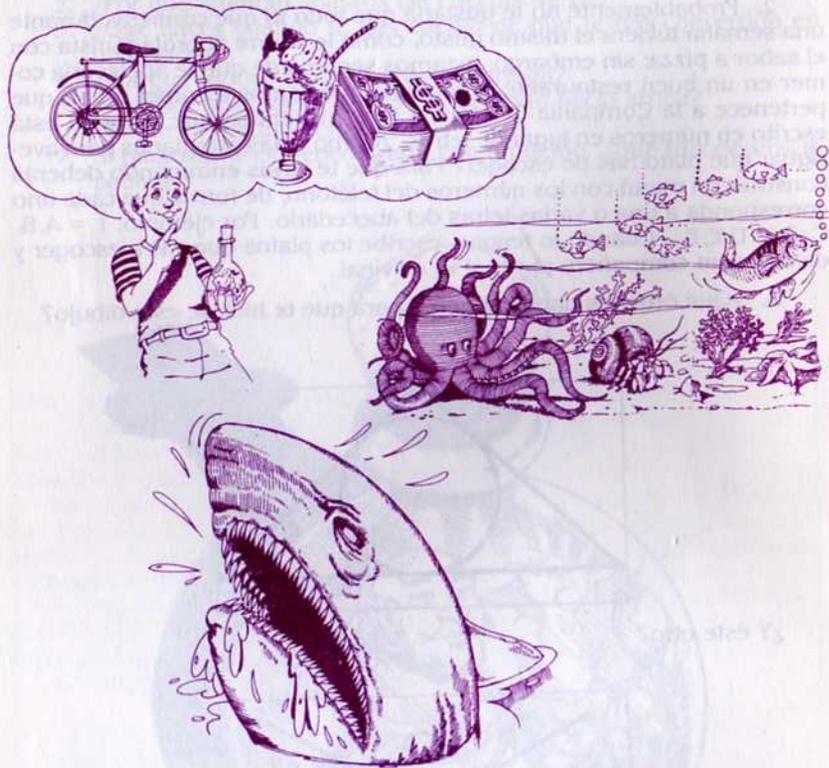
Invéntate tú más ejemplos.



C. Expresión

1. El genio te ha convertido en un pez que va nadando por el fondo del mar. Lo que nunca hubieras imaginado es que te encontrarías con una sirena. Invéntate el diálogo que te gustaría tener con ella.

2. ¿Te gustan estas tres imágenes?



Es una de las historias que has vivido. Seguro que tus amigos están deseando que se la cuentes; sin embargo, debes pensar antes de escribir, ya que si lo haces de forma desordenada no te entenderán. La primera imagen corresponde a cómo empezaste la aventura (inicio), la segunda a lo que te sucedió (desarrollo) y la tercera a cómo resolviste tú la situación (final). Si sigues estos pasos podrás explicar fantásticas aventuras.

D. Morfosintaxis

1. Lee atentamente este fragmento del libro:

«De la botella sale una nube de humo amarillo y en un santiamén tienes el genio ante ti. Mide unos dos metros y tiene los hombros muy anchos. Te mira sonriente. Deduces que debe tratarse de un genio bueno.»

2. Vamos a hacer un juego que consiste en imaginarse aventuras diferentes que has pasado, que pasas o que podrás pasar:

- ¿Qué pasó cuando fuiste al colegio y tu autobús se puso a volar?
- ¿Qué pasa si esta hoja en la que estás escribiendo se pone a hablar?
- ¿Qué pasará si el ascensor de tu casa aterriza en la luna?

Matemáticas

El personaje fantástico de la botella seguramente te ha hecho pensar en la cantidad de años que hace que está encerrado hasta que tú consigues liberarlo.

Vamos a hacer problemas sobre tu edad y el tiempo transcurrido.

1. Cada uno de vosotros dice la edad que tiene en días (por ejemplo: yo tengo 3310 días); después cada uno debe decir en años cuántos son (por ejemplo: tú tienes nueve años y veinticinco días).

Para hacerlo más complicado podéis decir la edad en minutos y segundos.

2. Averigua qué quiere decir trimestre. ¿Cuántos trimestres tiene un año? ¿Cuántos trimestres asistes al colegio? ¿Cuántas semanas tiene un trimestre? ¿Y días?

3. Puedes construir un reloj con cartulina y jugar a marcar la hora y decirla.

Experiencias

A partir de la lectura de este libro podemos sugerir el estudio de los peces. Es fácil que un niño pueda tener una pecera en casa, incluso en clase podemos disponer de una.

A partir de la observación del pez se propone hacer un trabajo. Cada profesor debe tener en cuenta:

- Esquema del trabajo.
- Cada apartado debe tener un dibujo o una fotografía.



- Las explicaciones deben ser claras y cuidar el lenguaje científico.
- Preparar la bibliografía necesaria para que el niño pueda consultarla.

El trabajo del niño tendrá dos partes:

- 1.ª parte: Esquema del trabajo.
- 2.ª parte: Comentario sobre los siguientes aspectos:

- cómo se desplaza (aletas)
- qué forma tiene (no tiene cuello)
- cómo respira (branquias)
- cómo se reproduce.

Para ampliar el trabajo se puede hacer la observación interna de una sardina:

- cuánto mide
- de qué color es
- cómo son sus vertebras
- cuántas aletas tiene
- qué tiene el cuerpo para adaptarse a la vida acuática
- dónde están las branquias
- es largo el tubo digestivo
- qué tamaño tiene el corazón.

Expresión Dramática y Musical

Se propone a partir de la audición de «El gigante de la montaña» del disco de Peer Gynt de Edward Grieg que los niños por grupos representen con movimientos lo que la música les sugiere.

Expresión Plástica

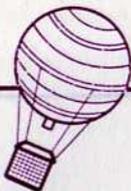
Se puede hacer un cuadro que represente una pecera.

Material necesario: cartulina de color, papel de celofán azul y témperas.

Procedimiento: en una cartulina se dibuja un rectángulo en el que se pintan piedra y arena en el fondo. Con cartulina de color se recortan peces y algas y se pegan. Después se cubre todo con papel de celofán azul. Los bordes de la pecera se hacen con cartulina negra.

La casa encantada





Lenguaje

A. Preguntas de comprensión

1. ¿Por qué motivos se escapa tu perro Homero?
2. ¿Cómo te das cuenta de que la casa está deshabitada?
3. ¿Qué te ofrece cada uno de los animales con los que te encuentras?
4. ¿Qué personajes forman el circo?
5. ¡Qué suerte! Has conseguido volver a casa sólo con desearlo. Si tuvieses que elegir ¿qué deseo pedirías?
6. ¿Qué harías si llegases a una ciudad cuyas casas estuvieran hechas de dulces y el alcalde te dijera que no las puedes tocar?

B. Léxico

1. Busca en el diccionario el significado de las siguientes palabras: lóbraga, argolla, escabullirte, ceremoniosamente, efusivo. Una vez tengas claro lo que quiere decir cada una de ellas haz una frase completa con sentido.
2. Ordena alfabéticamente las palabras del ejercicio anterior.
3. ¡Vamos a jugar! Reuníos en grupos de 4 ó 5 y elegid una palabra que nos indique alguna característica de la casa encantada. El juego consistirá en que cada componente, por orden, busque una palabra que empiece por la misma letra con la que finaliza la que se ha dicho anteriormente. Por ejemplo: misteriosa - alucinante - enigmática...

C. Expresión

1. ¿Te ha gustado la película que has visto con Anson? Seguro que tú has ido varias veces al cine o has visto muchas por televisión. Explica la que más te haya llamado la atención.
2. Con la llave de plata vuelas hasta las más altas cumbres de las montañas del mundo. Describe el paisaje que verías desde allí.

D. Morfosintaxis

1. «El murciélago extiende las alas». Esta frase la podemos dividir en tres bloques. ¿Cómo lo harías? Cambia uno de los bloques. ¿Tiene sentido la oración nueva que has construido?



Intenta hacer el mayor número de frases cambiando en cada una de ellas sólo un bloque.

2. Busca en el libro más frases. Recorta una cartulina y en cada uno de los trozos escribe uno de los bloques que compone cada oración; a continuación, desordénalos.

Matemáticas

1. Imagínate que eres arquitecto y que con otros compañeros debes presentarte a un concurso para saber cuál de vosotros será el encargado de construir una casa encantada para el parque de atracciones de vuestra localidad.

El concurso consiste en saber resolver las siguientes series:

$$3 \times 5 + 5 + 30 + 20 =$$

$$6 + 8 + 8 + 8 + 6 \times 2 =$$

$$3 \times 2 - 1 + 10 + 5 - 8 + 6 \times 2 =$$

2. Como has sido el vencedor del concurso te nombran responsable de la construcción. Sabes que frente a un trabajo de estas características debes organizar las diferentes tareas. Primero debes pensar cómo será la casa. Te han concedido un terreno que mide 300 metros por un lado y 600 metros por otro, pero no quieres ocuparlo todo porque te gustaría que la casa tuviera jardín. Dibuja un rectángulo con esas medidas y dentro marca el espacio que ocupará la casa. Intenta decir qué medidas puede tener de ancho y de largo.

3. Ahora debes contratar a unos albañiles para trabajar y sabes que con uno solo tardarías 6 meses porque éste trabaja 8 horas cada día de lunes a viernes. ¿Cuántos albañiles contratarás si quieres terminar la casa en 3 meses?

4. Ya sabes cuántos albañiles debes contratar, pero han venido a buscar trabajo más de los que tú necesitas y, para escoger a los mejores, has decidido poner dos pruebas. Inventa dos problemas para que resuelvan los albañiles. Cada problema debe tener dos o tres operaciones.

5. Una vez construida la casa quieres vallar el terreno. ¿Cuántos paños verticales necesitarás si los quieres colocar a 3 metros de distancia el uno del otro?

Experiencias

A partir de los animales que salen en la lectura proponemos el estudio de las características generales de los reptiles partiendo de la ob-



servación de una tortuga que se podrá tener en clase.

El profesor deberá tener en cuenta:

- Esquema del trabajo.
- Cada trabajo deberá tener un dibujo o una fotografía.
- Las explicaciones deben ser cortas y precisas y utilizar el lenguaje científico necesario.
- Se tendrá preparada la bibliografía necesaria para que el niño pueda consultarla.

El trabajo del niño se dividirá en tres partes:

1.ª parte: Esquema general del trabajo.

2.ª parte: Anotaciones sobre las características físicas:

a. Caparazón:

dibujo, forma, color, consistencia, medida.

b. Cabeza: piel, cuello, ojos, boca.

c. Extremidades:

patas, piel, dedos, uñas.

3.ª parte: Anotaciones sobre las características generales:

- cómo comen
- cómo se reproducen
- cómo se desplazan
- dónde viven.

Expresión Dramática y Musical

Las sensaciones que vive un niño cuando se imagina que entra en una casa encantada son muchas y con un carácter de contraste en relación a las que normalmente vive. Por ello se puede proponer:

a. En pequeños grupos inventar diferentes ruidos que expresen miedo, misterio, sorpresa agradable y desagradable... Los demás compañeros deberán reconocer la intención del sonido y explicarlo.

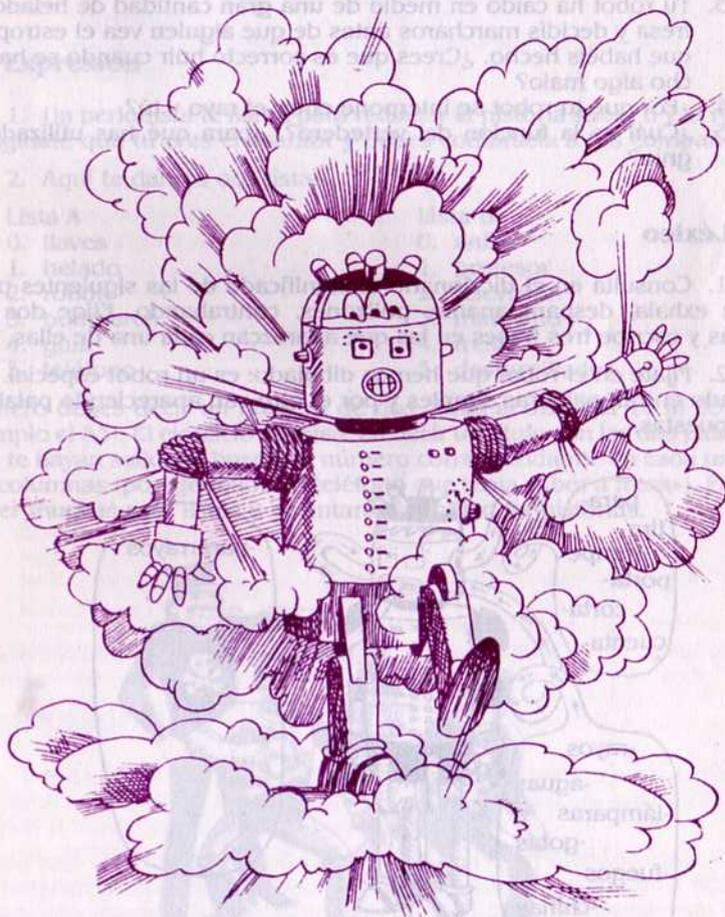
b. En grupos escenificar alguna de las situaciones que presenta el libro.

Expresión Plástica

1. Podemos proponer construir un recortable de una casa. Una vez confeccionadas montaremos una calle entera. Material necesario: cartulina, colores, tijeras y cola. Procedimiento: Una vez seleccionada la casa que nos interesa montar, los niños las pintarán y recortarán cuidando los detalles. Deberán repasar las líneas que posteriormente doblarán para proceder a su montaje.

2. Los niños moldearán con barro un cocodrilo o una tortuga.

Tu robot particular





Lenguaje

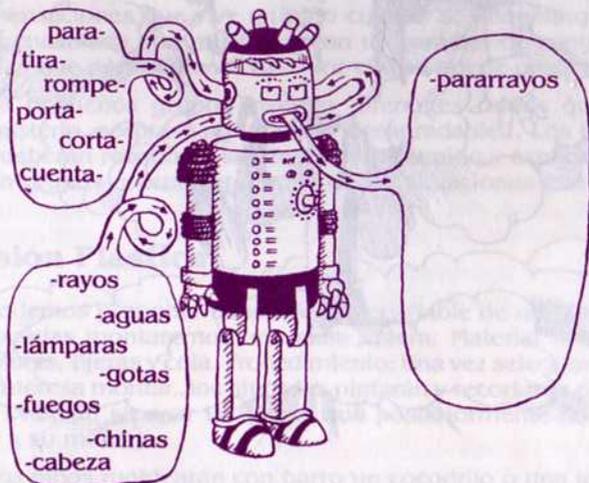
A. Preguntas de comprensión

1. ¿Por qué querían tus padres tirar el robot?
2. ¿Qué trabajos crees que podría realizar tu amigo de hojalata?
3. Tu robot ha caído en medio de una gran cantidad de helado de fresa y decidís marcharos antes de que alguien vea el estropicio que habéis hecho. ¿Crees que es correcto huir cuando se ha hecho algo malo?
4. ¿Por qué tu robot se interpone entre el rayo y tú?
5. ¿Cuál es la función del vertedero?, ¿para qué has utilizado la grúa?

B. Léxico

1. Consulta en el diccionario el significado de las siguientes palabras: exhala, despampanante, polizones, contrabando. Elige dos palabras y escribe tres frases en las que aparezcan cada una de ellas.

2. Fíjate en el robot que hemos dibujado: es un robot especial. Por un lado entran palabras simples y por el otro van apareciendo palabras compuestas.



¿Qué otras palabras pueden salir?

3. Escribe palabras que empiecen por cada una de las letras de:

R

O

B

O

T

C. Expresión

1. Un periodista te llama para redactar la historia sobre ti y tu robot. Imaginate que tú eres el escritor y debes contársela a tus compañeros.

2. Aquí te damos dos listas:

Lista A

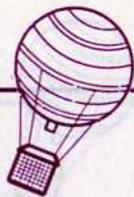
0. llaves
1. helado
2. robot
3. bomberos
4. guía
5. teléfono

Lista B

0. anillo
1. profesor
2. televisión
3. marciano
4. fresa
5. destornillador

Primero debes decir un número de dos cifras al azar del 10 al 55 (por ejemplo el 53). El ejercicio consiste en decir un título con las dos palabras que te hayan salido al buscar el número correspondiente en cada una de las columnas (por ejemplo: «El teléfono que tenía sabor a fresa»). Podéis hacer muchas más listas e inventaros infinidad de historias.





D. Morfosintaxis

1. Este ejercicio consiste en agrupar las palabras según sus rasgos comunes. Amplía la lista propuesta en los ejemplos:

a. Nombres: ¿qué comprarías en las siguientes tiendas para fabricar un robot?

Ferretería	Droguería	Papelería
tornillos	pintura	papel milimetrado

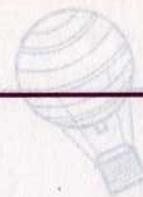
b. Verbos: Qué acciones podría realizar tu robot si se convirtiese en:

Animal	Actor de cine	Deportista	Ama de casa

c. Adjetivos: Qué cualidades te gustaría que tuviera:

Forma	Tamaño	Color	Valores humanos

2. Uno de vosotros pondrá diferentes objetos dentro de una bolsa. El juego consiste en adivinar por el tacto de qué objetos se trata. Al jugador que le toque deberá ir palpando y nombrará diferentes cualidades de los objetos. Una vez adivinado dirá cuál es su utilidad.



Matemáticas

Vamos a hacer trabajar a los robots.

1. Te han regalado un robot. Es muy fácil hacerlo funcionar. Sigue el siguiente código:

$$\begin{array}{r} 500 - 485 - 470 \dots\dots\dots 0 \\ 3 - 7 - 11 \dots\dots\dots 99 \end{array}$$

2. Si has conseguido hacerlo, ahora puedes programarlo para otra operación. Sigue las instrucciones:

- Una suma de tres sumandos que dé 17.
- Una suma de tres sumandos iguales que dé 21.
- Una multiplicación en que el resultado sea 42 y el multiplicando o el multiplicador sea 7.
- Una multiplicación cuyo resultado sea 0.
- Un número de tres cifras en que la última de las unidades sea el 4.
- El resultado de restar 6 a 30.

¿Has terminado? Para averiguar si lo has hecho bien, suma las unidades de todos los resultados y te dará 18.

- Ahora puedes dibujar un robot sólo con líneas rectas.
- Invéntate un problema que tu robot deba resolver. Primero es necesario que reste y luego que multiplique.
- Tienes cinco robots de los siguientes tamaños:

Robot A: 2 m, 3 cm.

Robot B: 64 cm.

Robot C: 1 m, 9 dm, 9 cm.

Robot D: 1 m, 8 cm.

Robot E: 2 m, 1 dm.

Ordénalos de mayor a menor.

Experiencias

Proponemos el estudio de la ballena como representante de los mamíferos acuáticos. El primer paso imprescindible será buscar bibliografía sobre el tema para que los niños puedan utilizarla.

Se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Dibujos y esquemas de su organización interna.
- Vocabulario adecuado.
- Fotografías.



El esquema del trabajo puede ser el siguiente:

- 1.^a parte: Características generales de los mamíferos acuáticos.
- 2.^a parte: La ballena: dónde vive, su tamaño, cómo se desplaza, su cuerpo: piel, peso, respiración; su cabeza: forma, ojos...; sus extremidades (aletas), qué come, cómo se reproduce.

Expresión Dramática y Musical

Con el fin de trabajar las articulaciones del cuerpo humano se pueden hacer ejercicios en los que se plantee el contraste de movimientos de un robot o una máquina y los naturales que realizamos normalmente.

En este ejercicio, en el que todos los niños deberán representar el papel de robots, se pondrá como condición que todas nuestras articulaciones funcionen geométricamente. Los niños deberán tomar conciencia del trabajo que realiza cada músculo encargado de levantar, girar, flexionar o extender un brazo o una pierna, el tronco, la cabeza, etc...

Podemos comentar el resultado del ejercicio en la clase de Naturales.

Para completar el ejercicio y realizar una sesión variada y amena podemos sugerir a los niños que después de hacer de robots piensen que son marionetas y que están siendo manejadas por hilos. Este ejercicio distenderá los músculos que habían estado en tensión y nos permitirá profundizar en la observación y el trabajo tanto del cuerpo humano como del gesto.

Resulta muy útil acompañar estas prácticas con música que ayude a los niños en el proceso de concentración e identificación. Podemos buscar alguna grabación en la que aparezcan instrumentos metálicos, pizicatos y otros sonidos adecuados.

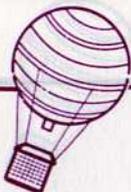
Expresión Plástica

A partir del tema de los robots es adecuado plantear el construir una ciudad espacial. Se trata de montar diferentes figuras con hojas de papel (un cucurucho, una cajita, un papel doblado, tiras de papel...) y pegarlas después de haberlas decorado encima de una cartulina.

También se puede proponer construir un robot con cajas de cerillas de distintos tamaños.

¡Estás encogiéndote!





Lenguaje

A. Preguntas de comprensión

1. ¿Cuál era el mensaje de la botella?
2. ¿Con qué animales te encuentras al encogerte?
3. ¿Por qué no quieres subir a lomos de Dusty?
4. ¿Dónde te guareces cuando empieza a llover?
5. ¿Qué te parece la actitud del profesor cuando hace que desaparezca el elixir sin haber devuelto a la normalidad a tu perro Dusty?
6. ¡Resulta que todo ha sido un sueño! Seguro que tú has tenido tantos sueños agradables como sueños en los que tenías mucho miedo y lo pasabas muy mal. Explica uno de estos últimos.

B. Léxico

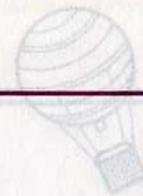
1. Consulta en el diccionario el significado de las siguientes palabras: consternados, husmear, desplomarse, quijadas y antídoto. A continuación busca un sinónimo de cada una de ellas.

2. Fíjate en las siguientes expresiones que aparecen en el libro:
- andar a tientas,
 - ojo avizor,
 - llegar a hurtadillas.

¿Sabrías explicar qué quiere decir cada una de ellas?
Inventate una situación en la que debas utilizarlas.

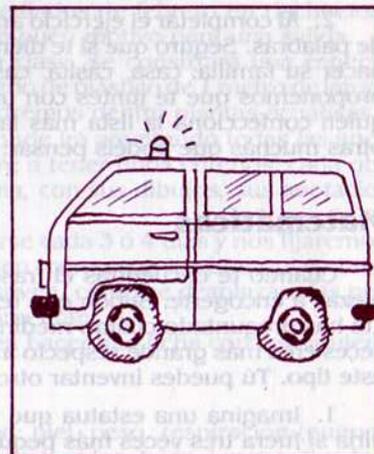
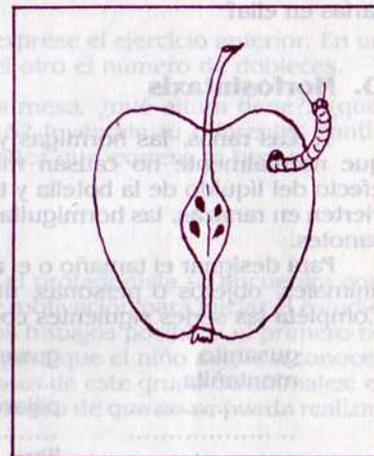
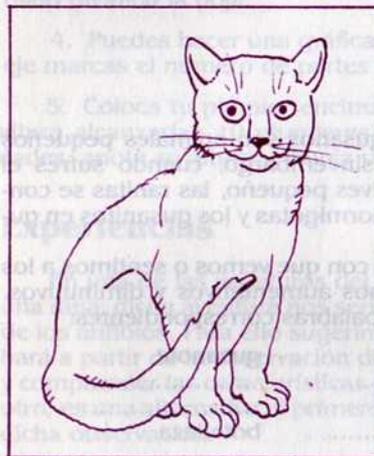
3. ¡Boing! El saltamontes va de un sitio a otro rápidamente mientras la rana ¡flapp! dispara su lengua para cazar un mosquito. A estas y otras palabras que imitan diferentes sonidos las llamamos *onomatopeyas*:

- a. Busca en el libro que acabas de leer tres onomatopeyas más.
- b. Qué onomatopeya utilizarías para expresar que:
 - eres un perro como Dusty,
 - empieza a llover,
 - te arrastras por el suelo,
 - se acerca un caballo,
 - pisas ramas secas,
 - dan un golpe muy fuerte ...



C. Expresión

1. ¡Seguro que te gusta dibujar! Recorta cartulinas aproximadamente de la misma medida que las de un juego de naipes. En cada una de ellas haz un dibujo que represente o bien un objeto, o bien una escena.





Una vez acabadas, reunid las tarjetas de varios compañeros y juntadlas para poder empezar a jugar. El primer jugador sacará cuatro cartas y las colocará según el orden en que vayan saliendo. A partir de lo que sugiera debéis inventaros una historia.

2. Tu perro Dusty no ha conseguido recuperar su tamaño por lo que decides enviar una carta al desaparecido Doctor Riga. ¿Qué le preguntarías en ella?

D. Morfosintaxis

1. Las ranas, las hormigas y los gusanos son animales pequeños que normalmente no causan miedo; sin embargo, cuando sufres el efecto del líquido de la botella y te vuelves pequeño, las ranitas se convierten en ranazas, las hormiguitas en hormigotas y los gusanitos en gusanotes.

Para designar el tamaño o el afecto con que vemos o sentimos a los animales, objetos o personas, utilizamos aumentativos y diminutivos. Completa las series siguientes con las palabras correspondientes:

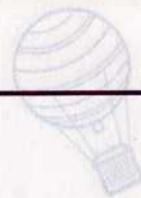
gusanito	gusano	gusanote
montañita
.....	pájaro
.....	botellaza
.....	libro
bigotito
.....	orejitas

2. Al completar el ejercicio anterior, has formado diferentes familias de palabras. Seguro que si te diéramos una palabra como CASA, sabrías hacer su familia: casa, casita, casucha, casero, caserío... Pues bien, te proponemos que te juntes con un amigo o compañero y juguéis a ver quién confecciona la lista más larga con las palabras siguientes y con otras muchas que podéis pensar: coche, libro, llave, letra...

Matemáticas

Cuando te encuentras el frasco y decides beber su contenido, empiezas a encogerte. Supón que te encoges diez veces tu medida actual, ¿te has preguntado cuánto medirías?, ¿has pensado alguna vez cuántas veces eres más grande respecto a un gato? Te proponemos ejercicios de este tipo. Tú puedes inventar otros y presentarlos a tus amigos.

1. Imagina una estatua que mide 18 metros de alto, ¿cuánto mediría si fuera tres veces más pequeña?, ¿y cuatro veces más alta?



2. Si una casa mide 12 metros de altura y un edificio de pisos mide 108 metros, ¿cuántas veces el edificio es más alto que la casa?

3. Dobra una hoja por la mitad, ¿en cuántas partes ha quedado dividida? Vuelve a doblarla, ¿en cuántas partes ha quedado dividida ahora?

Dóblala otra vez y otra y cuenta cada vez en cuántas partes ha quedado dividida la hoja.

4. Puedes hacer una gráfica que exprese el ejercicio anterior. En un eje marcas el número de partes y en el otro el número de dobleces.

5. Coloca tu plúmber encima de la mesa, ¿qué altura tiene?, ¿qué altura alcanzarían 10 plúmbes? ¿y 15? Invéntate tú diferentes cantidades, anota su altura y dibuja una gráfica que exprese lo hecho.

Experiencias

En una de las aventuras del libro, el protagonista se encuentra con una rana; dicha aventura nos servirá de motivación para iniciar el estudio de los anfibios. Para ello sugerimos dos trabajos posibles: el primero se hará a partir de la observación directa para que el niño llegue a conocer y comprender las características generales de este grupo de animales; el otro, es una alternativa al primero, en el caso de que no se pueda realizar dicha observación.

Propuesta A

Se pueden encontrar huevos a mediados de febrero en riachuelos, fuentes o charcos. Esta recogida es un buen motivo para una salida.

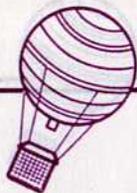
Una vez tengamos los huevos en clase, se construirá una especie de charca. Para ello se necesita un barreño de plástico de 1 metro de largo, 60 cm de ancho y 20 cm de alto. Pondremos dentro plantas acuáticas.

El niño debe tener un cuaderno donde irá apuntando todas las anotaciones. Es preciso que se acostumbre a tener unos criterios: cada observación debe realizarse en una página, con sus dibujos, sus anotaciones y la fecha de dicha observación.

Las observaciones pueden efectuarse cada 3 ó 4 días y nos fijaremos en cómo son los huevos, cómo se abren, cómo son las branquias, buscaremos información sobre para qué sirven, cómo se desplazan, las primeras transformaciones, de qué se alimentan...

Cuando la rana ya es adulta pueden hacer una ficha con las siguientes anotaciones:

- Dibujo de la rana.
- Descripción: Su color, su cuerpo: piel, peso, respiración (pulmonar). Su cabeza: forma, ojos, cavidad nasal, oídos, boca, lengua. Sus pa-



tas: delanteras: forma y número de dedos. Traseras: forma y número de dedos. Cómo se desplaza: tierra, agua. Qué come.

Durante la realización del trabajo el niño necesitará buscar información en libros de consulta, por lo que es conveniente que se tenga la bibliografía a la que se va a recurrir preparada.

Al final de la experiencia se puede hacer un mural en el que quede clara la idea de metamorfosis.

Propuesta B

Los niños harán un álbum sobre las características generales de los anfibios y más concretamente de las de la rana.

Se preparará la bibliografía y se recogerán fotografías.

El esquema a seguir puede ser el siguiente:

a. Primera parte:

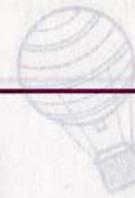
- ¿Qué es un anfibio?
- ¿Cómo se mueven?
- ¿Qué comen?, ¿cómo es su aparato digestivo?
- ¿Cómo respiran?
- ¿Cómo se reproducen?
- ¿Qué quiere decir metamorfosis?

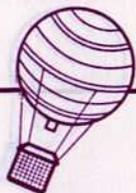
b. Segunda parte: se utilizará la ficha que muestra la propuesta A. El trabajo debe ir complementado con dibujos.

Expresión Dramática y Musical

1. Se propone a los niños hacer ejercicios de expresión corporal imitando los movimientos de la rana al desplazarse. El profesor irá indicando los nombres de diferentes animales para que los niños realicen los movimientos que les son característicos.

2. Los alumnos se reunirán en pequeños grupos para hacer representaciones en las que utilicen sonidos de animales. Sugerimos la posibilidad de representar una escena de «Rebelión en la granja» de George Orwell, de la que se pueden encontrar adaptaciones para niños.





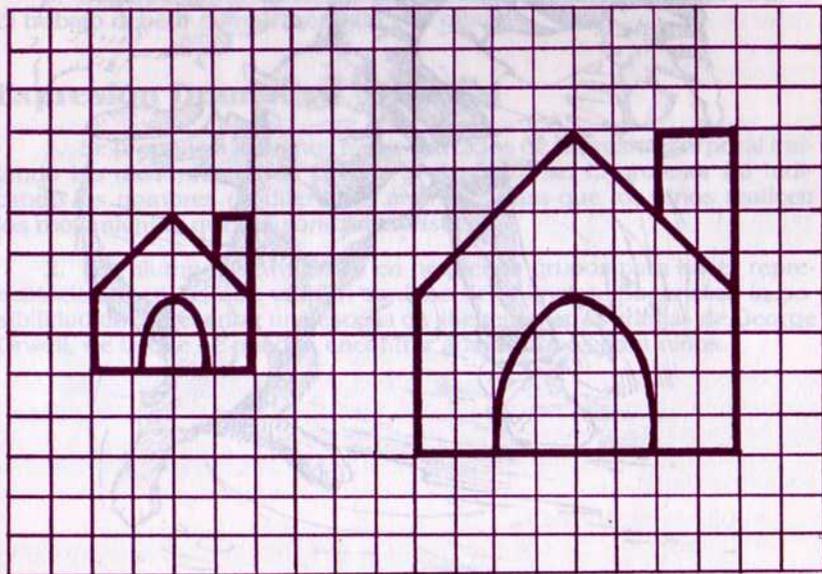
Expresión Plástica

1. El frasco que encuentra el protagonista contiene un líquido extraño. Este hecho puede motivar el interés de hacer una botella decorativa rellena de arroz teñido.

Procedimiento: escoger una botella, transparente y bonita, teñir arroz de diferentes colores. Verter el arroz dentro de la botella de tal forma que éste quede distribuido en capas de distintos colores.

2. Una vez trabajado en matemáticas el concepto de hacerse tantas veces más grande, se presentará el siguiente ejercicio: Se preparan fichas cuadrículadas en las que habrá un dibujo que el niño debe reproducir 2, 3 ó 4 veces más grande o más pequeño que el de la muestra.

Modelo de ficha



El monstruo de la laguna





Lenguaje

A. Preguntas de comprensión

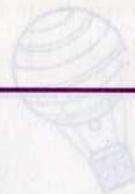
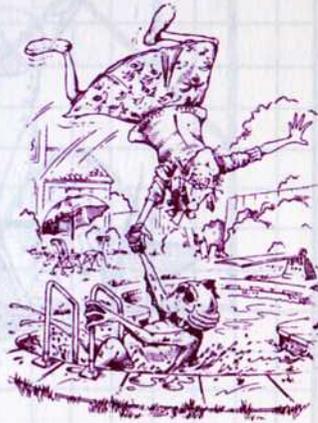
1. ¿Cómo es el monstruo del lago? Haz una descripción de él.
2. ¿Por qué decidís dirigiros a la Calle Principal?
3. ¿Con quién te encuentras en la cueva?
4. ¿Qué piensas de tu actitud cuando deshaces las cuerdas que atan al monstruo? ¿Te parece adecuada? Explica el porqué.
5. ¿Qué decisión adopta tu prima cuando ve al monstruo?
6. ¿Para qué utilizará el director de cine a vuestro amigo?

B. Léxico

1. Busca en el diccionario el significado de las siguientes palabras: vadear, presentimiento, serpentea, bahía, exótico, balbuceas. Una vez comprendido haz una frase con cada una de ellas.

2. Palabras polisémicas son aquellas que tienen varios significados; por ejemplo: *cabeza* de persona, *cabeza* de aguja, *cabeza* de carrera... En el libro que acabas de leer aparecen varias palabras de este tipo: CAÑA, PATA, GOMA... Busca algunas más e indica los significados que tienen en cada caso.

3. Fíjate bien en los siguientes dibujos. En ellos encontrarás 10 diferencias. ¡Te animas a buscarlas!



C. Expresión

1. Vamos a realizar un juego en el que hay que sustituir las palabras de una frase muy sencilla por la definición que de cada una de ellas da el diccionario. Pueden salir frases muy divertidas:

—El monstruo sube a la silla—

El animal raro y que produce miedo pone las dos patas encima del asiento individual con respaldo.

—El sol sale cada día—

El astro luminoso alrededor del cual gira la Tierra aparece cada período de 24 horas.

¿Cómo cambian las frases, verdad? A veces hay que hacer algunas modificaciones para que la frase se entienda.

A ver si «dicionariáis» las siguientes frases y otras que podáis inventar.

— En el garaje se guardan los coches.

— En el zoológico hay muchos animales.

—

2. Vamos a realizar frases en las que todas las palabras empiecen por la misma letra. ¡A ver cuántas os salen!

— Muchos monstruos muestran montañas moradas y mosaicos multicolores,

— Lúgubres lagos lucen luces locas.

D. Morfosintaxis

1. Has hecho amistad con el monstruo del lago y le has dado el nombre de Tu nuevo amigo sólo emite sonidos raros, pero es muy dócil y entiende perfectamente tus órdenes. En este ejercicio debes pensar todas las órdenes que le darías para que:

— trajera la cartera que está en la habitación de al lado,

— fuera a dormir al garaje de tu casa. Ten en cuenta que es de noche (tendrá que encender y apagar las luces),

— se sentará en la mesa con educación y utilizará debidamente todos los cubiertos y vasos,

— fuera a comprar el periódico al quiosco que esté más cerca de casa,

— ...

Recuerda que debes dirigirlo como si fuera un autómata; por ejemplo: da dos pasos al frente, media vuelta a la derecha, dobla las rodillas y coge la pelota con las dos manos...

Si dispones de monstruo particular (algún compañero de la clase que se preste a simularlo) lo puedes probar con él.



2. Nuestro monstruo sale del lago utilizando una serie de palabras cuyo significado desconocemos. Se te ocurre poner un anuncio en el periódico para ver si alguien encuentra la solución:

Daré recompensa a quién sepa
el significado de la palabra
—ARMELONES—
Es urgente y de mucho valor.

A ver si averiguáis tus amigos y tú qué puede ser un «armelones»: ¿un armario para guardar melones?, ¿una comida nueva?, ¿un armario para guardar pantalones?... Invéntate otras palabras y pregunta a tus compañeros a ver cuántas soluciones dan.

¿Qué nombre le pondrías al monstruo. ¿Ranatga? ¿Tortusapo?

Matemáticas

Imagínate que una de las veces que se te ha llevado el monstruo al fondo del lago, te dice: «Sólo saldrás de aquí si sabes resolver estos problemas que mi maestro monstruo me ha puesto».

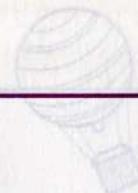
1. Un camión carga 90 sacos de patatas en un pueblo y deja 23 en otro pueblo. Luego llega a un almacén y carga 53 sacos. ¿Cuántos sacos quedan en el camión?

2. ¿Cuál es el resultado de sacar 85 a 840? ¿Cuántas quedarán si de 950 sacas 132?

3. ¿Cuál es la diferencia entre 421 y 74?

4. Completa:

	-2		-10	
5		7		
	14			28
12			42	
	8			14
	$+4$		$\times 3$	$+2$



5. El monstruo Pepe ha hecho la mitad de problemas que el monstruo Luis. El monstruo Luis ha hecho el doble que el monstruo Jaime. El monstruo Jaime ha hecho 12. ¿Cuántos ha hecho el monstruo Pepe?

6. Con las cifras 1, 5 y 8, ¿cuántos números se pueden hacer?

Experiencias

Proponemos una serie de experiencias sobre el agua; para ello nombraremos las experiencias y su relación con el contenido. Es importante que el niño las viva como un trabajo de investigación, por lo que deberá ir anotando todas las observaciones.

Contenido

El agua es líquida

No tiene forma

No tiene color

Experiencia

Abrir un grifo e intentar cogerla

Llenar diferentes recipientes

En un vaso transparente meter algún objeto

Mezclar con azúcar, sal

Se puede utilizar para las disoluciones

A veces no disuelve

Se transforma en otros estados

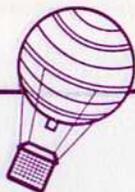
(sólido y gaseoso)

Mezclar con aceite, serrín

Meter un vaso de agua en el congelador. Hervir agua

Se puede dar por terminado el trabajo confeccionando una ficha donde se especificará cada una de las experiencias con su correspondiente dibujo y con una frase que resuma la conclusión.





Expresión Dramática y Musical

1. Con la finalidad de trabajar el ritmo y la concentración realizaremos un ejercicio en el que cada niño del grupo deberá imitar el ritmo que haga el educador. Se puede hacer con palmadas o dando golpes en la mesa, con un pandero... También pueden combinarse los ritmos de las palmadas con los de la mesa u otros para complicar el ejercicio.

Para esta actividad resulta motivador que el profesor dé el primer ritmo a un alumno, éste al siguiente y así sucesivamente.

2. Se propone hacer un juego de reconocimiento de sonidos y de tonos. El educador paseará entre los niños y éstos aguardarán atentos y con los ojos cerrados. El profesor tocará la espalda de un niño cualquiera y éste pronunciará con su tono normal la expresión ¡hola! Este procedimiento se repetirá varias veces y, al final, el resto de los alumnos deberá recordar, según lo que han escuchado, quiénes pronunciaron la palabra.

Expresión Plástica

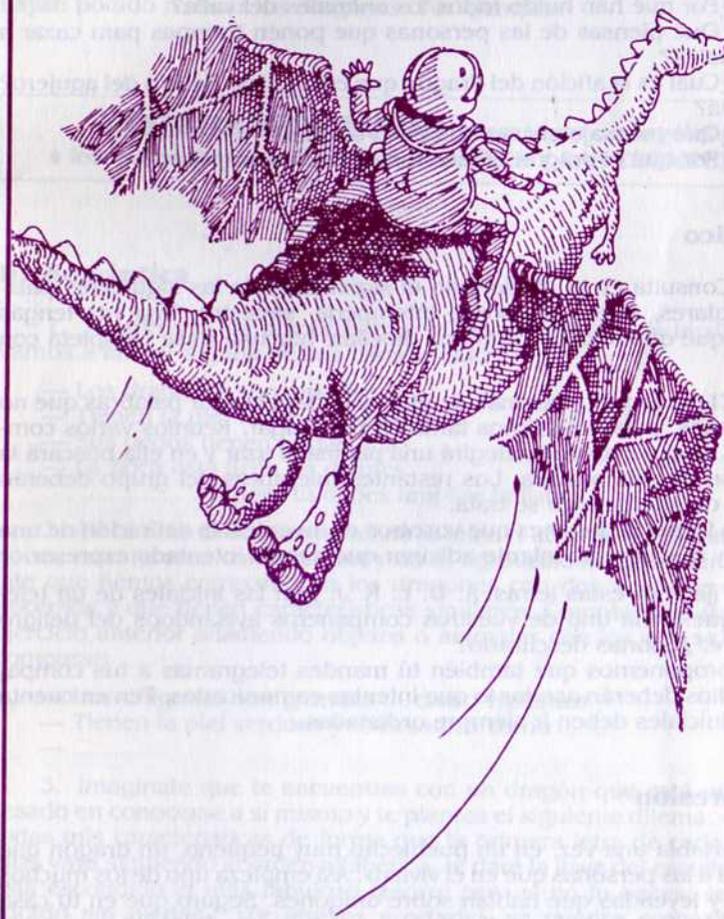
Se puede construir una marioneta que represente un monstruo.

Material: Huevera de papel, pinturas, tela, aguja gruesa e hilo.

Procedimiento: Se pinta la huevera como si fuera una cabeza. Se sujetan las dos caras por uno de los extremos más cortos de tal forma que la caja se pueda abrir y cerrar como si fuera una boca. Con la tela se hace un vestido que servirá para cubrir la mano. Se cose y se pega a la cabeza.



¡Dragones!





Lenguaje

A. Preguntas de comprensión

1. ¿En qué crees que puede consistir la «acción noble» que va a realizar tu padre?
2. ¿Por qué han huido todos los animales del valle?
3. ¿Qué piensas de las personas que ponen trampas para cazar a los animales?
4. ¿Cuál es la afición del dragón que encuentras dentro del agujero? ¿Y la tuya?
5. ¿Qué mensaje encuentras en el castillo?
6. ¿Por qué el dragón quiere convertirte en un pájaro?

B. Léxico

1. Consulta en el diccionario el significado de las siguientes palabras: juglares, síseo, picaporte, intemperie, siniestro. Una vez tengas claro lo que quiere decir cada una de ellas, haz una frase completa con sentido.

2. El diccionario, además de utilizarse para buscar palabras que no entendemos, puede servirnos también para jugar. Reuníos varios compañeros. Uno de vosotros elegirá una página al azar y en ella buscará la definición de una palabra. Los restantes miembros del grupo deberán adivinar de qué palabra se trata.

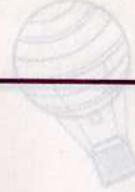
Otra forma de jugar es que vosotros os inventéis la definición de una palabra y que el resto intente adivinar qué habéis intentado expresar.

3. Fíjate en estas letras: A. D. E. R. J. Son las iniciales de un telegrama que envía uno de vuestros compañeros avisándoos del peligro que corre. ¿Sabrías descifrarlo?

Te proponemos que también tú mandes telegramas a tus compañeros. Ellos deberán acertar lo que intentas comunicarles. Ten en cuenta que las iniciales deben ir siempre ordenadas.

C. Expresión

1. «Había una vez, en un pueblecito muy pequeño, un dragón que asustaba a las personas que en él vivían». Así empieza uno de los muchos cuentos y leyendas que hablan sobre dragones. Seguro que en tu casa o en el colegio te habrán explicado alguno. ¡A ver si refrescas tu memoria y eres capaz de contárselo a tus compañeros! En el caso de que no te



acuerdes invéntate tú uno, pero, ¡eso sí!, que haya gigantescos dragones, héroes valerosos y princesas encantadoras.

2. Los dragones son seres fantásticos que a veces provocan noticias sorprendentes. Vamos a coger un periódico, unas tijeras y... ¡a usar la imaginación! En primer lugar deberás recortar todos los titulares que te hagan gracia o te llamen la atención por algún motivo. Después tratarás de juntarlos para obtener textos divertidos que indiquen acciones que hayan podido realizar los dragones. Por ejemplo:

VIAJABAN EN AVION y marcaron cinco goles
a los indios del Perú **CON LOS VIOLINES Y LAS TROMPETAS**

D. Semántica

1. ¿Cómo son los dragones que te has encontrado en la aventura? Vamos a anotar alguna de sus características:

- Los dragones son grandes.
- Tienen la piel verde y resbaladiza.
- Sus dedos tienen largas uñas.
- La boca está llena de dientes.

..... Ahora tú debes ampliar la lista.

2. Te habrás dado cuenta mientras leías el libro de que algunos dragones eran feroces como leones y otros agradecidos como perritos. Fíjate que hemos comparado a los dragones con dos animales que conocemos y que tienen características similares. Completa las frases del ejercicio anterior añadiendo objetos o animales con los que se puedan comparar:

- Los dragones son grandes ... como elefantes
- Tienen la piel vercosa y resbaladiza como
-

3. Imagínate que te encuentras con un dragón que está muy interesado en conocerse a sí mismo y te plantea el siguiente dilema: «Si citas todas mis características de forma que la primera letra de cada una de ellas vaya siguiendo el orden alfabético, te daré la llave del castillo donde está escondido el más fabuloso tesoro; pero si no lo haces, serás devorado sin piedad». ¡Te atreves a retarle!, ya puedes empezar. Alto. Bueno. Cariñoso.



Matemáticas

Este juego nos sitúa en la época medieval, ¿te has fijado alguna vez en el juego de naipes español? ¿No crees que las figuras parecen de esa época? Vamos a trabajar con ellas.

1. Si agrupas las cartas según «el palo», ¿cuántos conjuntos tienes? Si ahora las agrupas por números, ¿cuántos tienes? ¿Qué otros conjuntos puedes inventarte?
2. Representa en un diagrama las figuras y las cartas que son menores de 5.
3. ¿Sabes cuántas cartas tiene una baraja española? El conjunto de los «palos» que representa el número 5, ¿por cuántos elementos está formado?
4. Ahora, vas a jugar. Escoge pareja. Uno de vosotros tiene en la mano diez cartas que no debe enseñar. El otro escogerá 4. El primero propone el cálculo de la suma del valor de cada carta. El otro debe responder a la primera. Si lo acierta continúa el juego pero ahora cambiándose los papeles; si no lo acierta debe seguir igual. En cada partida nueva se cogerá una carta más.

Experiencias

El niño, en una de las aventuras, se introduce en un bosque. Este aspecto nos servirá de motivación para trabajar el estudio de los árboles. Es evidente que para hacerlo correctamente nada mejor que preparar una salida; pero en el caso de que no sea posible, cada profesor debe encontrar la manera adecuada para que el trabajo resulte igualmente eficaz...

Las actividades parten de la observación y los niños harán un dossier sobre el tema.

El esquema a seguir para realizar el trabajo es el siguiente:

1. Recoger diferentes hojas, dibujarlas y compararlas. Poner el nombre del árbol al que pertenecen.
2. Hacer una descripción por escrito y un dibujo de cómo es la corteza del árbol escogido.
3. Recoger hojas secas, colocarlas debajo de papel y pasar por encima de éste un lápiz. Anotar lo que quede grabado (nervios).
4. Explicar qué quiere decir árbol de hoja caduca y de hoja perenne. Hacer una lista de varios que pertenezcan a cada una de las clases.
5. Buscar en un libro en cuántas partes se divide un árbol, para poder estudiarlo.





Expresión Dramática y Musical

El siguiente ejercicio tiene como finalidad, además de trabajar los movimientos del cuerpo y su adecuación a un sonido, favorecer la interiorización y concentración de la expresión corporal.

Situaremos al grupo en un espacio amplio, y con la ayuda de la imaginación diremos a los niños que actúen como si estuviesen andando desde hace horas; de repente nos encontramos en un bosque denso y difícil de atravesar, hay que ir apartando las ramas... Al salir del bosque empieza a llover suavemente (los niños deben convertirse en lluvia), llueve de forma intensa, llueve torrencialmente... Cesa la lluvia a causa de una brisa suave que se ha llevado las nubes (los niños deben ser viento), la brisa se intensifica y sufrimos terribles rachas de vientos, un huracán... Finalmente, después de atravesar este bosque lleno de inclemencias, llegamos a un pajar abandonado y nos tumbamos a descansar. Aquí procedería un ejercicio de relajación.

También se puede realizar el ejercicio sugiriendo que se imiten los ruidos de los distintos elementos meteorológicos.

Para realizar esta actividad puede ser positivo acompañarla de una grabación musical que ofrezca diversas variaciones de tono, como por ejemplo algún fragmento de «El pájaro de fuego» de Stravinski.

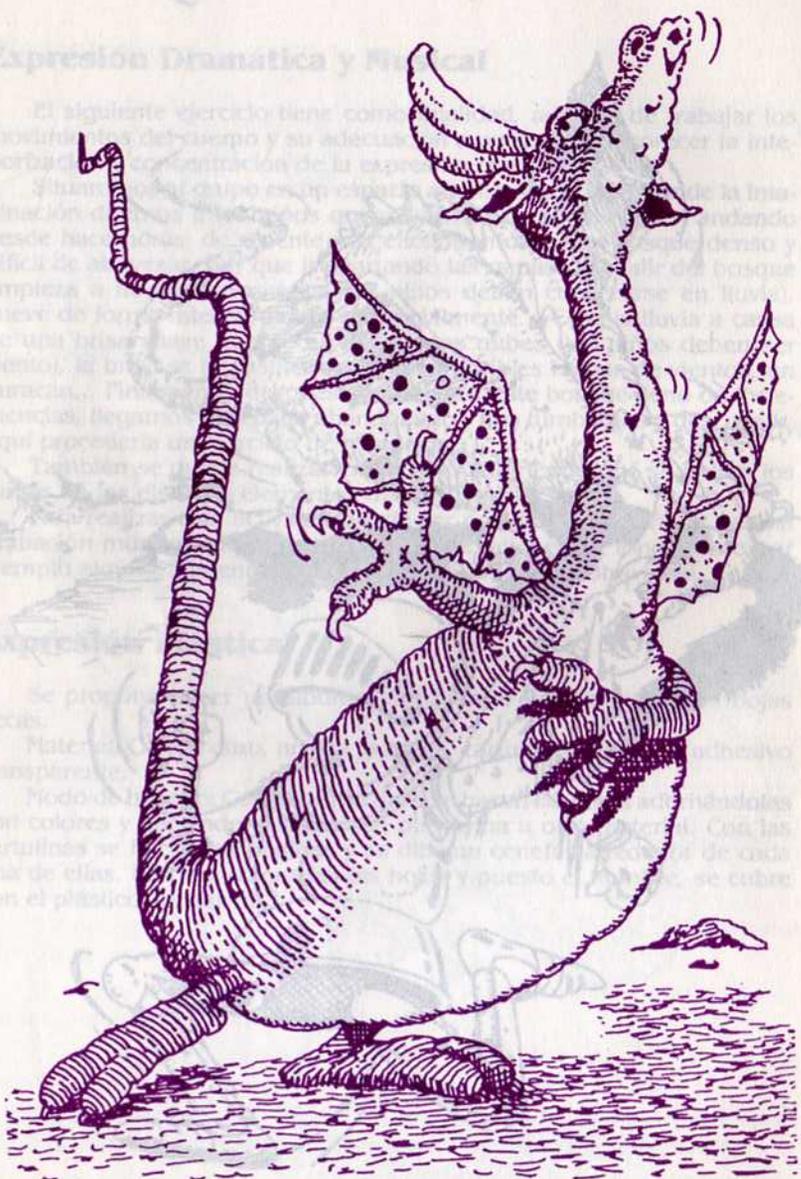
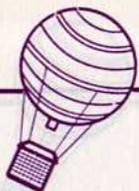
Expresión Plástica

Se propone hacer un álbum para guardar una colección de hojas secas.

Material: Cartón duro, anillas grandes, cartulinas y plástico adhesivo transparente.

Modo de hacerlo: Con el cartón duro se hacen las tapas adornándolas con colores y haciendo el título con purpurina u otro material. Con las cartulinas se hacen las páginas y se dibujan cenefas alrededor de cada una de ellas. Una vez colocadas las hojas y puesto el nombre, se cubre con el plástico adhesivo.





Indice

- Introducción, 3**
El genio de la botella, 9
La casa encantada, 15
Tu robot particular, 19
¡Estás encogiéndote!, 25
El monstruo de la laguna, 33
¡Dragones!, 39

GLOBO AZUL

Editorial
 TILMUN SAS S.A.
 Castellón, 307
 08033 Barcelona



ELIGE TU PROPIA AVENTURA

GLOBO AZUL

Editorial

TIMUN MAS, S.A.

**Castillejos, 294
08025 Barcelona**

