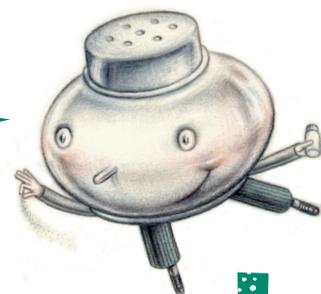


Ana Alonso

Antes de medianoche

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de Lengua

Primaria
Tercer ciclo



PIZCA DE SAL

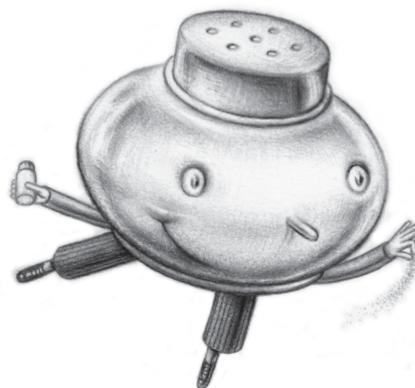
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *Antes de medianoche*.

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

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

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

Sumario



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

La colección PIZCA DE SAL

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

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

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

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

Materiales de PIZCA DE SAL

Para el alumno

El libro de lectura

A través de la historia de Emma, una chica que debe resolver varios enigmas el día de su cumpleaños si no quiere verse arrastrada a un extraño mundo de oscuridad, los alumnos podrán familiarizarse con distintas manifestaciones de la cultura oral, como los refranes, las adivinanzas, los poemas o los juegos de palabras. Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura, adquirirán nuevo vocabulario y una mejor comprensión de la lengua escrita.



Las fichas de PIZCA DE SAL

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

6 Para comprender lo leído

1 Busca en el libro una comparación y una metáfora que te llamen la atención, y explica su significado.

a) Comparación: _____

Significado: _____

2 Una multiadivinanza es una adivinanza que tiene varias soluciones.

a) Escribe tres soluciones para las siguientes multiadivinanzas:

ADIVINANZA	SOLUCIÓN	SOLUCIÓN	SOLUCIÓN
Es dulce y blanco			
Es transparente y de cristal			
Es verde y se mueve			

b) Al

7 Para aplicar lo aprendido

1 Intenta resolver las siguientes adivinanzas:

ADIVINANZA	SOLUCIÓN
Cuanto más caliente más fresco y crujiente.	
Negra por dentro, negra por fuera es mi corazón negra madera.	
Tiene dientes y no come, tiene cabeza y no es hombre.	

© Grupo Anaya

Contenidos: La comparación y la metáfora

Actividades: De refuerzo: 1 De ampliación: 2

Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

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

www.anayapizcadesal.com

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

Los juegos de PIZCA DE SAL

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



Así es la Propuesta Didáctica

Contenidos

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

El blog de Pizca de Sal



3 Contenidos curriculares

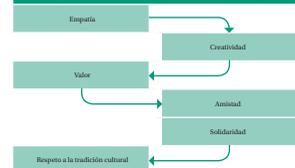
Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (Quinto curso)

- Situaciones e intenciones comunicativas. Distintos tipos de textos orales: conversación, rutinas lingüísticas (presentaciones y saludos), relato natural, lectura expresiva, conversaciones formales y formularios orales (preguntas y respuestas), textos dialógicos ficticios (diálogo teatral), textos expositivos, resúmenes, rimas, procedimientos para opinar y emitir juicios, argumentación oral (debate), reformulación, paráfrasis, traducción, etc.
- Situaciones e intenciones comunicativas. Distintos tipos de textos escritos: relato natural, lectura expresiva, conversaciones formales y formularios escritos (preguntas y respuestas), textos dialógicos ficticios (diálogo teatral), textos expositivos, resúmenes, rimas, procedimientos para opinar y emitir juicios, argumentación oral (debate), reformulación, paráfrasis, traducción, etc.

Competencias que se trabajan a través de las Fichas	
Expresión oral	Ficha 1: actividad 2
	Ficha 8: actividad 1
	Ficha 10: actividad 1
Observación	Ficha 1: actividad 2
Comprensión lectora	Ficha 2: actividades 1 a 5
Expresión escrita	
Búsqueda de información	
Aplicación de lo aprendido	
Creatividad	

6 Los valores en el libro

Principales valores desarrollados en *Ases de Medianoche*



7 Juego de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en trabajar con las formas de expresión cultural que aparecen en *Ases de medianoche*, como los refranes, las adivinanzas y los poemas.

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la obtención de información y su valoración crítica, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *Ases de medianoche*.

Juegos dramáticos

Juegos dramáticos



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

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

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

Juego 1: Duelo poético

Materiales necesarios:

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

Procedimiento:

- Se divide a los alumnos en equipos. A cada equipo se le entregan tarjetas de cartulina de un determinado color.
- Cada equipo debe crear seis poemas inacabados, de cuatro versos cada uno.
- El profesor va llamando a parejas de equipos. Las tarjetas de ambos equipos se colocan boca abajo en una mesa que ocupará el centro del espacio que haga las veces de escenario. Por turnos, cada miembro de un equipo se sienta frente a un miembro del

Vocabulario

Vocabulario

Anfitrión: Persona que recibe en su casa a invitados o visitantes.

Ejemplo: *El anfitrión invitó a todos los presentes a pasar al comedor.*

Aparatoso: Llamarlo, complicado y que llama mucho la atención.

Ejemplo: *Sufrió una aparatosa caída en la pista de patinaje.*

Asimilari: Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Ejemplo: *Indiaria no le logró asimilari la noticia.*

Atenazari: Dicho de un pensamiento, torturar o afligir a alguien.

Ejemplo: *Vive atenazada por el método de que descabaran su secreto.*

Boh: Tazón sin asa.

Ejemplo: *Siempre se toma los cereales en un boh.*

Boleo (en la expresión *va boleando*): Al azar.

Ejemplo: *Eligió a boleao un libro de la estantería y me puso a leerlo.*

Cohibido: Que se comporta con timidez ante una determinada situación.

Ejemplo: *Delante de los adultos siempre se le ve muy cohibido.*

Cornisa: Remate de la parte superior de un edificio.

Ejemplo: *Le vió una golondrina en la cornisa.*

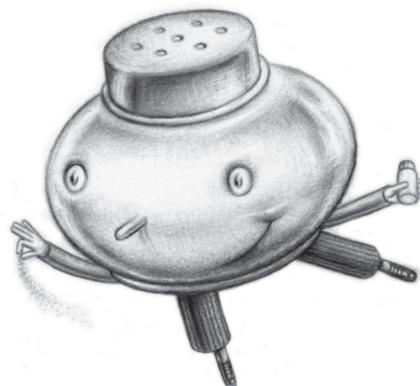
Crusado: Bolo de hojaldre en forma de media luna.

Ejemplo: *En París es típico comprar crusados para desayunar.*

Desconcertado: Sorprendido y confuso debido a una reacción o suceso inesperados.

Ejemplo: *Cuando le pedí una patata fina y se echó a llorar me quedó desconcertado.*

Contenidos



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **Antes de medianoche** son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

- Leer y comprender de forma autónoma textos literarios en prosa y en verso.
- Participar activamente en intercambios comunicativos orales respetando las normas que los rigen.
- Comprender y utilizar la terminología propia del ciclo: tipos de textos, clases de palabras, mecanismos básicos de formación del léxico.
- Mostrar interés por la lectura y la escritura como instrumentos para relacionarse con los demás y para aprender.
- Adaptar el significado de las palabras al contexto.
- Buscar, recopilar y procesar la información.
- Valorar los textos literarios como forma de comunicación, fuente de conocimiento y recurso de disfrute personal.
- Expresar adecuadamente ideas y emociones.
- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

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

Tratamiento de la información y competencia digital

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

Competencia social y ciudadana

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

Competencia para aprender a aprender

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

Competencia cultural y artística

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





Objetivos por áreas

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

- Comprender distintos tipos de textos mediante una lectura fluida y adecuada.
- Utilizar la lectura para ampliar el vocabulario y para adquirir una correcta ortografía.
- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.
- Leer en voz alta y en silencio y utilizar la lectura como medio de diversión y de aprendizaje.
- Desarrollar el gusto literario y la capacidad estética, de manera que facilite la comprensión y expresión de ideas y sentimientos.
- Explorar y aplicar las posibilidades expresivas básicas de la lengua oral y escrita, adquiriendo seguridad en las propias habilidades comunicativas y usos personales del lenguaje.
- Componer por escrito, de forma cada vez más compleja, ordenada y coherente, ideas, vivencias, sentimientos, hechos reales y fantásticos, tanto en prosa como en verso.
- Analizar el valor de la lengua como instrumento de transmisión de diferentes valores.
- Comprender discursos orales y escritos adecuadamente, teniendo en cuenta las características de los diferentes contextos.
- Expresarse oralmente y por escrito adecuadamente, teniendo en cuenta las características de las diferentes situaciones de comunicación.
- Utilizar de forma adecuada los aspectos normativos de la lengua.
- Utilizar un léxico adecuado y potenciar el uso creativo de la lengua.
- Utilizar, de manera dirigida, las tecnologías de la información y la comunicación y los diferentes tipos de bibliotecas (de aula y de centro),

mostrando respeto por sus normas de funcionamiento, con la finalidad de obtener información y modelos para la composición escrita.

- Componer textos de información y de opinión propios de los medios de comunicación social sobre acontecimientos que resulten significativos, con especial incidencia en la noticia y en las cartas al director, utilizando soportes del ámbito escolar y algunos medios de prensa local.
- Buscar, recoger y procesar información mediante el empleo eficaz de la lengua.
- Conocer la estructura de los textos propios del ámbito académico (cuestionarios, resúmenes, informes, descripciones, explicaciones...), y aplicar estos conocimientos a la comprensión y producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades.
- Escuchar, memorizar, reproducir y representar expresiones del lenguaje oral tradicional (adivinanzas, canciones, cuentos, trabalenguas, etcétera).
- Valorar estas expresiones lingüísticas como hecho cultural enriquecedor para todos.



Contenidos curriculares

Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (Quinto curso)

- Situaciones e intenciones comunicativas. Distintos tipos de textos orales: conversación, rutinas lingüísticas (presentaciones y saludos), relato natural, lectura expresiva, conversaciones formales y formularios orales (preguntas y respuestas), textos dialogados ficticios (diálogo teatral), textos expositivos, resúmenes, rimas, procedimientos para opinar y emitir juicios, argumentación oral (debate), reformulación, paráfrasis, cambio de registro, anécdotas, cuentos, refranes, recitado de poemas, narraciones colectivas, diálogos teatrales, comentario de un texto escrito y resumen de películas.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de valores sociales y culturales.
- El lenguaje oral y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (pronunciación, ritmo, entonación, gestos, posturas, movimiento corporal, etc.). Expresividad y entonación.
- Textos informativos, titulares de noticias, cómics, cuentos, textos informativos sinópticos, descripción de imágenes, textos retóricos, textos publicitarios escritos, narración en tercera persona, textos narrativos e instructivos (fábulas, moralejas y refranes), textos expositivos y textos informativos de carácter práctico. Estilo directo e indirecto. Poesía. Proificar versos.
- Expresión escrita de diversos textos.
- La literatura como instrumento de transmisión, creación y enriquecimiento cultural.
- La literatura como estética. Verso y prosa. Textos realistas y textos fantásticos.
- Estructura de diferentes tipos de textos (por ejemplo, del relato: planteamiento, nudo y desenlace, etc.).
- Vocabulario: El diccionario. Sinónimos. Antónimos. Polisemia. Palabras homófonas. Prefijos. Sufijos. Palabras derivadas y compuestas.

Frases hechas y refranes. Formación de sustantivos y adjetivos. Comparaciones y metáforas. Gentilicios. Campo semántico. tecnicismos. Uso coloquial y culto.

Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (Sexto curso)

- Situaciones e intenciones comunicativas: opiniones, comentario de poemas, biografías, memorias, caricaturas, lectura de imágenes, recitación de poemas, resumen y ampliación de la información de una película, una novela..., entrevistas, poemas encadenados, argumentaciones, diálogos, cuñas publicitarias, dramatizaciones, construcción de historias con distintos elementos narrativos.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua y como expresión de valores sociales y culturales.
- El lenguaje oral y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (pronunciación, ritmo, entonación, gestos, posturas, movimiento corporal, etc.). Expresividad y entonación.
- Situaciones e intenciones comunicativas: textos publicitarios en los diferentes medios audiovisuales, el eslogan. La poesía: estrofas, ritmo y rima. La noticia. Diálogos teatrales, coloquiales, espontáneos. El caligrama. Expresión de sentimientos. Encuestas y entrevistas. El monólogo. Reclamaciones escritas. El montaje.
- El lenguaje escrito como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de valores sociales y culturales.
- La literatura como instrumento de transmisión, creación y enriquecimiento cultural.
- La literatura como estética. Verso y prosa. Textos realistas y textos fantásticos.
- Vocabulario: Tipos de diccionarios. Sinónimos y antónimos. Homónimos. Parónimos. Lexema y morfemas. Palabras primitivas y derivadas. Definición y formación de nombres. Definición y formación de adjetivos. Definición y formación de verbos. Despectivos. Campo semántico. Extranjerismos. Neologismos. Sentido propio y figurado. Siglas y abreviaturas. Metáforas.

4 Metodología

Introducción

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

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

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

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

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

Antes de la lectura: Presentación del libro

Antes de comenzar a leer *Antes de medianoche*, el profesor puede pedirles a los alumnos que digan en voz alta aquellos refranes y adivinanzas que conozcan. Con todas las respuestas aportadas confeccionaremos una lista. Comentaremos algunos de los refranes con los alumnos, fomentando el debate sobre su significado y animándolos a que manifiesten si están de acuerdo o no con la idea transmitida por el refrán.

A continuación podemos preguntarles a los alumnos si conocen el juego de «Tabú». Aquellos que lo conozcan tratarán de explicar de manera clara y razonada las reglas y el objetivo del juego al resto de sus compañeros. Para aclarar conceptos, podemos organizar una pequeña partida informal de «Tabú» dentro de la clase, con dos o más equipos.

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

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

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

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

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

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

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

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

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

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

Después de la lectura: Juegos dramáticos y fichas de trabajo

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

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

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

5 Utilización de las fichas

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

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

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

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

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

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

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

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

Estructura de las fichas de actividades

Información sobre las competencias y capacidades que se trabajan

8 Para aprender a aprender

1 Recita en voz alta el siguiente poema. Si quieres, puedes aprenderlo de memoria:

*Agosto, contraponientes
de melocotón y azúcar,
y el sol dentro de la tarde
como el hueso en una fruta.*

*La panocha guarda intacta
su risa amarilla y dura.*

*Agosto.
Los niños comen
pan moreno y rica luna.*

FEDERICO GARCÍA LORCA

© Grupo Anaya



Contenidos

Recitar poemas

Comentar poemas

Actividades

De ampliación: 1 y 2

Interdisciplinar con
Plástica: 2

Información sobre el modo de utilización

Información sobre el contenido

Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

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

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades			
Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 1	Para practicar lo aprendido	Tabú y eufemismos Juegos de palabras Reglas de juegos	1 y 2: refuerzo
Ficha 2	Para comprender lo leído	Lectura comprensiva Interpretación de textos	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para desarrollar la creatividad	Escribir poemas Completar poemas	1 y 2: ampliación 2: en equipo
Ficha 4	Para pensar y relacionar	Refranes y frases hechas	1 a 3: de ampliación
Ficha 5	Para buscar información	Adivinanzas Juegos de palabras La tradición oral	1 y 2: complementarias
Ficha 6	Para comprender lo leído	La comparación y la metáfora	1 y 2: de ampliación
Ficha 7	Para aplicar lo aprendido	Adivinanzas Ritmo y rima	1: refuerzo 2: ampliación
Ficha 8	Para aprender a aprender	Recitar poemas Comentar poemas	1 y 2: ampliación 2: Interdisciplinar con Plástica
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Refranes y frases hechas	1 y 2: ampliación 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 10	Para comprender lo leído	La comparación y la metáfora Comentar poemas	1 y 2: ampliación 1: en equipo

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

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

Competencias que se trabajan a través de las fichas

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

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

Tabú y eufemismos	Ficha 1: actividades 1 y 2
Interpretación de textos	Ficha 2: actividades 1 a 5
Refranes y frases hechas	Ficha 4: actividades 1 a 3
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Juegos de Palabras. Reglas de juegos	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
La comparación y la metáfora	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 a 5
Ritmo y rima	Ficha 7: actividad 1
	Ficha 8: actividad 1
La tradición oral	Ficha 4: actividades 1, 2, 3
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Escribir y completar poemas	Ficha 3: actividades 1 y 2
Recitar y comentar poemas	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Adivinanzas	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (Antes de Medianoche)

Ficha 1 **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.

Ficha 2 **1:** Porque sabe que su profesora va a ponerles un examen ese día y que Raúl tendrá que abrir la agenda justo por esa página para anotar el examen.
2: Porque tiene que resolver varios juegos de palabras la noche de su cumpleaños si no quiere convertirse en una *dryd*.
3: Son criaturas de la noche, inmortales y capaces de hilar la luz de las estrellas. Se diferencian de los humanos en que no son hábiles usando el lenguaje y en que pueden cambiar de forma.
4: Su parte *dryd* abandona el jardín, pero le deja una joya a Emma como recuerdo.
5: Es una historia con un final agridulce, ya que por un lado Emma consigue su objetivo, pero por otro tiene que despedirse de su madre.

Ficha 3 **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.

Ficha 4 **1:** Significa que las buenas intenciones hay que demostrarlas con actos, no basta con expresarlas con palabras.
2: Respuesta abierta.
3: **a)** *El que a hierro mata* a hierro muere.
Significa que el que hace daño a los demás o se comporta de una manera inadecuada con ellos, termina siendo tratado de la misma manera.
b) *A buen hambre* no hay pan duro.
Significa que cuando alguien necesita algo de verdad no va exigiendo más de lo que puede conseguir.
c) *En el país de los ciegos* el tuerto es rey.
Significa que cuando estamos alguien está rodeado de personas incompetentes sus cualidades destacan aunque sean mediocres.

- d)** *Gallo que no canta* algo tiene en la garganta.
Significa que, cuando alguien guarda silencio sobre un tema, es porque tiene algo que ocultar sobre ese tema.

Ficha 5: **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.

Ficha 6: **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.

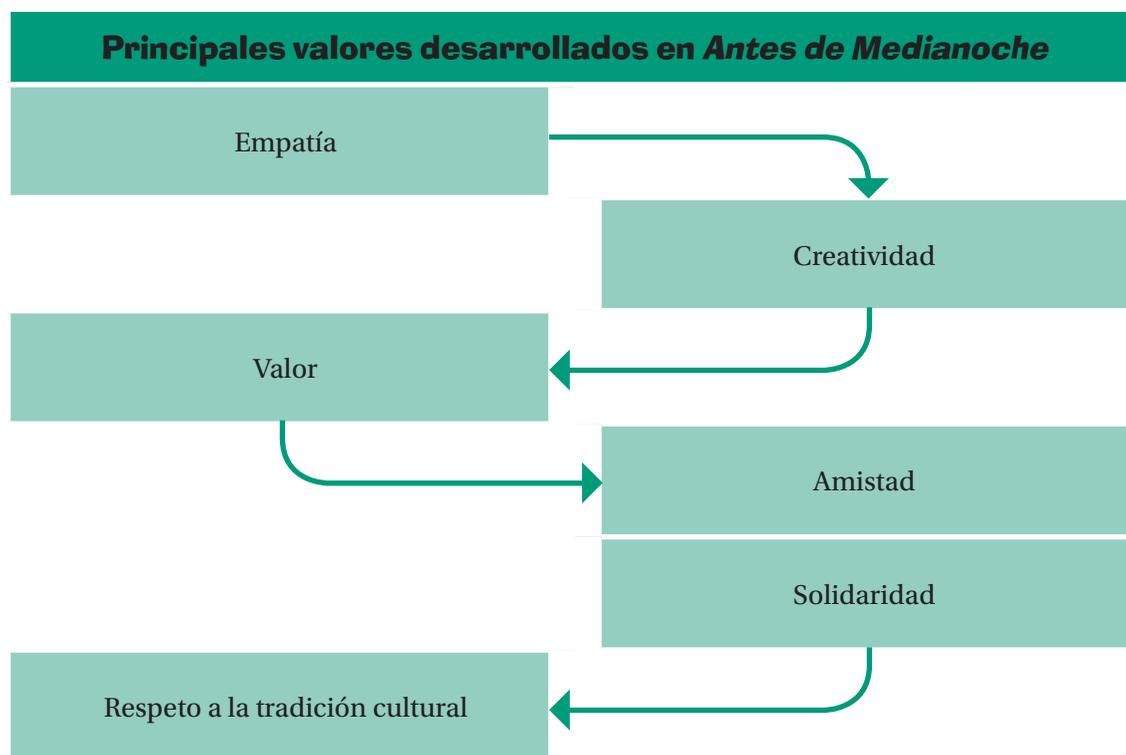
Ficha 7 **1:** Primera fila: El pan.
Segunda fila: La aceituna.
Tercera fila: El ajo.
2: Respuesta abierta.

Ficha 8 **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.

Ficha 9 **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.

Ficha 10 **1:** Respuesta abierta.
2: **a)** El sonido del mar enfurecido.
b) Los perros, el búho, el gavilán.
c) Respuesta abierta.

6 Los valores en el libro



7 Juego de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en trabajar con las formas de expresión cultural que aparecen en *Antes de medianoche*, como los refranes, las adivinanzas y los poemas.

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la obtención de información y su valoración crítica, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *Antes de medianoche*.

Materiales:

Cartulinas, rotuladores, tijeras, pegamento, pinturas, y opcionalmente cañón digital para proyectar presentaciones.

Procedimiento:

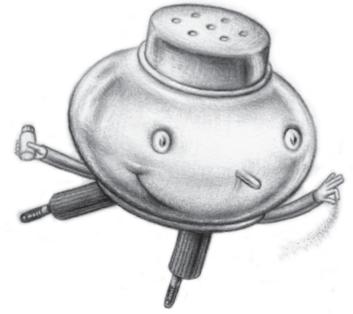
- 1)** En una primera sesión, se dividirá a los alumnos en varios equipos de cinco según el criterio del profesor.
- 2)** Cada equipo dispondrá de un tiempo para inventar: dos poemas con rima, un caligrama, tres adivinanzas y tres refranes relacionados con la historia que se cuenta en el libro.
- 3)** Se dedicará una segunda sesión a realizar un mural donde figuren las nueve composiciones de cada equipo ilustradas con dibujos o collages relacionados con la historia de *Antes de medianoche*.
- 4)** Los murales se expondrán en la clase, y se realizará una última sesión de puesta en común donde cada grupo expondrá su trabajo y pondrá a prueba al resto de los compañeros con las adivinanzas y refranes de su mural.

Criterios de evaluación:

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

- Corrección sintáctica y ortográfica de las composiciones.
- Ingenio de los refranes y adivinanzas.
- Calidad literaria de los poemas.
- Creatividad desplegada a la hora de crear las composiciones, ilustrarlas y montar el mural.

Juegos dramáticos



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

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

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

Juego 1: Duelo poético

Materiales necesarios:

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

Procedimiento:

- a) Se divide a los alumnos en equipos. A cada equipo se le entregan tarjetas de cartulina de un determinado color.
- b) Cada equipo debe crear seis poemas inacabados, de cuatro versos cada uno.
- c) El profesor va llamando a parejas de equipos. Las tarjetas de ambos equipos se colocan boca abajo en una mesa que ocupará el centro del espacio que haga las veces de escenario. Por turnos, cada miembro de un equipo se sienta frente a un miembro del

otro equipo. Ambos cogen una tarjeta del equipo contrario y deben inventarse en cinco minutos una continuación de cuatro versos para el poema que les ha tocado. Al final, las dos composiciones se escriben en la pizarra y los alumnos eligen su favorita, y el equipo correspondiente al ganador recibirá un punto.

- d) Se repite el procedimiento con el resto de los miembros de cada equipo. El equipo que más puntos consiga será el ganador.

Reglas del juego:

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

Se trata de que los alumnos se impliquen en el juego y disfruten de él a la vez que trabajan su creatividad y su sentido poético. El profesor regulará el funcionamiento interno de los equipos y arbitrará los conflictos que puedan surgir entre equipos rivales. Asimismo, y animará a los alumnos espectadores a que valoren los aspectos positivos de cada composición.

Objetivo:

Con este ejercicio se fomentará de una manera lúdica y creativa la capacidad de los alumnos para componer poemas y trabajar en equipo.

Juego 2: Humanos y dryds

Materiales necesarios:

Cartulinas, bolsas grandes de basura, telas y cualquier otro material que quiera emplearse para confeccionar disfraces.

Procedimiento:

- a) Se dividirá a los alumnos en grupos.
- b) El profesor asignará a cada grupo alguna de las siguientes escenas del libro (u otras que a él le parezcan adecuadas para la actividad):
- Raúl habla por teléfono con Emma sobre la fiesta.
 - Raúl, Sara, Luz y Guille van en autobús hacia casa de Emma.

- La merienda de cumpleaños en casa de Emma.
 - La escena con las *dryds* en la que tiene lugar la prueba de las adivinanzas.
 - La escena de la prueba de los refranes.
 - La escena de la prueba de los poemas.
 - La despedida de la madre de Emma.
- c) Los niños prepararán la representación de la escena que les ha correspondido y los disfraces correspondientes, así como la escenografía e incluso la iluminación. Varios grupos pueden trabajar una misma escena, así podrán observarse las diferentes interpretaciones. Se recalcará que el objetivo no es representar la escena literalmente, sino de una forma libre y creativa.
- d) Los distintos grupos saldrán a representar su escena por turnos.

Reglas del juego:

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

Los niños deben expresarse con sus propias palabras y mezclar la preparación de la escena con improvisaciones que vayan surgiendo.

Objetivo:

Repasar de una manera lúdica los contenidos del libro.

Vocabulario

Anfitrión: Persona que recibe en su casa a invitados o visitantes.

Ejemplo: *El anfitrión invitó a todos los presentes a pasar al comedor.*

Aparatoso: Llamativo, complicado y que llama mucho la atención.

Ejemplo: *Sufrió una aparatosa caída en la pista de patinaje.*

Asimilar: Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Ejemplo: *Todavía no he logrado asimilar la noticia.*

Atenazar: Dicho de un pensamiento, torturar o afligir a alguien.

Ejemplo: *Vive atenazada por el miedo de que descubran su secreto.*

Bol: Tazón sin asa.

Ejemplo: *Siempre se toma los cereales en un bol.*

Boleo (en la expresión «a boleo»): Al azar.

Ejemplo: *Elegí a boleo un libro de la estantería y me puse a leerlo.*

Cohibido: Que se comporta con timidez ante una determinada situación.

Ejemplo: *Delante de los adultos siempre se le ve muy cohibido.*

Cornisa: Remate de la parte superior de un edificio.

Ejemplo: *He visto una golondrina en la cornisa.*

Cruasán: Bollo de hojaldre en forma de media luna.

Ejemplo: *En París es típico comprar cruasanes para desayunar.*

Desconcertado: Sorprendido y confuso debido a una reacción o suceso inesperados.

Ejemplo: *Cuando le pedí una patata frita y se echó a llorar me quedé desconcertado.*

Encimera: Superficie plana y de material resistente que forma una especie de aparador sobre los muebles bajos de las cocinas.

Ejemplo: *Mi madre quiere poner una encimera de granito en la cocina.*

Desgarbado: Torpe, sin gracia.

Ejemplo: *Es un chico alto y desgarbado.*

Empalagoso: Se dice de un alimento que resulta demasiado dulce al paladar, y por extensión, se usa para calificar a aquellas personas que se comportan de una manera afectada o que son excesivamente cariñosas.

Ejemplo: *No me gusta el merengue, me resulta demasiado empalagoso.*

Palabras relacionadas: *empalagar, empalago.*

Escaldado: Que acaba de quemarse con un líquido. Por extensión, escarmentado.

Ejemplo: *Salí de esa experiencia escaldada, y decidida a no repetirla jamás.*

Palabras relacionadas: *escaldar.*

Fisgonear: Espiar lo que ocurre en un determinado lugar o lo que hace una persona por curiosidad.

Ejemplo: *Mi hermana pequeña siempre anda fisgoneando en mi cuarto.*

Palabras relacionadas: *fisgoneo, fisgón.*

Friki: Expresión importada del inglés que se usa para calificar a las personas solitarias y con aficiones poco corrientes.

Ejemplo: *Es un friki, solo le gustan las películas japonesas en versión original subtitulada.*

Gárgola: Parte final, vistosamente adornada, del canal por donde se vierte el agua de los tejados o las fuentes.

Ejemplo: *Las gárgolas de las catedrales góticas a menudo representan dragones o demonios.*

Gratinado: Se dice de un plato con una costra crujiente por encima que se consigue tostando la parte superior del alimento en el horno.

Ejemplo: *Me encantan los macarrones gratinados.*

Holgado: Demasiado ancho para lo que contiene.

Ejemplo: *Se compra la ropa de la talla grande porque le gusta que le quede holgada.*

Infundir: Causar en el ánimo un impulso moral o afectivo.

Ejemplo: *Ese soldado está muerto de miedo, tienes que infundirle un poco de valor.*

Integrarse: Relacionarse con normalidad con las personas de un determinado entorno.

Ejemplo: *María no acaba de integrarse en su nuevo colegio.*

Palabras relacionadas: *Integración.*

Interponerse: Situarse entre dos personas o cosas.

Ejemplo: *El recuerdo de aquella discusión seguía interponiéndose entre los dos hermanos.*

Lápida: Piedra plana sobre la que se graba una inscripción. A menudo se utilizan para cubrir las tumbas.

Ejemplo: *La lápida de la tumba era de mármol, y estaba muy desgastada.*

Palabras relacionadas: *lapidario.*

Lunático: Que padece locura, no continua, sino por intervalos.

Ejemplo: *Si te pones ese sombrero pensarán que eres un lunático.*

Mafioso: Persona relacionada que trabaja para una organización criminal. Por extensión, cualquier persona relacionada con el mundo del crimen, el chantaje o la extorsión.

Ejemplo: *Aquel tipo se comportaba como un mafioso, siempre estaba amenazando a todo el mundo.*

Mordaz: Se dice de aquellas personas o comentarios que critican a otros con una mezcla de ingenio y mala intención.

Ejemplo: *Estoy harta de tus observaciones mordaces.*

Musical: Espectáculo de carácter popular en el que se combina la representación teatral con canciones y números de danza, todo ello enlazado por una historia que sirve de hilo conductor.

Ejemplo: *El musical de El Rey León se estrenó antes en Londres que en Madrid.*

Nachos: Aperitivo de maíz en forma de triángulo, típicos de la cocina mexicana.

Pedestal: Cuerpo sólido que sostiene una columna o estatua.

Ejemplo: *El viento arrancó la escultura de su pedestal.*

Perfilar: Concretar, detallar, caracterizar.

Ejemplo: *El cuento está bien, pero tienes que perfilar mejor el personaje de la madre.*

Palabras relacionadas: *perfilador.*

Portero automático: Dispositivo tecnológico que permite abrir una puerta a distancia.

Ejemplo: *Tuve que bajar a abrir porque tenemos averiado el portero automático.*

Planetario: Sala con una cúpula donde se proyecta una representación dinámica del firmamento y de los movimientos respectivos de los astros.

Ejemplo: *Cuando voy a un planetario me siento como si estuviera bajo el cielo estrellado.*

Quebrantar: Incumplir una norma.

Ejemplo: *El que quebranta las leyes tiene que pagar por ello.*

Palabras relacionadas: *quebranto.*

Sobrenatural: Que incumple las leyes de la Naturaleza.

Ejemplo: *Yo no creo en los fenómenos sobrenaturales.*

Sorna: Tono burlón o irónico que se emplea al decir las cosas.

Ejemplo: *Siempre habla de su hermano con mucha sorna.*

Tabú: Palabra, tema, objeto o persona que la tradición o la ley prohíbe mencionar. Juego que consiste en definir una palabra sin utilizar determinados vocablos relacionados con ella.

Ejemplo: *La religión es un tema tabú para ella.*

Tenue: Delicado, débil.

Ejemplo: *Una luz tenue iluminó la estancia.*

Palabras relacionadas: *atenuar.*

Trayecto: Recorrido que se realiza para llegar de un lugar a otro.

Ejemplo: *Durante el trayecto desde el hotel al museo, el guía les fue explicando a los turistas la historia de la ciudad.*

Palabras relacionadas: *trayectoria.*

Unísono: Que suena a la vez.

Ejemplo: *Los dos hermanos contestaron al unísono.*

Verdín: Capa verde de algas que se crían sobre paredes u otras superficies húmedas.

Ejemplo: *El borde del estanque estaba cubierto de verdín.*

Zócalo: Parte inferior de un edificio u obra, base del pedestal de una escultura.

Ejemplo: *¿Qué te parece si pintamos el zócalo de la fachada de azul?*

A partir de 10 años

Área de Lengua



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com