Ana Alonso

El acertijo de la vida

ANAYA

Propuesta Didáctica

Área de Conocimiento del Medio

Primaria · Segundo Ciclo

PIZCA DE SAL

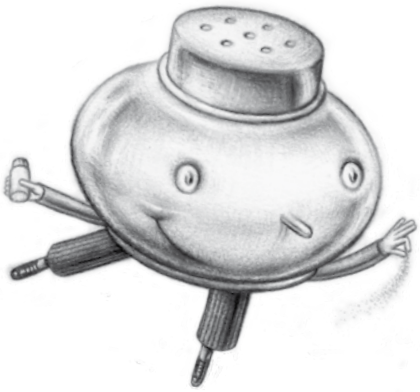
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *El acertijo de la vida*

© Del texto: Ana Alonso, 2011
© de las fotografías, Archivo Anaya (Moreno, G.; Ruiz, J. B.)
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2011
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 la nueva *Ortografía de la lengua española,* publicada en 2010.

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**

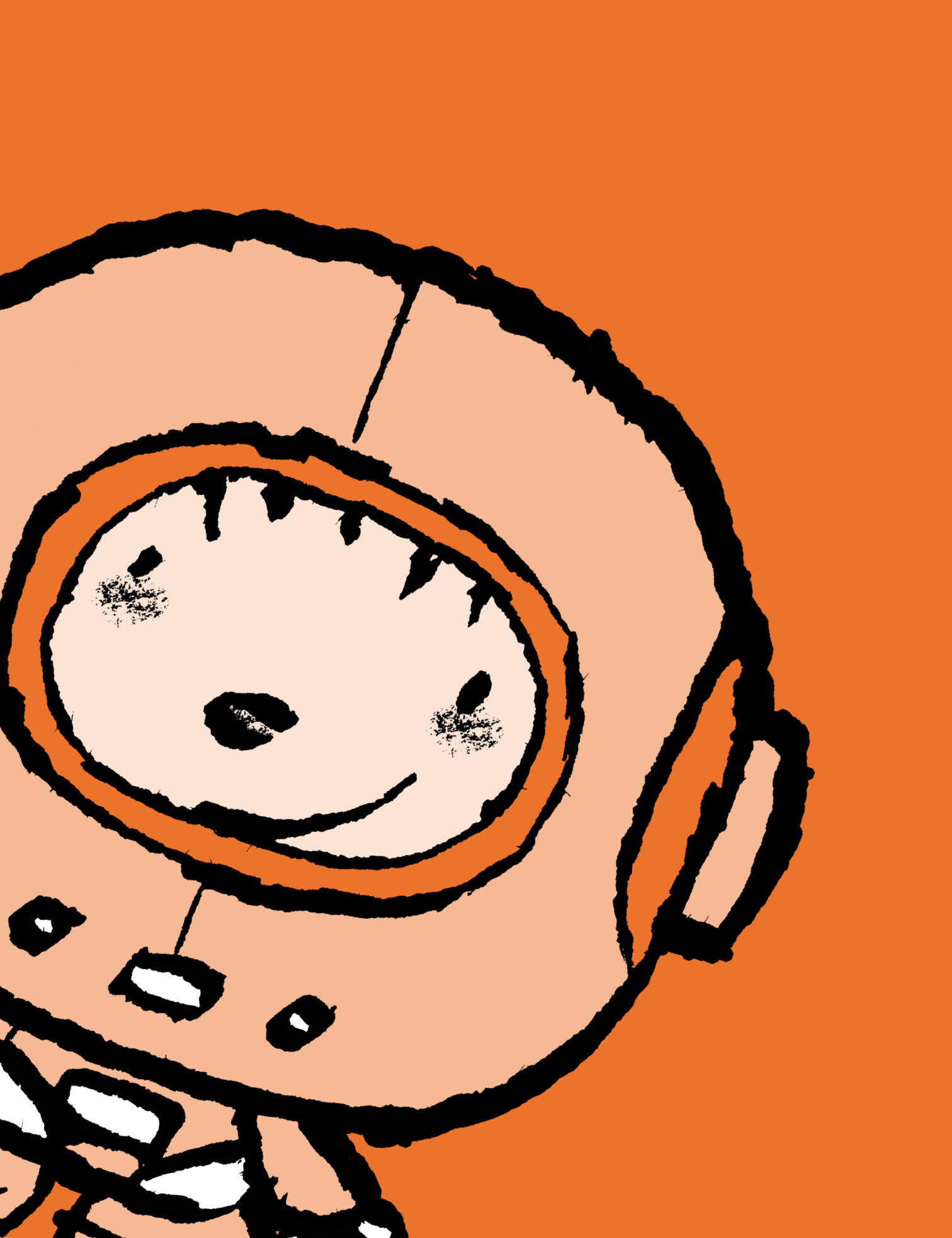
Materiales de PIZCA DE SAL **6**

Propuesta Didáctica **9**

1. Competencias básicas 9
2. Objetivos por áreas 12
3. Contenidos curriculares 16
4. Metodología..... 17
5. Utilización de las fichas 20
6. Los valores en el libro 28
7. Juego de evaluación 28

Juegos dramáticos..... **35**

Vocabulario **38**



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

Materiales de PIZCA DE SAL

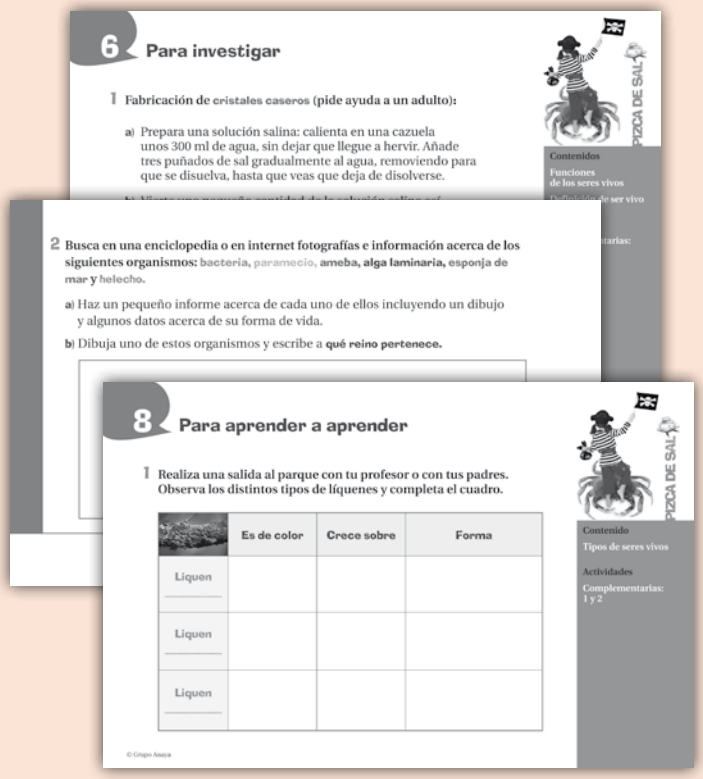
Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras de Estrella y del barco-escuela del capitán Caribe, los alumnos de Segundo Ciclo de Primaria podrán reflexionar sobre las **características que distinguen a los organismos vivos,** y descubrir la **gran variedad de formas** que adopta la vida en la Tierra. Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura y adquirirán nuevo vocabulario, así como 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.).



Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

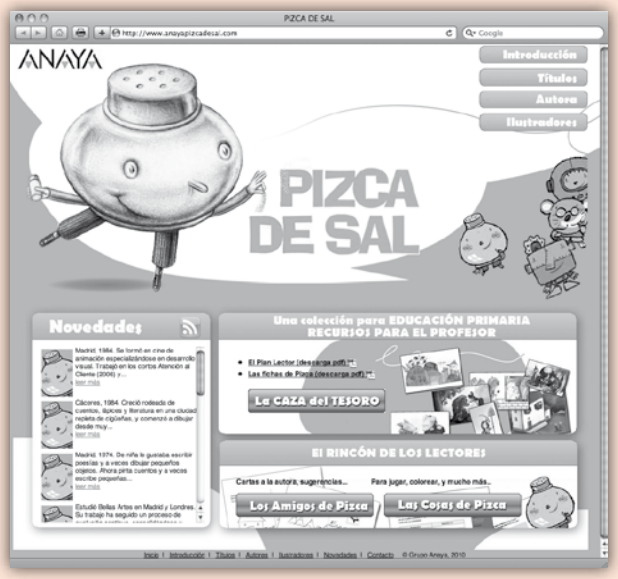
Plantea una **metodología** y numerosas estrategias para ayudar a los docentes a sacar el máximo partido de la lectura del libro y de las actividades de las fichas, ofreciendo, organizadas en prácticos cuadros, **orientaciones** para su utilización. Contiene además otros **materiales complementarios**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

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** y un **juego de evaluación** que ayudarán a los escolares a recapitular lo aprendido a través de la lectura del libro. En este caso, el «juego de evaluación» consiste en la utilización de una clave dicotómica muy sencilla para clasificar a los seres vivos.

www.anayapizcadesal.com

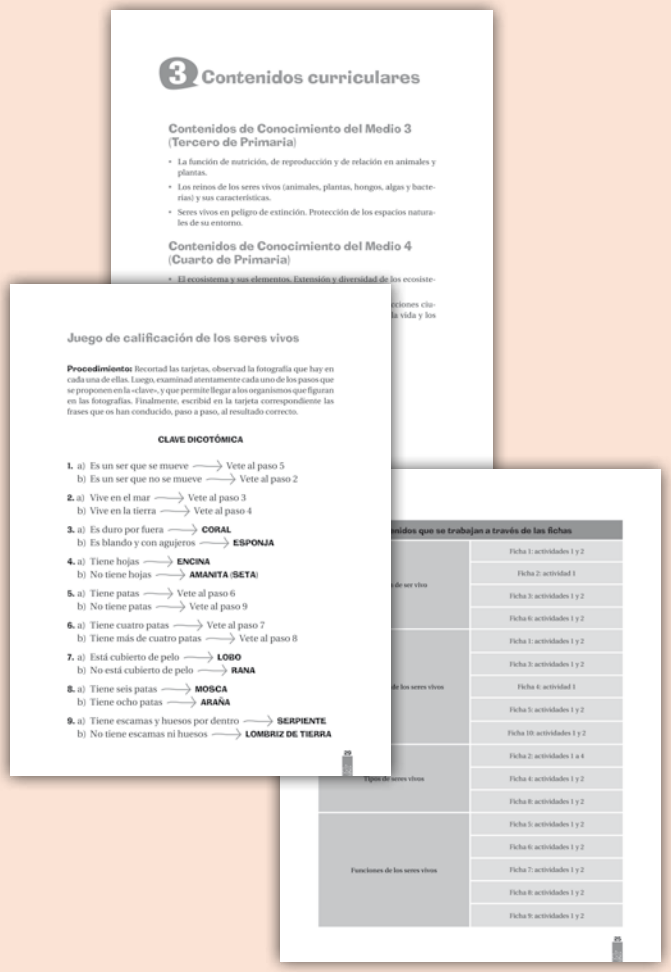
En la página de **PIZCA DE SAL,** los profesores encontrarán una **Caza del tesoro,** especialmente diseñada para este libro, con divertidas **actividades interactivas** (juegos, vídeos, manualidades, etc.) adecuadas al nivel de los alumnos. Un modo de iniciar a los jóvenes lectores en los recursos de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



Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

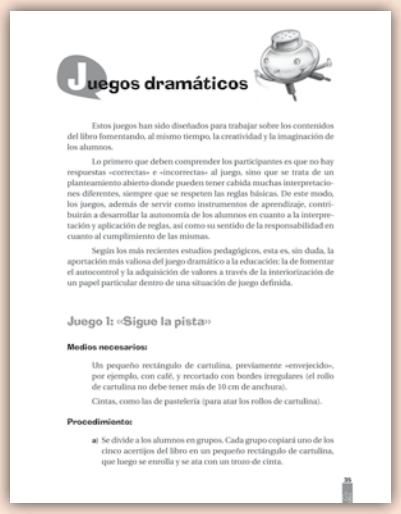
Propuesta Didáctica

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

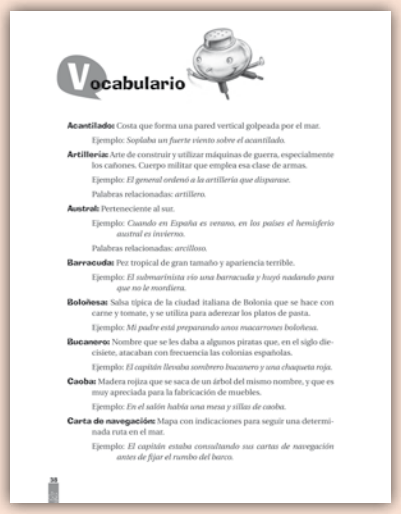


El blog de Pizca de Sal

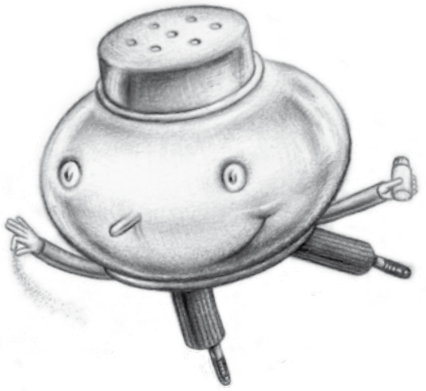
Juegos dramáticos



Vocabulario



Propuesta Didáctica



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de ***El acertijo de la vida*** son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

- Aumentar la riqueza en el vocabulario específico del área.
- Ser riguroso en el empleo de los términos específicos de esta área.
- Saber construir un discurso: ser cuidadoso en la precisión de términos, encadenamiento de ideas, expresión verbal.
- Adquirir la terminología específica sobre seres vivos, y sobre objetos y fenómenos naturales.
- Comprender textos informativos, explicativos y argumentativos.
- Transmitir ideas en informaciones sobre la naturaleza.

Competencia matemática

- Utilizar herramientas matemáticas tales como medidas, escalas, tablas o representaciones gráficas.
- Utilizar el lenguaje matemático para cuantificar fenómenos naturales y expresar datos.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Interpretar el mundo físico a través de los conceptos aprendidos.
- Saber definir problemas, estimar soluciones y elaborar estrategias.
- Diseñar pequeñas investigaciones.
- Analizar resultados y comunicarlos.
- Observar el mundo físico, obtener información y actuar de acuerdo con ella.
- Conocer las implicaciones de la actividad humana en el medio ambiente.
- Participar en la toma de decisiones en torno a problemas locales y globales planteados.

Tratamiento de la información y competencia digital

- Utilizar distintos procedimientos de búsqueda, selección, organización y aplicarlos en el área.
- Saber utilizar un ordenador de forma básica.
- Saber buscar en internet de forma guiada.
- Mejorar en las destrezas asociadas a la utilización de esquemas, mapas conceptuales.
- Utilizar las tecnologías de la comunicación y la información para tener una visión actualizada de la actividad científica.

Competencia social y ciudadana

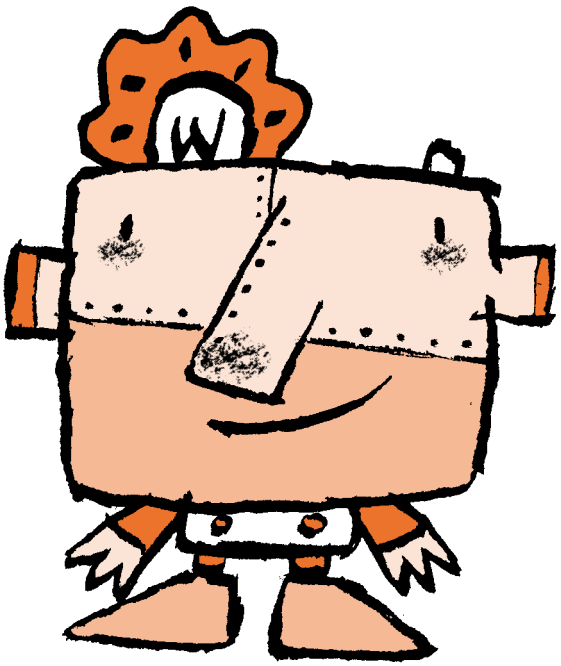
- Conocer sentimientos y emociones en relación con los demás.
- Desarrollar actitudes de diálogo y de resolución de conflictos.
- Aceptar y elaborar normas de convivencia.
- Conocer cómo se han producido debates esenciales para el avance de la ciencia para entender la evolución de la sociedad.

Competencia para aprender a aprender

- Desarrollar técnicas para aprender, organizar, memorizar y recuperar la información.
- Hacer resúmenes, esquemas o mapas mentales.
- Reflexionar sobre qué y cómo se ha aprendido.
- Adquirir conceptos esenciales ligados a nuestro conocimiento natural para incorporar información proveniente de la propia experiencia o de escritos o audiovisuales.
- Adquirir procedimientos de análisis de causas y consecuencias.

Autonomía e iniciativa personal

- Participar en la construcción de soluciones.
- Tener habilidad para iniciar y llevar a cabo proyectos.



2 Objetivos por áreas

Objetivos del área de Conocimiento del Medio para Segundo Ciclo de Primaria

- Identificar los principales elementos de su entorno natural (situación, accidentes geográficos, tiempo atmosférico, vegetación, fauna, etc.), describiendo sus características más relevantes, estableciendo semejanzas y diferencias con otros entornos conocidos (lugar de vacaciones, lugar donde viven otros familiares y amigos, etc.).
- Desarrollar una actitud de aceptación y respeto hacia las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas, personalidad, etc.).
- Participar en actividades de grupo de modo constructivo, responsable y solidario, respetando los principios básicos establecidos (turnos de palabra, atención en las intervenciones, aportación de ideas y consideración de las decisiones y acuerdos tomados).
- Desarrollar una actitud de respeto y valoración de las aportaciones propias y de los demás.
- Identificar el impacto de algunas actividades humanas en el entorno natural y social, distinguiendo en ellas lo positivo de lo negativo.
- Desarrollar actitudes que contribuyan activamente a la conservación y mejora del medio ambiente y del patrimonio cultural.
- Valorar la entrega de aquellas personas que se dedican de forma altruista al cuidado y mejora del patrimonio natural y cultural.
- Detallar el impacto de los cambios y transformaciones provocados por el paso del tiempo en los elementos de su entorno social y en sí mismo.
- Analizar algunas relaciones sencillas de simultaneidad, sucesión y causalidad en dichos cambios.
- Comprender, expresar y representar mediante diferentes códigos (cartográficos, numéricos, gráficos, técnicos, etc.) sucesos, ideas y situaciones de su entorno social, natural y cultural.

- Detectar, delimitar, definir, plantear y resolver problemas sencillos relacionados con los elementos más significativos de su entorno natural y social, utilizando estrategias cada vez más sistemáticas y complejas de búsqueda, recogida, análisis, almacenamiento y tratamiento de información, de formulación de hipótesis, de puesta a prueba de las mismas y de propuesta de otras alternativas.
- Desarrollar actitudes de valoración de los trabajos bien planificados, ejecutados y evaluados, propios y ajenos.
- Diseñar, construir y evaluar dispositivos y aparatos con un fin determinado, utilizando su conocimiento de las propiedades elementales de los materiales, sustancias y objetos que van a emplear.
- Analizar y enumerar las propiedades de los materiales, sustancias y objetos empleados.

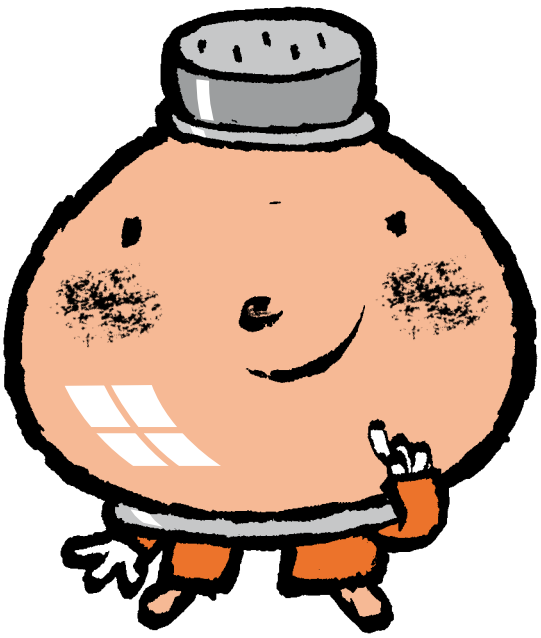
Objetivos del área de Lengua Castellana y Literatura para Segundo Ciclo de Primaria

- Comprender discursos orales y escritos más extensos y complejos que en el ciclo anterior, ampliando los temas de interés, manteniendo la atención y una actitud crítica.
- Diferenciar las ideas esenciales de las accesorias.
- Analizar los aspectos sencillos del texto (estructura del discurso, vocabulario, intención, etc.).
- Expresarse oralmente y por escrito adecuadamente en situaciones formales e informales, ampliando los contextos e interlocutores conocidos y desconocidos.
- Expresar con claridad, ordenada y coherentemente: vivencias, ideas, observaciones, sentimientos, etcétera.
- Elegir las formas de comprensión y expresión adecuadas a la situación y a la intención comunicativa.
- Valorar y aceptar las aportaciones propias y las de los demás, respetando las normas del intercambio comunicativo.
- Producir textos escritos propios de la vida social del aula, como consolidación del sistema lecto-escritor para comunicar conocimientos, expe-

riencias y necesidades (normas, notas, cartas, avisos, solicitudes…) de acuerdo con las características propias de estos géneros.

- Comprender textos del ámbito escolar, producidos con finalidad didáctica o de uso social (folletos, descripciones, instrucciones y explicaciones), para aprender y para informarse, comparando, clasificando, identificando e interpretando los conocimientos y las informaciones para ampliar los aprendizajes.
- 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.
- Valorar la escritura como herramienta de comunicación, fuente de información y de aprendizaje, y como medio de organizarse y resolver problemas de la vida cotidiana.
- 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.
- Producir textos de intención literaria para comunicar sentimientos, emociones, estados de ánimo o recuerdos (narraciones, poemas, diálogos escenificados, descripciones, cómics, redacciones…), a partir de la exploración de las posibilidades expresivas de la lengua mediante la observación y análisis de textos modelos (historias o cuentos narrados por el profesor), y con la ayuda de distintos recursos y juegos que estimulen la imaginación y la creatividad.
- Utilizar indicadores sencillos en la lectura de textos (ilustraciones, títulos, etc.) para formular conjeturas sobre su contenido.
- Expresarse oralmente y por escrito empleando sistemas verbales y no verbales de comunicación (gestos, movimientos corporales, sonidos, etc.).
- Desarrollar la autocrítica y la autoexigencia en las propias realizaciones con finalidades diversas, valorándolas como fuente de disfrute, aventura, ocio, diversión, información, aprendizaje y como destreza básica para el enriquecimiento de la propia lengua y la cultura personal.
- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.

- Leer en voz alta (sin silabeo, saltos de palabras, etc.), distinguiendo lo esencial de lo accesorio, en textos cada vez más extensos y complejos.
- Desarrollar el gusto literario (narrativo, poético, etc.).
- Explorar las posibilidades expresivas básicas de la lengua oral y escrita, adquiriendo seguridad en las propias habilidades comunicativas y usos personales del lenguaje.
- Componer por escrito, de forma cada vez más compleja, ordenada y coherente: ideas, vivencias, sentimientos, hechos reales y fantásticos, tanto en prosa como en verso.
- Expresarse por escrito utilizando las normas básicas de la lengua escrita.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento de aprendizaje y planificación de actividades cada vez más complejas, utilizando diferentes recursos.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento para la elaboración y anticipación de alternativas de acción.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento para la memorización de la información, la recapitulación y la revisión del proceso seguido.



3 Contenidos curriculares

Contenidos de Conocimiento del Medio 3 (Tercero de Primaria)

- La función de nutrición, de reproducción y de relación en animales y plantas.
- Los reinos de los seres vivos (animales, plantas, hongos, algas y bacterias) y sus características.
- Seres vivos en peligro de extinción. Protección de los espacios naturales de su entorno.

Contenidos de Conocimiento del Medio 4 (Cuarto de Primaria)

- El ecosistema y sus elementos. Extensión y diversidad de los ecosistemas. Límites e interacciones de ecosistemas próximos.
- La protección del planeta como una tarea de todos: las acciones ciudadanas y las acciones gubernamentales para conservar la vida y los recursos naturales del planeta.
- Funciones vitales de los animales.
- Funciones vitales de las plantas.

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 (sin olvidar a los simpáticos **Biblionautas**, los cuatro muñecos que ofrecemos en Primer Ciclo para facilitar la animación a la lectura, y que pueden utilizarse también como recurso en este Ciclo si los profesores lo consideran oportuno).

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.

Juego de evaluación: Actividad lúdica diseñada para recapitular lo aprendido. En este caso, consiste en un «Juego de calificación de seres vivos» en el que los alumnos tendrán que utilizar una clave dicotómica sencilla.

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

Antes de la lectura: Presentación del libro

Antes de comenzar a leer *El acertijo de la vida,* el profesor puede presentar el libro utilizando como referencia para situar a los lectores algunas preguntas acerca de si determinadas criaturas son o no seres vivos. Entre estas criaturas se pueden incluir personajes ficticios, robots, electrodomésticos, coches, y seres vivos pertenecientes a los distintos reinos. Cuando los escolares contesten negativamente a la pregunta (es decir, cuando afirmen que un determinado objeto no está vivo) habrá que pedirles que den sus razones. Lo mismo haremos cuando afirmen que algo está vivo. De esa forma les conduciremos a poner en tela de juicio su propio criterio y a darse cuenta de que no siempre funciona: así, el hecho de que algo se mueva, o responda a nuestras preguntas o «se alimente» (como, por ejemplo, un coche se alimenta de combustible) no indica que esté vivo.

Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas, el profesor puede comentar los acertijos a los que se van a enfrentar los protagonistas del libro que van a leer, y que son el mismo tipo de acertijos que él les acaba de plantear.

En definitiva, se trata de encontrar puntos de conexión entre los intereses de los alumnos y la historia que van a leer que los inciten a acometer la lectura con entusiasmo.

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

Una vez que el profesor ha preparado a los niños 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 tres estrategias durante estas sesiones:

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

Durante estas sesiones, el educador puede interrumpir la lectura siempre que lo considere necesario para comentar la historia con los niños, intercambiar preguntas sobre el texto o hacer observaciones divertidas. También puede delegar esta tarea en algunos de los niños (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 aquí, 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 que el alumno elija las actividades 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 niños utilizando para ello los **juegos dramáticos** que se ofrecen entre los recursos del Plan Lector.

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

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

5 Utilización de las fichas

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

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

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

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

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

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

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

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

Estructura de las fichas de actividades

Información sobre las competencias y capacidades que se trabajan

7 Para aplicar lo aprendido

1 Indica cuáles de las siguientes frases corresponden a la función de nutrición, a la de relación o a la de reproducción de los seres vivos:

a) Los manzanos dan flores que luego se transforman en manzanas.

Función: _____

b) Las abejas clavan su aguijón a quien las ataca.

Función: _____

c) Los mosquitos pican a las personas y les chupan la sangre.

Función: _____

d) Las ostras vivas se cierran cuando alguien las toca.

Función: _____

e) Las esponjas recogen partículas microscópicas suspendidas en el agua.

Función: _____

Contenido: Funciones de los seres vivos

Capacidades: Indagación, Reflexión: 1 y 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 experimentar	Definición de ser vivo Características de los seres vivos	1 y 2: refuerzo
Ficha 2	Para comprender lo leído	Definición de ser vivo Tipos de seres vivos	1 a 4: refuerzo
Ficha 3	Para estimular la creatividad	Definición de ser vivo Características de los seres vivos	1 y 2: ampliación, 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 4	Para aprender a aprender	Tipos de seres vivos Características de los seres vivos	1 y 2: ampliación 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 5	Para pensar y relacionar	Características de los seres vivos Funciones de los seres vivos	1 y 2: refuerzo
Ficha 6	Para investigar	Definición de ser vivo Funciones de los seres vivos	1 y 2: complementarias
Ficha 7	Para aplicar lo aprendido	Funciones de los seres vivos	1 y 2: refuerzo
Ficha 8	Para aprender a aprender	Tipos de seres vivos	1 y 2 : complementarias
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Funciones de los seres vivos	1 y 2: ampliación 1: interdisciplinar con Lengua
Ficha 10	Para comprender lo leído	Características de los seres vivos	1 y 2: ampliación 1: para realizar en equipo

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas	
Actividades interdisciplinares con Lengua y Literatura	Ficha 9: actividad 1
Actividades complementarias	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
Actividades para realizar en equipo	Ficha 10: actividad 1
Actividades interdisciplinares con Educación Plástica	Ficha 3: actividad 2
	Ficha 4: actividad 2
Actividades de ampliación	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: 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 4
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2

Competencias que se trabajan a través de las fichas	
Observación	Ficha 8: actividades 1 y 2
Experimentación	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
Búsqueda de información	Ficha 4: actividad 2
	Ficha 9: actividad 1
Comprensión lectora	Ficha 2: actividades 1 a 4
	Ficha 4: actividad 1
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Expresion escrita	Ficha 3: actividad 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Razonamiento y relación de conceptos	Ficha 5: actividades 1 y 2
Aplicación de lo aprendido	Ficha 7: actividades 1 y 2
Creatividad	Ficha 3: actividades 1 y 2

Contenidos que se trabajan a través de las fichas	
Definición de ser vivo	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividad 1
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
Características de los seres vivos	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividad 1
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Tipos de seres vivos	Ficha 2: actividades 1 a 4
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
Funciones de los seres vivos	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» *(El acertijo de la vida)*

Ficha 1

1: a) El clip se pega al imán.
b) No, porque el clip no cumple todas las funciones de los seres vivos (no crece, no se reproduce, etc).
2: a) Respuesta abierta.
b) Sí, porque nace, crece, se alimenta y, si se le da tiempo, incluso se reproduce.

Ficha 2

1: a) De un coral.
b) En su dureza y en que no se mueve.
c) En que nace, crece, se reproduce y muere.
2: Palmera cocotera.
3: Los cocos.
4: Son las bacterias, y viven en todas partes (agua, aire, suelo, incluso dentro de nuestros organismos).

Ficha 3

1: Respuesta abierta.
2: Respuesta libre.

Ficha 4

1: Respuesta abierta.
2: a) Respuesta abierta.
b) Respuesta abierta. Las bacterias pertenecen al reino Moneras; el paramecio, la ameba y el alga laminaria al reino Protoctistas; la esponja de mar al reino Animales; y el helecho al reino Plantas.

Ficha 5

1: a) *Fuego:* No está vivo; se mueve, parece que se reproduce y se alimenta y crece, pero no se relaciona, y no produce copias de sí mismo a las que transmite sus características, ni tiene metabolismo como un verdadero ser vivo.
b) *Pie:* Se mueve, crece, pero no se reproduce. No es un ser vivo, sino una parte de un ser vivo.
c) *Robot:* Se mueve, se relaciona, pero no puede reproducirse.
d) *Pastel horneándose:* Crece, pero no se reproduce ni se relaciona, ni muere.

2: *Fuego:* Nace, crece, parece que se reproduce, muere /Sí / No / No.
Pie: Nace, crece, no se reproduce / se alimenta a través de la sangre / Sí / No.
Robot: No / No / Sí / No.
Pastel horneándose: No / No / No / No.

Ficha 6

1: **a)** Respuesta libre.
b) Se habrán formado cristales en la disolución.
2: **a)** El cristal ha crecido.
b) No, porque aunque nace y crece, no se relaciona y no se reproduce.
c) *Sí cumplen:* Nacen, crecen / *No cumplen:* Se reproducen, se relacionan, mueren.

Ficha 7

1: **a)** Reproducción.
b) Relación.
c) Nutrición.
d) Relación.
e) Nutrición.
2: F F F F.

Ficha 8

1, 2 y 3: Respuestas abiertas.

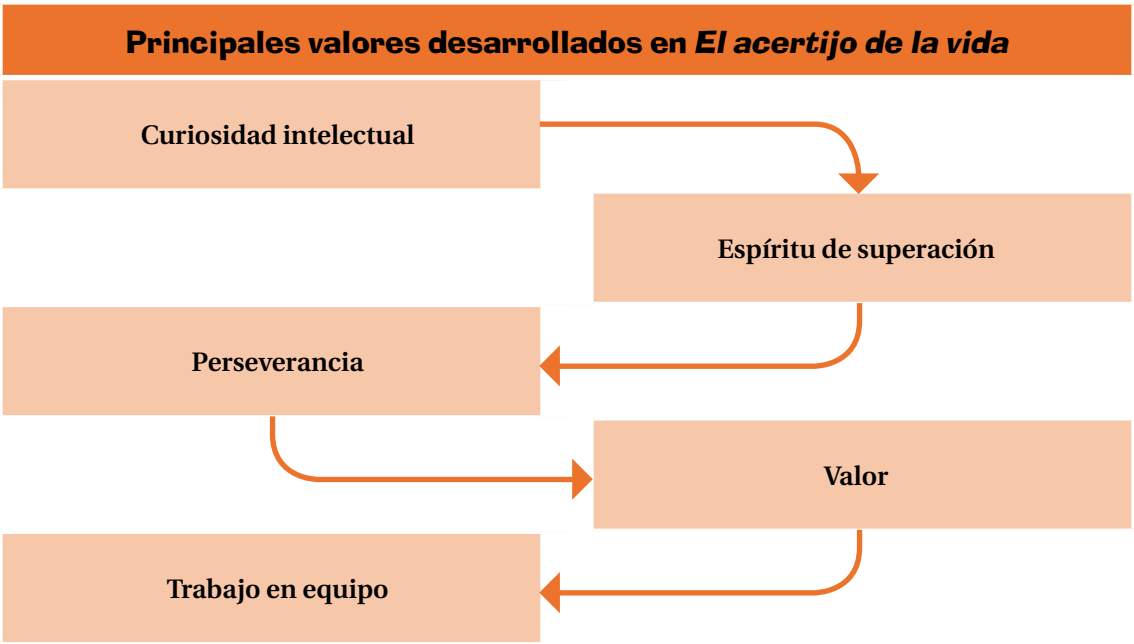
Ficha 9

1: *Semilla:* Parte de una planta, que, si se dan las condiciones adecuadas, puede desarrollarse hasta formar un nuevo ser.
Locomoción: Acción de desplazarse de un lugar a otro.
Espermatozoide: Célula reproductora masculina de los animales.
Intestino: Parte del aparato digestivo de algunos animales donde se absorbe el alimento.
2: *Con la nutrición:* Intestino.
Con la relación: Locomoción.
Con la reproducción: Semilla, espermatozoide.

Ficha 10

1: Respuesta abierta.
2: **a)** Porque las células nacen, crecen, se reproducen y mueren. También se alimentan y se relacionan.
b) Sí, un huevo de gallina.
c) Sí.

6 Los valores en el libro



7 Juego de evaluación

En este caso, se trata de un juego en el que los alumnos deben rellenar unas tarjetas con imágenes de seres vivos utilizando una sencilla clave dicotómica. Los profesores entregarán una fotocopia del juego a cada alumno, o bien una por pareja. Tras recortar las tarjetas, los niños examinarán los pasos propuestos en la «clave» y elegirán los que conducen al organismo de la fotografía. A continuación, en cada tarjeta, escribirán las frases que les han conducido, paso a paso, hasta el resultado correcto.

El objetivo del juego es hacerles recapitular y reflexionar sobre algunas de las características esenciales de los seres vivos, además de familiarizarse con el uso de claves en el proceso de identificación de un ser vivo.

Juego de clasificación de los seres vivos

Procedimiento: Recorta las tarjetas y obsérvalas atentamente. Para cada tarjeta, lee uno a uno los pasos de la clave y elige en cada uno de ellos la opción que encaja con el ser vivo de la fotografía. Escribe en la tarjeta todos los pasos que has ido eligiendo. Repite el mismo procedimiento para todas las tarjetas.

CLAVE DICOTÓMICA

1. a) Es un ser que se mueve → Vete al paso 5
b) Es un ser que no se mueve → Vete al paso 2

2. a) Vive en el mar → Vete al paso 3
b) Vive en la tierra → Vete al paso 4

3. a) Es duro por fuera → **CORAL**
b) Es blando y con agujeros → **ESPONJA**

4. a) Tiene hojas → **ENCINA**
b) No tiene hojas → **AMANITA (SETA)**

5. a) Tiene patas → Vete al paso 6
b) No tiene patas → Vete al paso 9

6. a) Tiene cuatro patas → Vete al paso 7
b) Tiene más de cuatro patas → Vete al paso 8

7. a) Está cubierto de pelo → **LOBO**
b) No está cubierto de pelo → **RANA**

8. a) Tiene seis patas → **MOSCA**
b) Tiene ocho patas → **ARAÑA**

9. a) Tiene escamas y huesos por dentro → **SERPIENTE**
b) No tiene escamas ni huesos → **LOMBRIZ DE TIERRA**

NOMBRE:

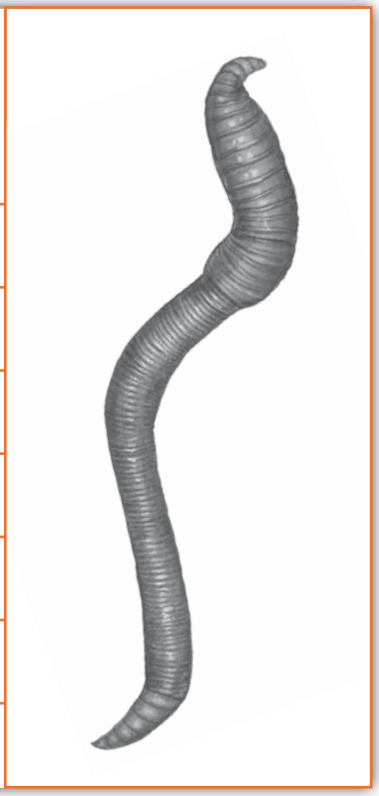
Frases de cada paso (clave):

NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):

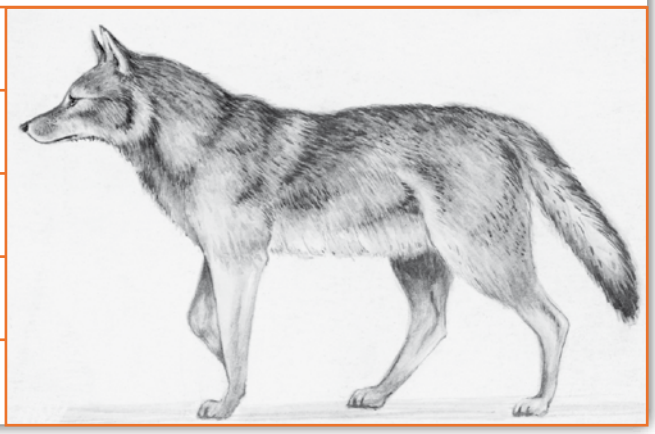
NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):



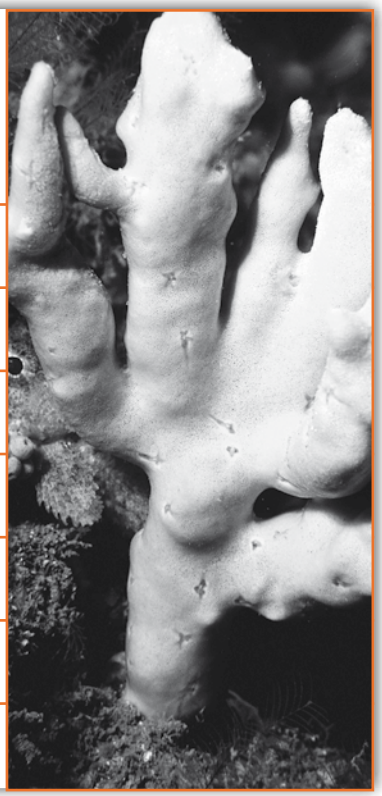
NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):



NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):



NOMBRE:

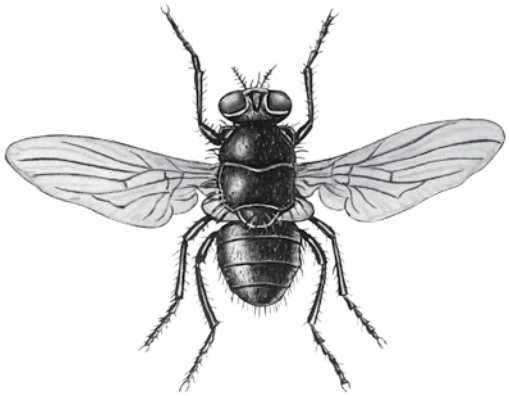
Frases de cada paso (clave):

NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):

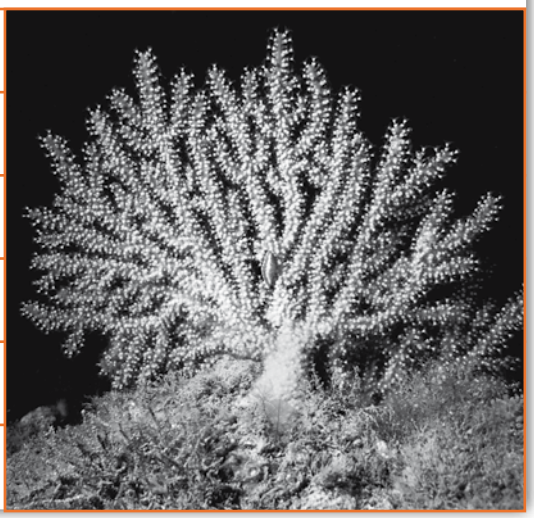
NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):



NOMBRE:

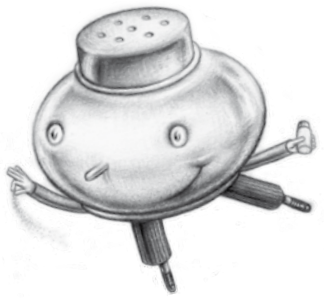
Frases de cada paso (clave):



NOMBRE:

Frases de cada paso (clave):

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» e «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: «Sigue la pista»

Materiales necesarios:

Un pequeño rectángulo de cartulina, previamente «envejecido», por ejemplo, con café, y recortado con bordes irregulares (el rollo de cartulina no debe tener más de 10 cm de anchura).

Cintas, como las de pastelería (para atar los rollos de cartulina).

Procedimiento:

a) Se divide a los alumnos en grupos. Cada grupo copiará uno de los cinco acertijos del libro en un pequeño rectángulo de cartulina, que luego se enrolla y se ata con un trozo de cinta.

c) El profesor recoge los rollos y, sin que los alumnos lo vean, esconde cada uno en un sitio distinto. Luego, elige a un miembro de cada grupo. Ellos serán los encargados de buscar los rollos escondidos.

d) El grupo del niño que encuentre primero uno de los rollos tendrá que representar la escena del libro relacionada con su acertijo. (Los miembros del grupo podrán repasar el libro pero no leerlo; se trata de estimular la capacidad de improvisación).

e) Luego, el profesor elegirá a otro miembro por grupo para buscar el segundo rollo, y así, hasta que todos los miembros de cada grupo hayan participado al menos en una búsqueda.

Opcional: También se puede organizar de forma que el profesor esconda solo el primer rollo, y el grupo que lo encuentre esconda el segundo... y así, sucesivamente, hasta que todos los rollos hayan aparecido.

Reglas del juego:

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

Se trata de que los niños se expresen con sus propias palabras e improvisen sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

Objetivo:

Repasar de una manera lúdica los contenidos curriculares del libro.

Juego 2: «El capitán Malaespina»

Materiales necesarios:

Las cinco cartulinas con los cinco acertijos del primer juego.

Personajes:

Malaespina: Por sorteo, entre cada grupo de alumnos, se elegirá a uno para representar al capitán que escribió los arcertijos para guiar a otros piratas hacia su tesoro.

Otros personajes: Cada grupo de niños se repartirá el papel de dos piratas inventados por ellos.

Procedimiento:

a) El profesor divide a los niños en cinco grupos, y da a cada grupo una cartulina.

b) Cada grupo escribirá una escena: se trata de un diálogo en el que tienen que intervenir el propio Malaespina, y otros dos piratas inventados por ellos. En la escena, los personajes hablan de un acertijo (el que les haya correspondido), de cómo podrían escribirlo y de cómo esconderlo.

d) Después de escribir la escena, los distintos grupos la ensayarán, para representarla ante sus compañeros.

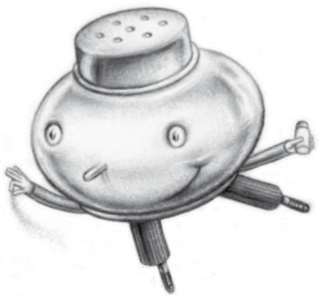
Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos. Los niños deben expresarse con sus propias palabras e improvisar sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

Objetivo:

Con este ejercicio se consolidará la comprensión del argumento del libro así como de los contenidos curriculares que se abordan en él (concepto de ser vivo, diferencias entre unos seres vivos y otros, etc).

Vocabulario



Acantilado: Costa que forma una pared vertical golpeada por el mar.

Ejemplo: *Soplaba un fuerte viento sobre el acantilado.*

Artillería: Arte de construir y utilizar máquinas de guerra, especialmente los cañones. Cuerpo militar que emplea esa clase de armas.

Ejemplo: *El general ordenó a la artillería que disparase.*

Palabras relacionadas: *artillero.*

Austral: Perteneciente al sur.

Ejemplo: *Cuando en España es verano, en los países el hemisferio austral es invierno.*

Palabras relacionadas: *arcilloso.*

Barracuda: Pez tropical de gran tamaño y apariencia terrible.

Ejemplo: *El submarinista vio una barracuda y huyó nadando para que no le mordiera.*

Boloñesa: Salsa típica de la ciudad italiana de Bolonia que se hace con carne y tomate, y se utiliza para aderezar los platos de pasta.

Ejemplo: *Mi padre está preparando unos macarrones boloñesa.*

Bucanero: Nombre que se les daba a algunos piratas que, en el siglo diecisiete, atacaban con frecuencia las colonias españolas.

Ejemplo: *El capitán llevaba sombrero bucanero y una chaqueta roja.*

Caoba: Madera rojiza que se saca de un árbol del mismo nombre, y que es muy apreciada para la fabricación de muebles.

Ejemplo: *En el salón había una mesa y sillas de caoba.*

Carta de navegación: Mapa con indicaciones para seguir una determinada ruta en el mar.

Ejemplo: *El capitán estaba consultando sus cartas de navegación antes de fijar el rumbo del barco.*

Cartografía: Ciencia que se ocupa del estudio y el trazado de los mapas.

Ejemplo: *Los descubrimientos geográficos impulsaron la cartografía.*

Palabras relacionadas: cartógrafo, cartografiar.

Catalejo: Instrumento óptico formado por un tubo con varias lentes que sirve para ampliar objetos distantes.

Ejemplo: *El excursionista llevaba un catalejo para observar las aves.*

Palabras relacionadas: *galáctico.*

Corsario: Pirata que cuenta con permiso de los gobernantes de su país para su actividad. A veces se aplica a cualquier pirata, del tipo que sea.

Ejemplo: *Los corsarios de Inglaterra atacaban a menudo las naves españolas que regresaban de América cargadas de plata.*

Grupa: Parte trasera del caballo o de otro animal.

Ejemplo: *La dama iba montada sobre la grupa del caballo, detrás del guerrero.*

Cubierta: Suelo que forma la parte exterior de un barco.

Ejemplo: *A los pasajeros, al caer la tarde, les gustaba pasear por la cubierta mirando el mar.*

Cupón: Vale recortable que, sumado con otros similares, permite participar en sorteos y concursos u obtener premios.

Ejemplo: *Si reúno dos cupones más, podré participar en el sorteo de un viaje a Francia.*

Fleco: Adorno compuesto por hilos o cordoncillos colgantes.

Ejemplo: *Mi abuela llevaba puesto un jersey con flecos.*

Palabras relacionadas: *flequillo.*

Folleto: Obra impresa de pocas páginas, que suele utilizarse para informar o hacer propaganda sobre algo.

Ejemplo: *En la feria del libro me dieron un folleto de esa editorial.*

Grabado: Estampa que se obtiene impregnando en tinta una plancha con dibujos en relieve.

Ejemplo: *En su casa tiene un grabado de Miró.*

Palabras relacionadas: *grabado, grabador.*

Greca: Adorno formado por una faja más o menos ancha en la que se repite una combinación de elementos decorativos geométricos.

Ejemplo: *En la cueva encontraron una vasija adornada con grecas.*

Otitis: Inflamación de los oídos.

Ejemplo: *El año pasado cogí una infección que me produjo una otitis.*

Peculiar: Especial, propio de una persona o cosa.

Ejemplo: *Marta tiene una forma de caminar muy peculiar.*

Palabras relacionadas: *peculiaridad.*

Pergamino: Piel de res, estirada y raspada, que se usaba antiguamente como superficie para escribir.

Ejemplo: *Entre las ruinas encontraron un viejo pergamino.*

Palabras relacionadas: *apergaminado.*

Perplejo: Asombrado ante una situación que no sabe cómo interpretar.

Ejemplo: *Al ver que el autobús pasaba de largo sin detenerse, el hombre se quedó perplejo.*

Ruborizarse: Ponerse colorado debido a la emoción del momento.

Ejemplo: *Daniel se ruborizaba cada vez que veía a Teresa.*

Palabras relacionadas: *rubor.*

Salitre: Sustancia salina que se deposita en suelos y paredes.

Ejemplo: *Las rocas del acantilado estaban manchadas de salitre.*

Tripulación: Personas que van en una embarcación y que se ocupan de sus maniobras y funcionamiento.

Ejemplo: *La tripulación del barco era de treinta hombres.*

Palabras relacionadas: *tripulante.*

Tuberculosis: Enfermedad infecciosa causada por una bacteria.

Ejemplo: *Para tratar la tuberculosis se utilizan antibióticos.*

Palabras relacionadas: *tuberculoso.*

Vitrina: Armario con puertas de cristal.

Ejemplo: *En la joyería había una vitrina llena de relojes.*

A partir de 8 años

Área de Conocimiento del Medio

PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

8 421728 376895

9237442

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com