Ana Alonso

El monstruo Comerrocas

ANAYA

Propuesta Didáctica

Área de Conocimiento del Medio

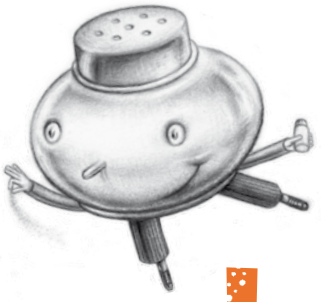
Primaria · Segundo Ciclo

PIZCA DE SAL

Ana Alonso

El monstruo Comerrocas

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de Conocimiento del Medio

Primaria · Segundo Ciclo

PIZCA DE SAL

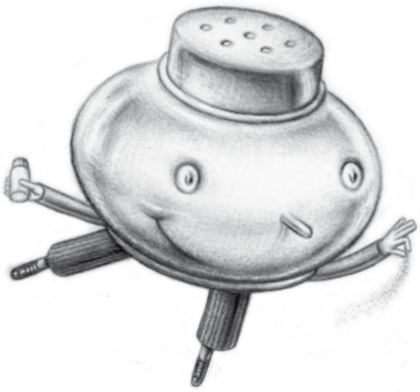
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *El monstruo Comerrocas*

© Del texto: Ana Alonso, 2011
© 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**

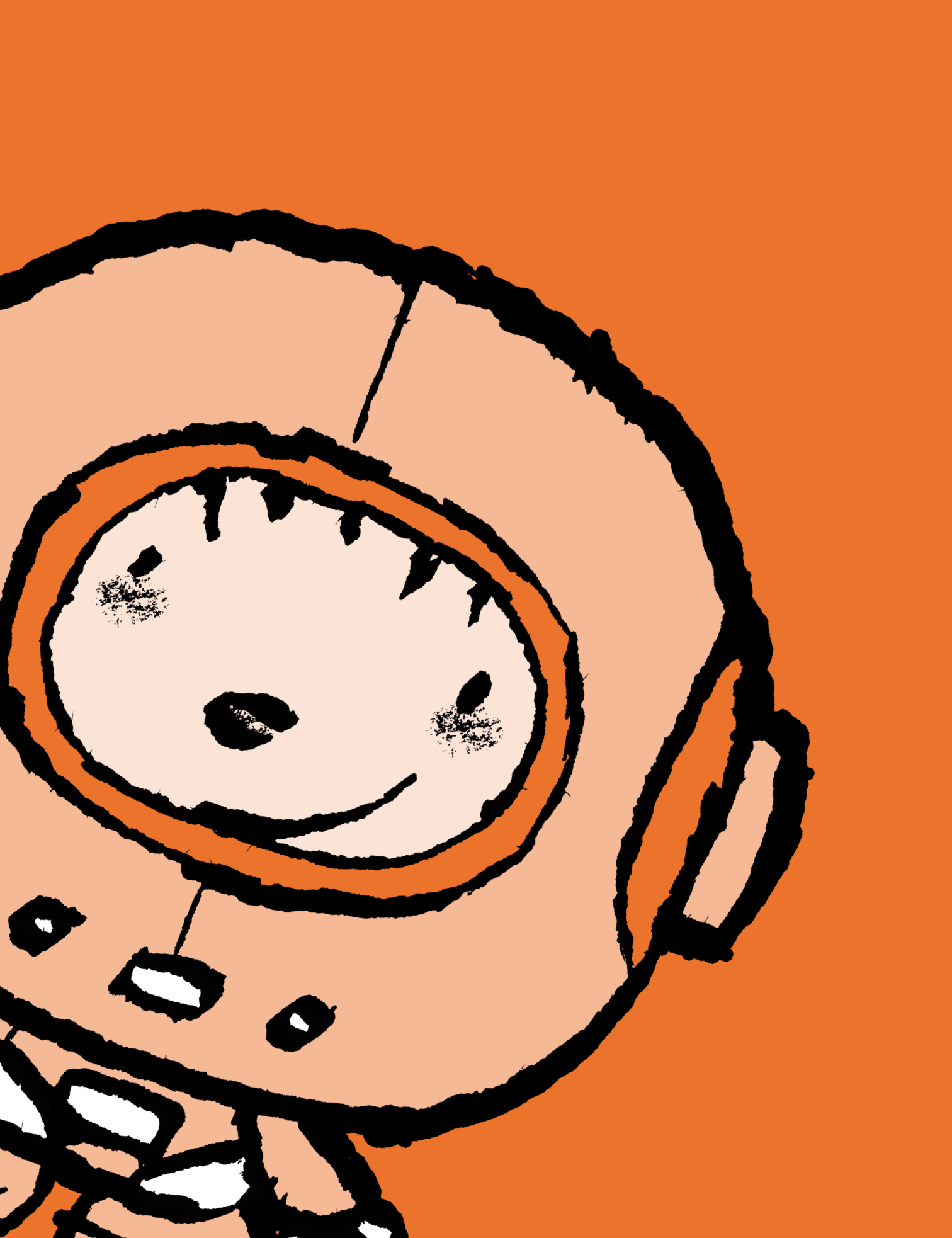
Materiales de PIZCA DE SAL **6**

Propuesta Didáctica **9**

1. Competencias básicas 9
2. Objetivos por áreas 12
3. Contenidos curriculares 16
4. Metodología..... 17
5. Utilización de las fichas 21
6. Los valores en el libro 28
7. Juego de evaluación 28

Juegos dramáticos..... **31**

Vocabulario **36**



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 del superhéroe Lucas, los alumnos de Segundo Ciclo de Primaria podrán reflexionar sobre los **procesos de transformación del paisaje y sus agentes** (como el mar, los ríos, el viento...), **y los cambios que ha sufrido la Tierra en su historia.** Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura y 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.).

Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

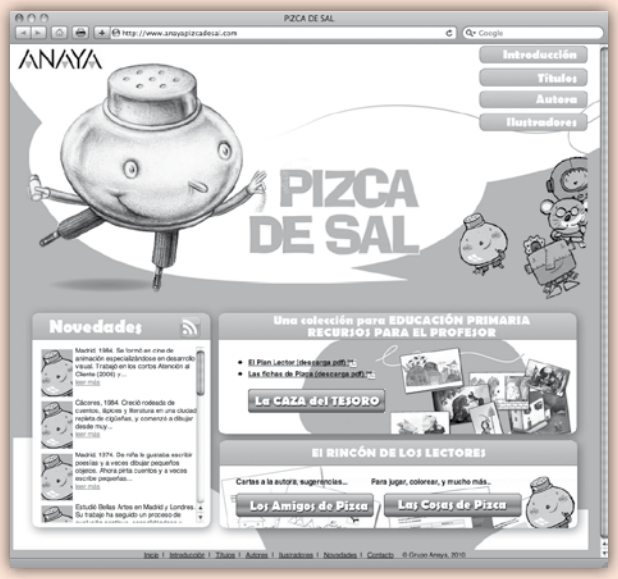
Plantea una **metodología** y numerosas estrategias para ayudar a los docentes a sacar el máximo partido de la lectura del libro y de las actividades de las fichas, ofreciendo, organizadas en prácticos cuadros, **orientaciones** para su utilización. Contiene además otros **materiales complementarios** (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 una entrevista periodística dirigida al superhéroe Lucas, protagonista de la historia.

www.anayapizcadesal.com

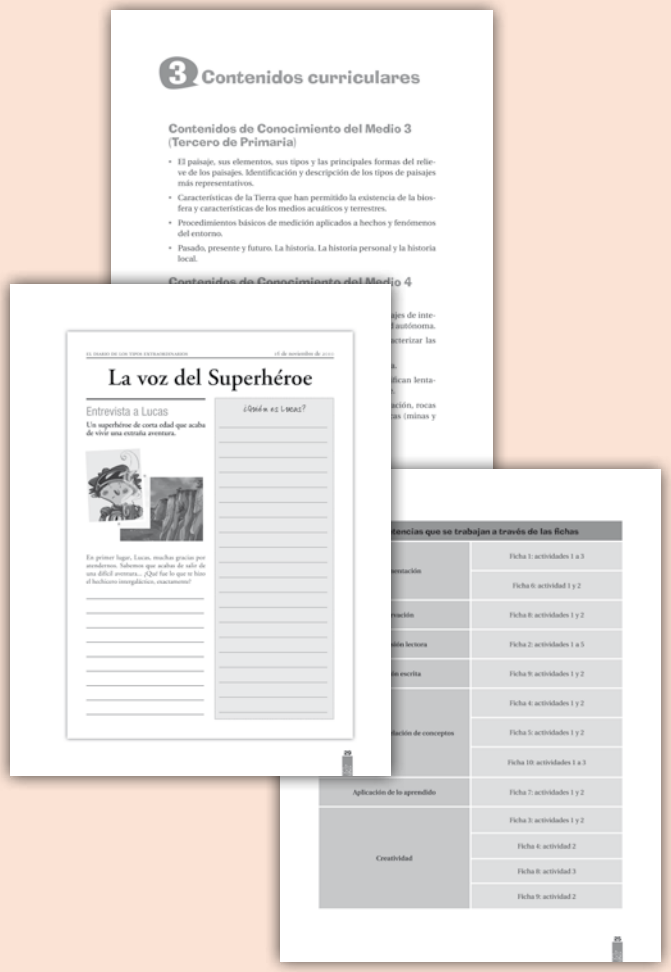
En la página de **PIZCA DE SAL,** los profesores encontrarán una **Caza del tesoro,** especialmente diseñada para este libro, con divertidas **actividades interactivas** (juegos, vídeos, manualidades, etc.) adecuadas al nivel de los alumnos. Un modo de iniciar a los jóvenes lectores en los recursos de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



Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

Propuesta Didáctica

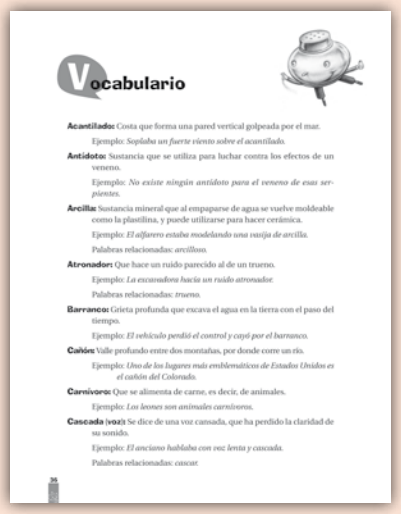
- Competencias básicas
- Objetivos por áreas
- Contenidos curriculares
- Metodología
- Utilización de las fichas (Incluye prácticos **cuadros** y **soluciones)**
- Los valores en el libro
- Juego de evaluación



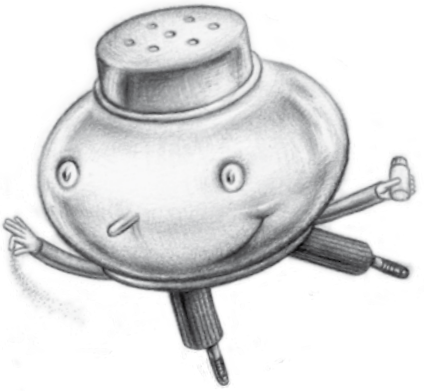
El blog de Pizca de Sal

Juegos dramáticos

Vocabulario



Propuesta Didáctica



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de ***El monstruo Comerrocas*** 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 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 el propio cuerpo y las relaciones entre los hábitos y las formas de vida y la salud.
- Conocer las implicaciones de la actividad humana en el medio ambiente.
- Buscar soluciones para avanzar hacia el logro de un desarrollo sostenible.
- 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.
- Utilizar las tecnologías de la comunicación y la información para tener una visión actualizada de la actividad científica.

Competencia social y ciudadana

- Ser conscientes del papel de la sociedad en el avance de la ciencia.
- Conocer cómo se han producido debates esenciales para el avance de la ciencia para entender la evolución de la sociedad.

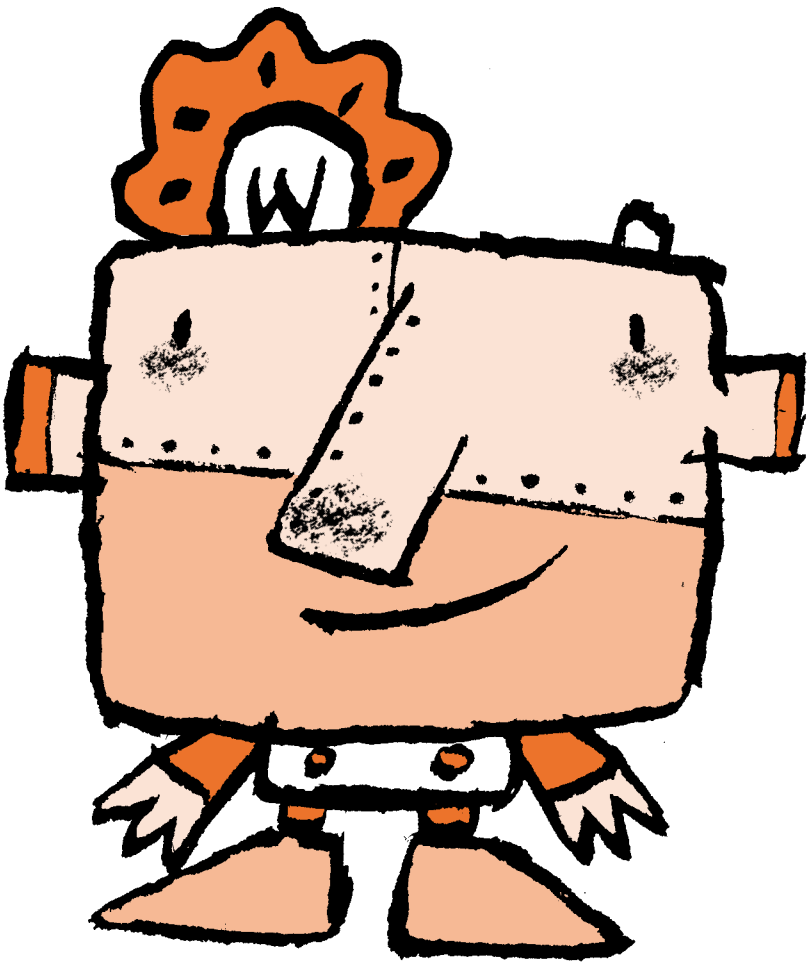
Competencia para aprender a aprender

- 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

- Tomar decisiones desde el conocimiento de uno mismo (en el ámbito escolar y en las actividades de ocio).
- 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.).
- 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.

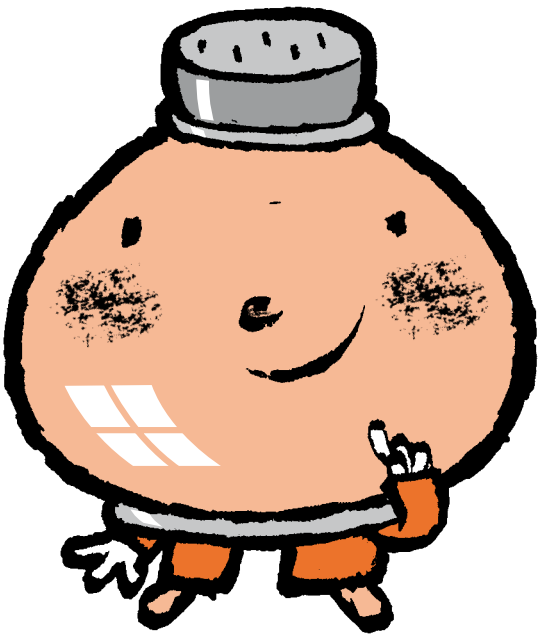
- Desarrollar actitudes de valoración de los trabajos bien planificados, ejecutados y evaluados, propios y ajenos.
- Diseñar, construir y evaluar dispositivos y aparatos con un fin determinado, utilizando su conocimiento de las propiedades elementales de los materiales, sustancias y objetos que van a 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, etcétera).
- 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, experiencias 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, etcétera) para formular conjeturas sobre su contenido.
- Expresarse oralmente y por escrito empleando sistemas verbales y no verbales de comunicación (gestos, movimientos corporales, sonidos, etc.).
- Desarrollar la autocrítica y la autoexigencia en las propias realizaciones con finalidades diversas, valorándolas como fuente de disfrute, aventura, ocio, diversión, información, aprendizaje y como destreza básica para el enriquecimiento de la propia lengua y la cultura personal.
- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.
- Leer en voz alta (sin silabeo, saltos de palabras, etcétera), distinguiendo lo esencial de lo accesorio, en textos cada vez más extensos y complejos.

- Desarrollar el gusto literario (narrativo, poético, etcétera).
- Explorar las posibilidades expresivas básicas de la lengua oral y escrita, adquiriendo seguridad en las propias habilidades comunicativas y usos personales del lenguaje.
- Componer por escrito, de forma cada vez más compleja, ordenada y coherente: ideas, vivencias, sentimientos, hechos reales y fantásticos, tanto en prosa como en verso.
- 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)

- El paisaje, sus elementos, sus tipos y las principales formas del relieve de los paisajes. Identificación y descripción de los tipos de paisajes más representativos.
- Características de la Tierra que han permitido la existencia de la biosfera y características de los medios acuáticos y terrestres.
- Procedimientos básicos de medición aplicados a hechos y fenómenos del entorno.
- Pasado, presente y futuro. La historia. La historia personal y la historia local.

Contenidos de Conocimiento del Medio 4 (Cuarto de de Primaria)

- El relieve de los paisajes: las formas del relieve en los paisajes de interior y en los paisajes costeros. Los paisajes de la comunidad autónoma.
- Las rocas y los minerales. Cualidades que permiten caracterizar las rocas.
- Algunas rocas abundantes: granito, basalto, caliza y pizarra.
- Los cambios en las rocas del paisaje: procesos que modifican lentamente las rocas y procesos que las modifican rápidamente.
- Utilización de las rocas (rocas para construcción y decoración, rocas para la obtención de materiales). La obtención de las rocas (minas y canteras).
- Los valores de los paisajes y su alteración.

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 la elaboración por parte de los alumnos de una «entrevista periodística» dirigida al superhéroe Lucas.

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 monstruo Comerrocas,* el profesor puede presentar el libro utilizando como referencia para situar a los lectores algunas otras historias de superhéroes que ellos conozcan a través del cine, la televisión, el cómic, etc. Una forma de enfocar esta introducción sería preguntar a los alumnos por los superhéroes que ellos conocen y los poderes que tiene cada uno. Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas, el profesor puede comentar las diferencias entre el superhéroe Lucas, que protagoniza el libro que van a leer, y los superhéroes que ellos conocen, incidiendo en los aspectos divertidos del personaje, y siempre sin revelar aspectos decisivos de la trama de la historia.

Otro aspecto que puede tratarse en esta presentación del libro son los viajes en el tiempo, preguntando a los niños si conocen alguna historia de viajes temporales o si creen que esta clase de viajes son posibles y, en tal caso, cómo se imaginan que serían.

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 y curiosidad.

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 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.

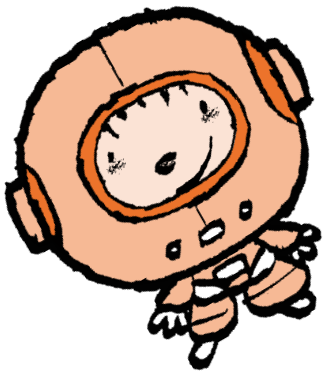
Otra alternativa es darle a toda la actividad un carácter voluntario, y permitir elegir al alumno aquellas actividades de los recursos didácticos que prefiera realizar.

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 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.

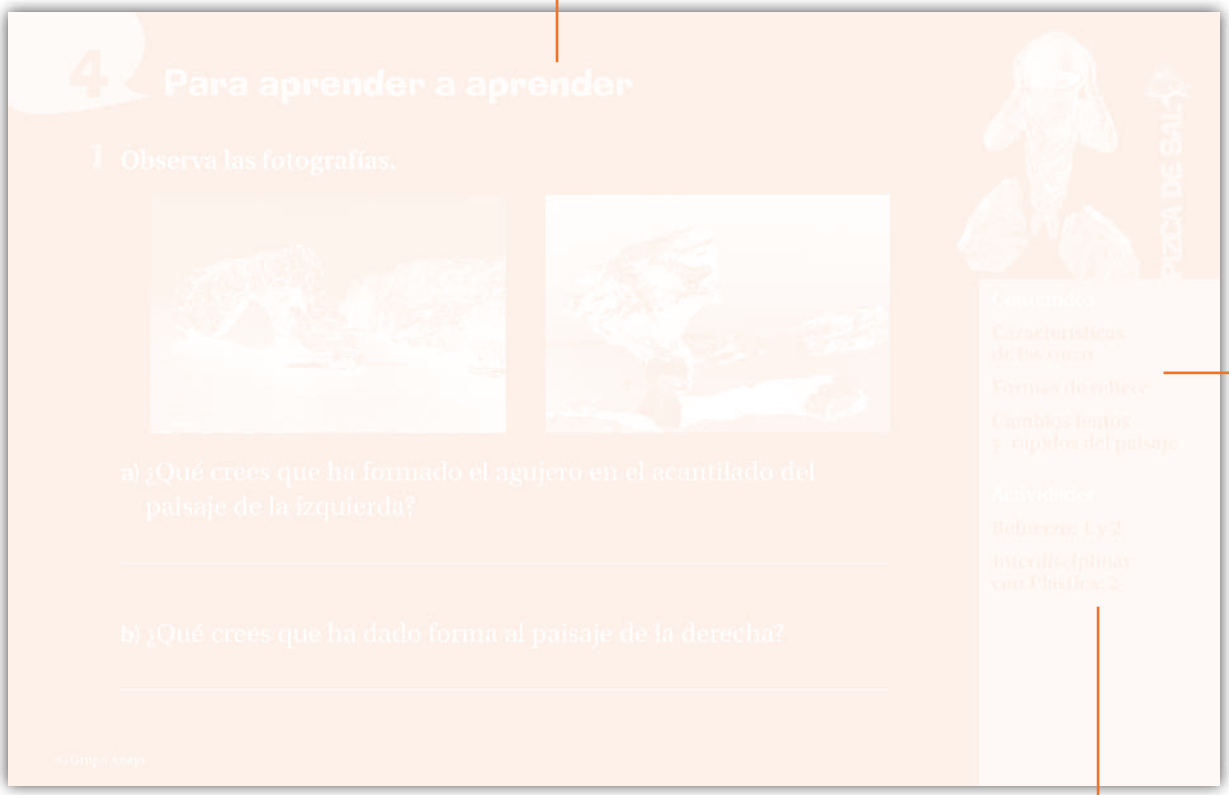
Actividades para realizar en equipo: Para formar grupos de trabajo y fomentar la colaboración y la distribución de tareas en el seno del grupo.

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



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	Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: complementarias, para realizar en equipo 3: ampliación
Ficha 2	Para comprender lo leído	Características de las rocas Tipos de rocas Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para estimular la creatividad	Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: ampliación, interdisciplinares con Plástica
Ficha 4	Para aprender a aprender	Características de las rocas Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: refuerzo 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 5	Para pensar y relacionar	Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: ampliación
Ficha 6	Para investigar	Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 a 3: complementarias
Ficha 7	Para aplicar lo aprendido	Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: refuerzo
Ficha 8	Para aprender a aprender	Características de las rocas Tipos de rocas Formas de relieve Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: extraescolares, interdisciplinares con Plástica
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Tipos de rocas Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 y 2: refuerzo, interdisciplinares con Lengua
Ficha 10	Para pensar y relacionar	Tipos de rocas El uso de las rocas Cambios lentos y rápidos del paisaje	1 a 3: ampliación

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

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

Contenidos que se trabajan a través de las fichas	
Características de las rocas	Ficha 2: actividades 2 y 4
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
Cambios lentos y rápidos del paisaje	Ficha 1: actividades 1 a 3
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	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
	Ficha 10: actividades 1 a 3
Tipos de rocas	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 a 3
Las formas del relieve	Ficha 1: actividades 1 a 3
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
El uso de las rocas	Ficha 10: actividades 2 y 3

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» *(El monstruo Comerrocas)*

Ficha 1

1 y 2: Respuestas libres.
3: Respuestas correctas: **a**) Sí. **b**) Muchos años.

Ficha 2

1: Ha cambiado. El río ha excavado un cañón.
2: a) El monstruo Comerrocas. **b**) El río, la erosión (*sirven ambas).* **3:** Porque el mar ha carcomido las rocas y la pared del acantilado ha retrocedido. **4:** Por la acción del viento sobre las rocas. **5:** Porque la montaña es un volcán y quiere que el hechicero se lance al cráter, donde le espera una erupción volcánica.

Ficha 3

1 y 2: Respuestas libres.

Ficha 4

1: a) El mar, las olas. **b**) El viento.
2: En el dibujo se tiene que ver el río circulando por un paisaje llano.

Ficha 5

1: Más despacio, porque no hay erosión.
2: a) La bandera podría estar inclinada, rota, enterrada en la arena o haber sido arrastrada a otro lugar por la acción del viento. **b**) La bandera seguiría en su sitio.

Ficha 6

1 y 2: Respuestas abiertas. *(Se trata de experimentar).*
3: Donde llueve torrencialmente.

Ficha 7

1: Acantilado - mar; cañón - río; desierto de arena - viento; cueva - aguas subterráneas. **2:** V V V F.

Ficha 8

1 y 2: Respuestas libres. *(Se trata de que el niño imagine una posible evolución del paisaje, se puede comentar con él si lo que ha imaginado podría ajustarse o no a la realidad).*

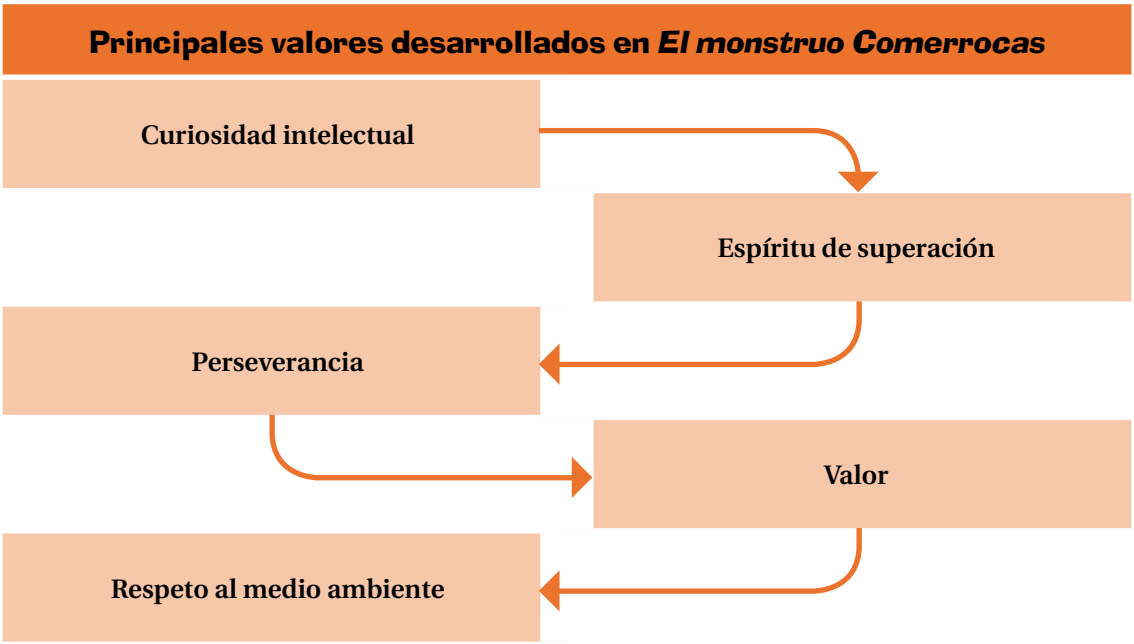
Ficha 9

1: Porque la montaña es un volcán. **2:** Respuesta libre.

Ficha 10

1: Cambiaría más rápido el paisaje formado por arcilla, ya que la arcilla, al ser más blanda, se erosiona más fácilmente que una roca dura como el granito.
2: Porque la arcilla es más blanda y, cuando está húmeda, puede moldearse para darle cualquier forma, cosa que no puede hacerse con el granito.
3: Porque el granito es más duro y resistente que la arcilla.

6 Los valores en el libro



7 Juego de evaluación

Entrevista a un superhéroe

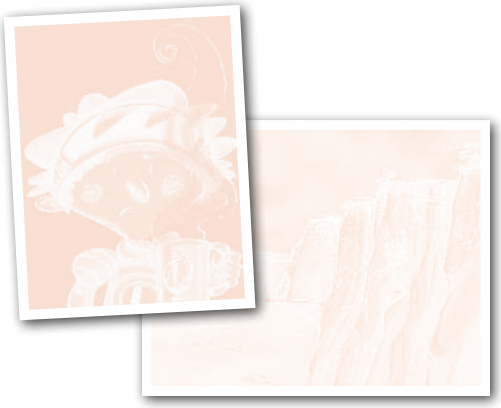
Este juego se realiza por escrito. Cada niño recibirá una fotocopia de la entrevista periodística, y tendrá que rellenar los espacios en blanco contestando a las preguntas como si ellos fueran el superhéroe Lucas.

El objetivo del juego es hacerles recapitular sobre lo que han leído, además de permitirles volver a reflexionar sobre las características del relieve, y los cambios en el paisaje y sus principales agentes.

La voz del Superhéroe

Entrevista a Lucas

Un superhéroe de corta edad que acaba de vivir una extraña aventura.



En primer lugar, Lucas, muchas gracias por atendernos. Sabemos que acabas de salir de una difícil aventura... ¿Qué fue lo que te hizo el hechicero intergaláctico, exactamente?

¿Quién es Lucas?

Noir te ofreció un antídoto contra su hechizo para no quebrantar las normas intergalácticas. ¿Dónde esta la trampa?

¿Qué te encontraste la primera noche del sortilegio al despertar?

¿Qué ocurrió cuando despertaste la segunda vez?

¿Qué lugar elegiste para pasar la tercera noche ¿Por qué?

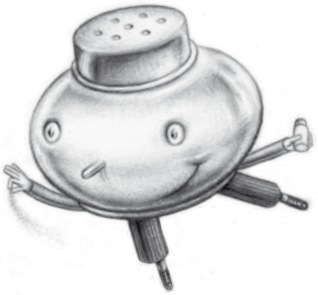
¿Qué pasó el tercer día, cuando despertaste?

¿Cómo te diste cuenta de lo que estaba pasando realmente?

¿Qué ocurrió al final con Noir?

Pues eso ha sido todo, Lucas, muchas gracias por contestar a nuestras preguntas.

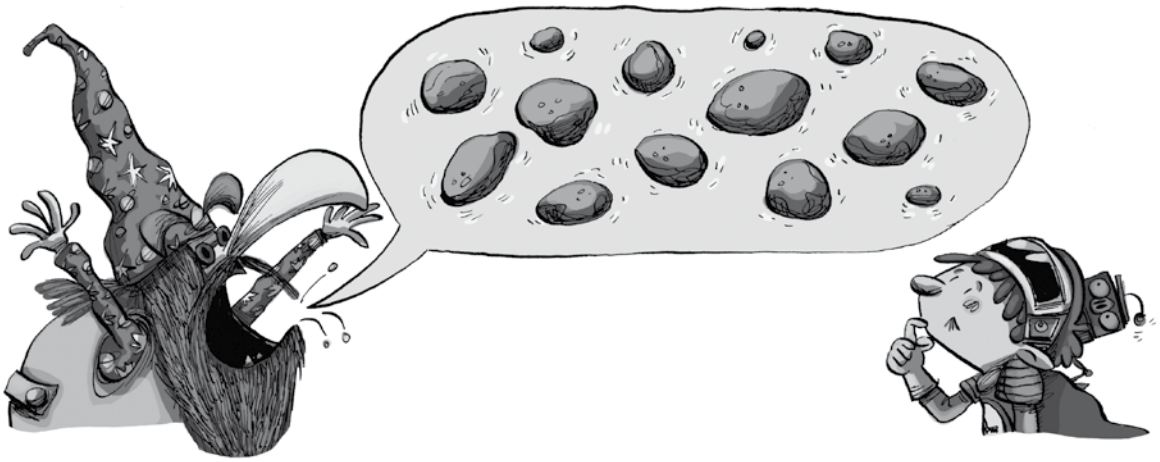
Juegos dramáticos



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: «Mientras dormía»

Materiales necesarios:

Despejar una zona del aula para que sirva como «escenario». Dicha zona debe ser lo suficientemente amplia para que los niños puedan moverse sin dificultad.

Sembrar sobre este escenario diferentes objetos que simularán montañas, rocas, bosques, etc. (Pueden ser objetos corrientes de la clase, por ejemplo, cojines, sillas, abrigos, carteras...).

Personajes:

Lucas: Se elige a suertes al niño o niña que interprete el papel del superhéroe Lucas. En el caso de que fuese una niña, puede ser una superheroína y utilizar su propio nombre.

El hechicero intergaláctico: Se elige a otro niño o niña para hacer de hechicero.

Los agentes geológicos: El resto de los niños se dividen en grupos. Cada grupo representará un agente geológico: uno será el **viento,** otro el **mar**, otro el **río,** y otro el **volcán.** Incluso se puede acordar incluir algunos agentes geológicos que no aparezcan en el libro (el **hielo,** las **aguas subterráneas**, etc).

Procedimiento:

a) El hechicero intergaláctico explica a Lucas el sortilegio que ha lanzado sobre él y lo que le va a ocurrir.

Observación: De manera ordenada, los compañeros pueden ayudarle a explicarse con sus aportaciones.

b) Lucas finge dormir (se le pueden vendar los ojos). El profesor llama a uno de los grupos y les pide a sus integrantes que, en silencio, transformen el «paisaje-escenario» alrededor de Lucas. Cuando han terminado de modificar el paisaje, el profesor pide a Lucas que se despierte.

c) Lucas tiene que averiguar **qué agente geológico** ha actuado en el «paisaje-escenario», realizando preguntas al resto de los alumnos. Estos solo pueden ofrecer como respuesta **«sí»** o **«no».**

d) Si Lucas consigue averiguar cuál era el agente geológico en cuestión, el niño pasará a ocupar el lugar del último alumno que respondió a su pregunta, y este a su vez se convertirá en Lucas. En el caso de que Lucas no acierte, un nuevo «grupo-agente geológico» transformará el «paisaje-escenario».

Reglas del juego:

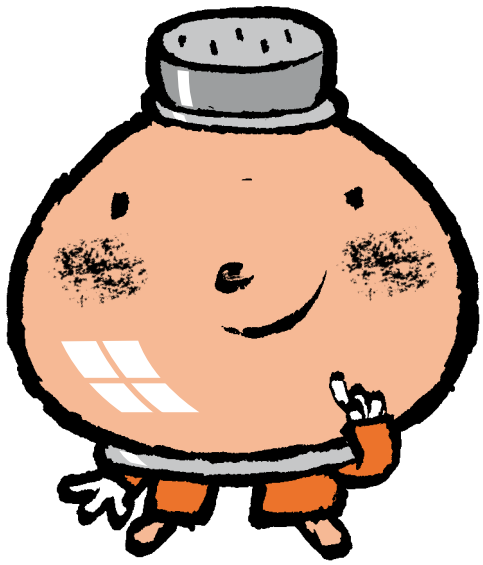
El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Los niños deben expresarse con sus propias palabras e improvisar sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

Cada grupo debe conocer solo el papel que le ha tocado representar y no el que le ha tocado al resto de grupos.

Objetivo:

Con este ejercicio, de un modo lúdico, se consolidará la comprensión tanto del argumento del libro como de los contenidos curriculares que se abordan en él.



Juego 2: «Soy un río...»

Materiales necesarios:

Despejar una zona del aula para que sirva como «escenario». Dicha zona debe ser lo suficientemente amplia para que los niños puedan moverse sin dificultad.

Opcional: pinturas para que los niños se maquillen.

Personajes:

Los agentes geológicos: Cada niño representará el agente geológico que le toque: viento, lluvia, mar, río, volcán, aguas subterráneas, etc.

Observación: Los niños, si quieren, pueden maquillarse como les parezca oportuno para la representación.

Procedimiento:

a) El profesor escribirá en papelitos separados los nombres de los distintos agentes geológicos y los meterá en una bolsa. Cada niño sacará un papelito de la bolsa y tendrá que interpretar el agente geológico que le haya tocado.

b) Uno a uno, los niños irán saliendo al escenario para representar el agente geológico que les ha correspondido. En primera persona, mediante gestos y palabras, cada niño tendrá que explicar cómo, a lo largo de los años, fue modificando un paisaje.

c) El resto de los alumnos tiene que adivinar qué agente geológico está interpretando su compañero.

Reglas del juego:

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

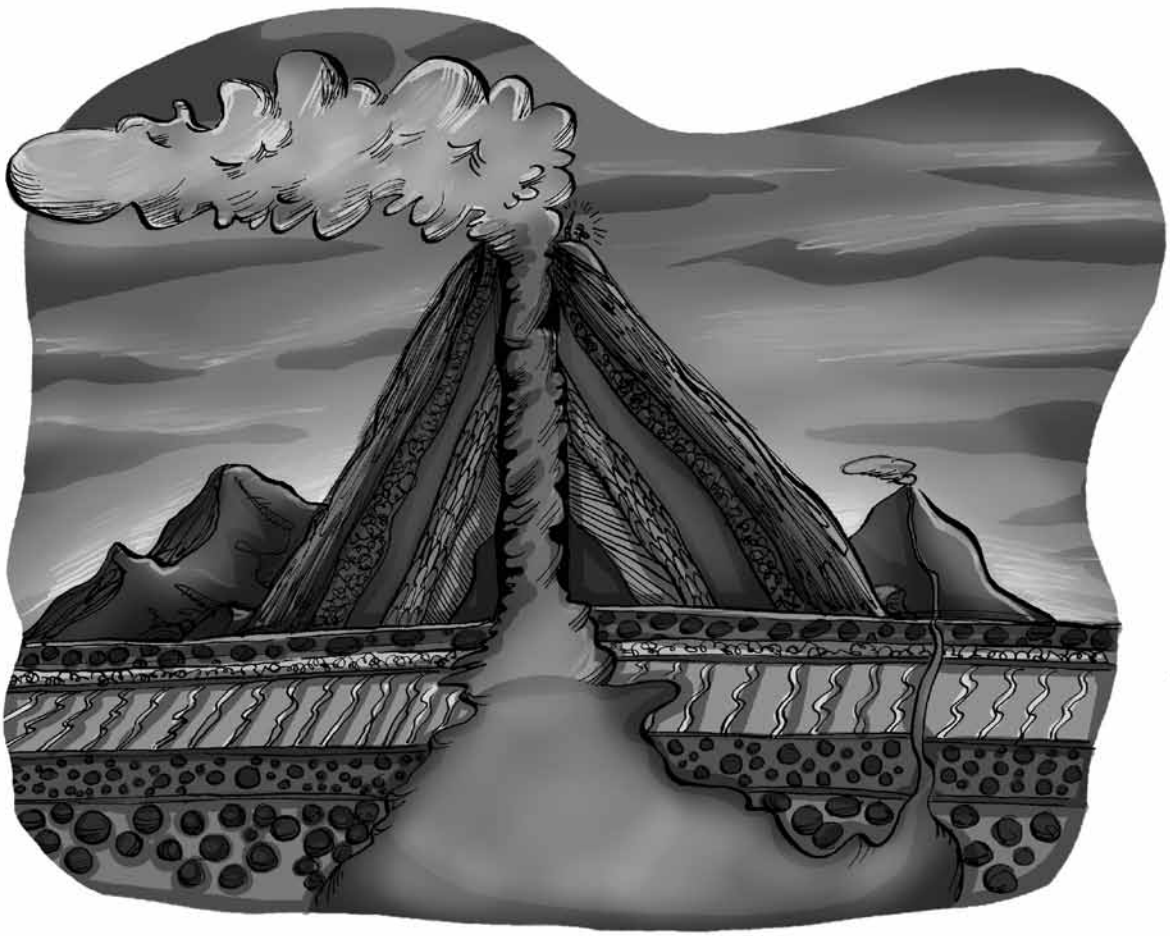
Los niños deben expresarse con sus propias palabras e improvisar sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

A los niños que interpretan a los agentes geológicos el profesor les sugerirá que den todo tipo de detalles (por ejemplo: «aquí había...» y «aquí hay ahora...»).

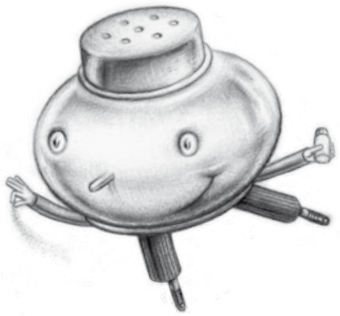
Opcional: Para añadir dificultad al ejercicio, se pueden vetar ciertas palabras para cada agente geológico, de modo que el narrador no pueda utilizarlas (por ejemplo: «soplar» para el viento, «olas» para el mar, etc.).

Objetivo:

Con este ejercicio se consolidarán los contenidos curriculares que se abordan en el libro (cambios lentos y rápidos del paisaje, formas de relieve...).



Vocabulario



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

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

Antídoto: Sustancia que se utiliza para luchar contra los efectos de un veneno.

Ejemplo: *No existe ningún antídoto para el veneno de esas serpientes.*

Arcilla: Sustancia mineral que al empaparse de agua se vuelve moldeable como la plastilina, y puede utilizarse para hacer cerámica.

Ejemplo: *El alfarero estaba modelando una vasija de arcilla.*

Palabras relacionadas: *arcilloso.*

Atronador: Que hace un ruido parecido al de un trueno.

Ejemplo: *La excavadora hacía un ruido atronador.*

Palabras relacionadas: *trueno.*

Barranco: Grieta profunda que excava el agua en la tierra con el paso del tiempo.

Ejemplo: *El vehículo perdió el control y cayó por el barranco.*

Cañón: Valle profundo entre dos montañas, por donde corre un río.

Ejemplo: *Uno de los lugares más emblemáticos de Estados Unidos es el cañón del Colorado.*

Carnívoro: Que se alimenta de carne, es decir, de animales.

Ejemplo: *Los leones son animales carnívoros.*

Cascada (voz): Se dice de una voz cansada, que ha perdido la claridad de su sonido.

Ejemplo: *El anciano hablaba con voz lenta y cascada.*

Palabras relacionadas: *cascar.*

Cauce: Canal excavado por el agua, por donde fluye la corriente de un río.

Ejemplo: *Durante la inundación, el río se salió de su cauce.*

Palabras relacionadas: *encauzar.*

Ciclo vital: Conjunto de etapas por las que pasa un ser vivo a lo largo de su vida.

Ejemplo: *El ciclo vital de las mariposas es muy curioso.*

Duna: Montículo de arena formado por el viento. Es típico de desiertos y playas.

Ejemplo: *Los camellos avanzaban lentamente sobre las dunas del desierto.*

Erupción: Expulsión brusca de lava, cenizas y otros componentes por un volcán.

Ejemplo: *Cuando el volcán islandés entró en erupción, los aeropuertos de toda Europa tuvieron que cerrar.*

Galaxia: Grupo de millones de estrellas que forman una espiral o una nebulosa, y que puede tener en el centro un agujero negro.

Ejemplo: *Aquella estrella era la más brillante de toda la galaxia.*

Palabras relacionadas: *galáctico.*

Granito: Roca granular, dura y compacta, que está formada por tres minerales (cuarzo, feldespato y mica). Se emplea mucho en construcción y decoración.

Ejemplo: *El monumento estaba hecho de granito.*

Palabras relacionadas: *granítico.*

Grupa: Parte trasera del caballo o de otro animal.

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

Hechicero: Persona capaz de realizar hechizos.

Ejemplo: *El hechicero lanzó un maleficio sobre el bosque.*

Palabras relacionadas: *hechizar, hechizo.*

Herbívoro: Que come alimentos de origen vegetal.

Ejemplo: *Las jirafas y las cebras son animales herbívoros.*

Hipnotizar: Provocar un sueño profundo mediante técnicas psicológicas especiales. Introducir ideas en la mente durante el sueño.

Ejemplo: *El mago hipnotizó al chico para obligarle a robar una valiosa joya.*

Palabras relacionadas: *hipnosis, hipnótico, hipnotizado.*

Intergaláctico: Que viaja de una galaxia a otra.

Ejemplo: *La nave intergaláctica ya está preparada.*

Palabras relacionadas: *galaxia, galáctico.*

Láser: Rayo de luz extraordinariamente pura emitido por un sistema tecnológico muy avanzado.

Ejemplo: *A Marcos le operaron con láser de miopía.*

Magma: Roca fundida debido a las altas temperaturas.

Ejemplo: *Dentro del cráter se había formado un lago de magma ardiente.*

Palabras relacionadas: *magmático.*

Membranosa: Formada por membranas (es decir, por tejidos muy finos y elásticos que envuelven o limitan algunos órganos).

Ejemplo: *Los murciélagos tienen alas membranosas.*

Palabras relacionadas: *membrana.*

Mutación: Cambio del organismo que se puede transmitir a los descendientes, o heredar de los antepasados.

Ejemplo: *Esa enfermedad se debe a una mutación genética.*

Palabras relacionadas: *mutante, mutar.*

Penacho: Adorno o cosa que tiene la forma de un grupo de plumas.

Ejemplo: *La cola del perro cae en forma de penacho.*

Plasma: Tipo de gas muy denso y que puede contener gran cantidad de energía. Los rayos de las tormentas, por ejemplo, están formados por un plasma que alcanza hasta 27 000 grados de temperatura.

Ejemplo: *En el futuro podrían existir armas de plasma.*

Precavido: Que evita las situaciones peligrosas o desagradables.

Ejemplo: *Rodrigo era tan precavido, que siempre salía a la calle con paraguas.*

Palabras relacionadas: *precaución.*

Satélite: Astro que gira alrededor de un planeta, como, por ejemplo, la Luna.

Ejemplo: *El planeta Marte tiene dos satélites que se llaman Deimos y Fobos.*

Sortilegio: Hechizo.

Ejemplo: *El hada deshizo con su varita mágica el sortilegio de la bruja.*

Suero: Líquido que se inyecta en personas o animales para producir alguna reacción en el organismo..

Ejemplo: *Después de la operación le inyectaron suero para alimentarlo, ya que no podía comer.*

Temporal: Relacionado con el tiempo. Por ejemplo, una nave temporal es una nave que viaje a través del tiempo.

Ejemplo: *Algunos científicos creen que los viajes temporales son posibles.*

Vértigo: Sensación de que todo da vueltas, mareo. Puede producirse por un fallo del órgano del equilibrio (situado en el oído) o por un movimiento excesivamente rápido o brusco.

Ejemplo: *Cuando me subo a una montaña rusa siento vértigo.*

Palabras relacionadas: *vertiginoso.*

A partir de 8 años

Área de Conocimiento del Medio

PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

8 421728 376918

9237444

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com