

Ana Alonso

Las siete caras del señor Grunt

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de Educación Plástica

Primaria ·
Segundo Ciclo



PIZCA DE SAL

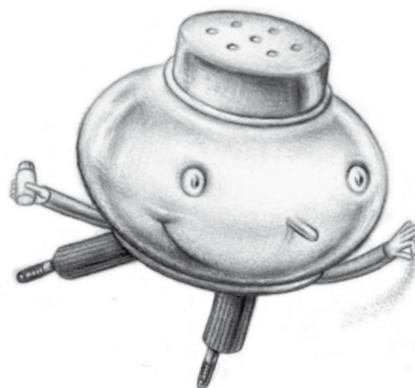
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *Las siete caras del señor Grunt*

© 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

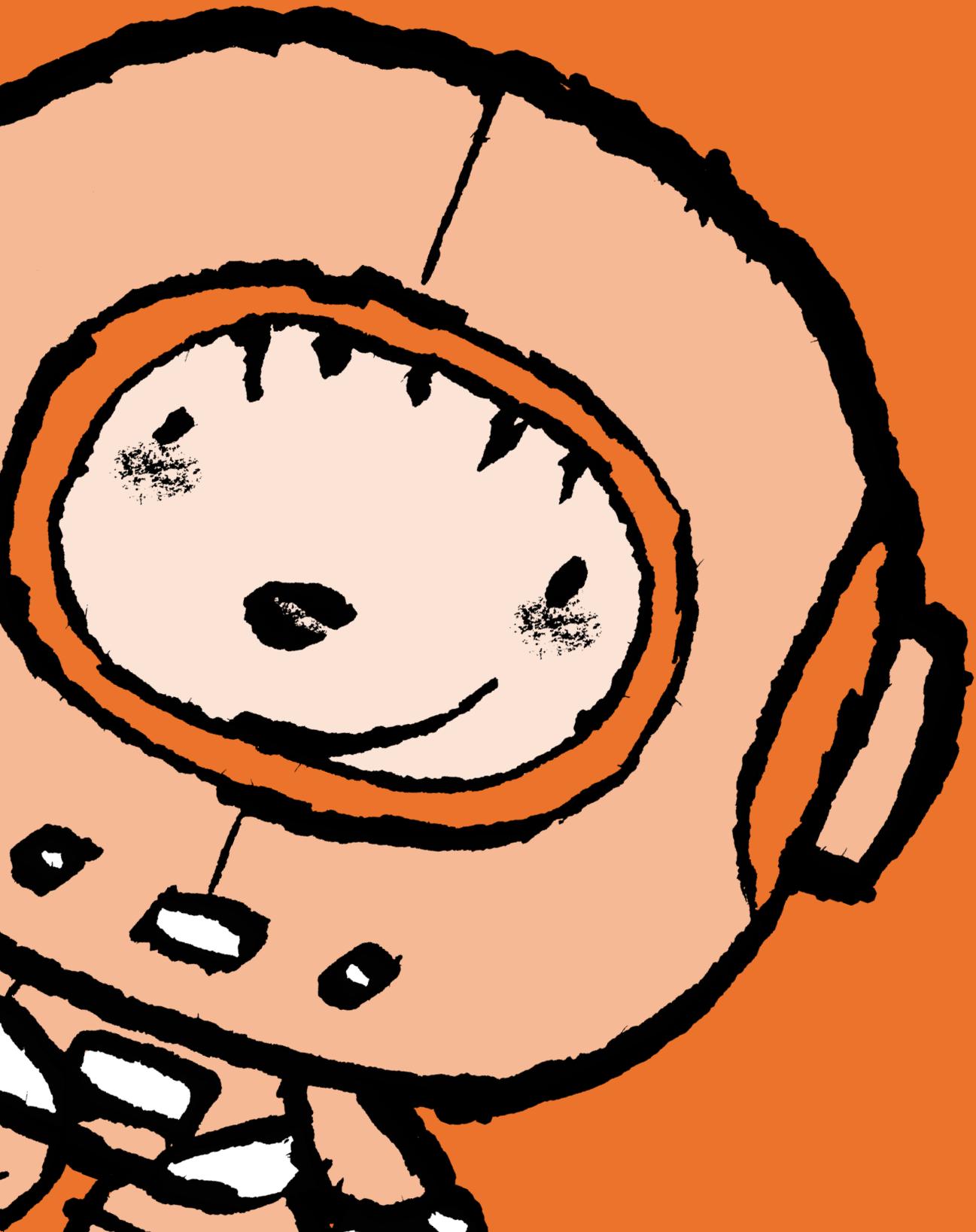
Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia
Española en la nueva *Ortografía de la lengua española*, publicada en 2010.

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	17
4. Metodología.....	18
5. Utilización de las fichas	21
6. Los valores en el libro	29
7. Juego de evaluación	30
Juegos dramáticos.....	32
Vocabulario	37



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

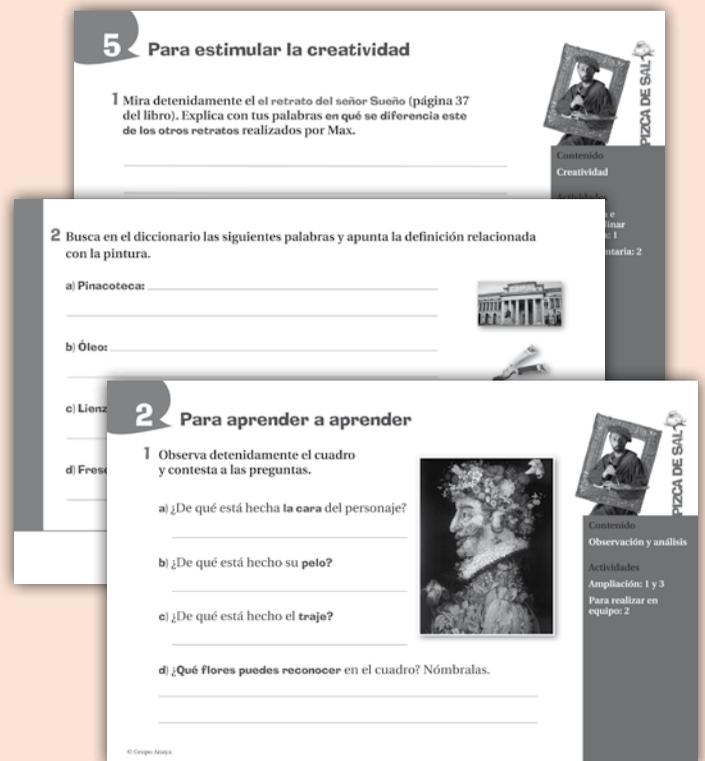
Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras de Max, los alumnos de Segundo Ciclo de Primaria podrán familiarizarse con las distintas formas de **representar la figura y el rostro humanos**, a través del empleo de diferentes técnicas, y comparar la variedad de los **estilos artísticos**. 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).

www.anayapizcadesal.com

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

Los juegos de PIZCA DE SAL

Para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de los contenidos curriculares, presentamos una serie de **juegos dramáticos** 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 preparación de una gran exposición colectiva en el aula.

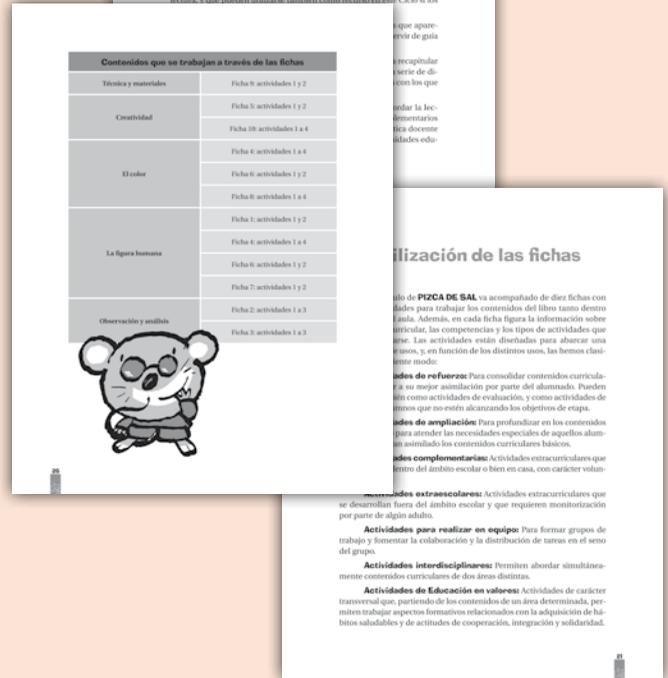
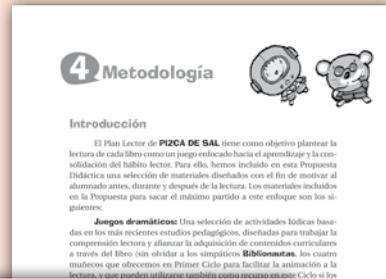


Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

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



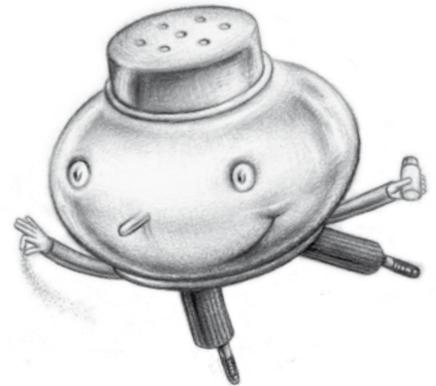
Juegos dramáticos



Vocabulario



Propuesta Didáctica



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **Las siete caras del señor Grunt** son las siguientes:

Competencia matemática

- Representar geoméricamente los esquemas de dibujo, y formas de seres y objetos cotidianos.
- Poner en práctica procesos de razonamiento e identificar la validez de estos.
- Valorar el grado de certeza de los resultados derivados del razonamiento.
- Mostrar interés por utilizar modos matemáticos de pensamiento.

Competencia en comunicación lingüística

- Valorar la obra artística.
- Buscar la originalidad narrativa y formal.
- Obtener información relevante y suficiente a partir de la observación.
- Describir procesos de trabajo y argumentación de soluciones.
- Adquirir un vocabulario específico del área.
- Generar intercambios comunicativos.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Aprovechar la información gestual ofrecida por el entorno humano y modélico.
- Utilizar con fruición las técnicas plásticas.
- Utilizar el medio como pretexto para la creación artística.
- Mostrar actitudes de respeto hacia los demás y hacia uno mismo.
- Apreciar el entorno a través de colores, formas, sonidos, texturas, etcétera, presentes en la naturaleza y en las obras realizadas por el hombre.

Tratamiento de la información y competencia digital

- Transmitir información mediante técnicas plásticas.
- Analizar la imagen y el mensaje que transmite.
- Analizar la imagen, el sonido y los mensajes que estos transmiten.
- Buscar, seleccionar e intercambiar información sobre manifestaciones artísticas para su conocimiento y disfrute.

Competencia social y ciudadana

- Indagar y planificar procesos.
- Cuidar y conservar materiales e instrumentos.
- Tener flexibilidad ante un mismo supuesto.
- Trabajar en equipo cooperando y asumiendo responsabilidades.
- Aplicar técnicas concretas y utilizar los espacios de manera apropiada.
- Seguir las normas y las instrucciones dadas.
- Expresarse buscando el acuerdo con actitud de respeto, de aceptación y de entendimiento.

Competencia para aprender a aprender

- Tener curiosidad respecto del resultado final de una actividad manipulativa.
- Valorar el potencial creativo contenido en las formas sencillas.
- Indagar y planificar procesos.
- Esforzarse por alcanzar resultados originales.
- Observar con el objeto de adquirir información relevante y suficiente.
- Reflexionar sobre los procesos en la manipulación de objetos, la experimentación con técnicas y materiales y la exploración sensorial de sonidos, texturas, formas y espacios.
- Utilizar los conocimientos adquiridos en situaciones diferentes.

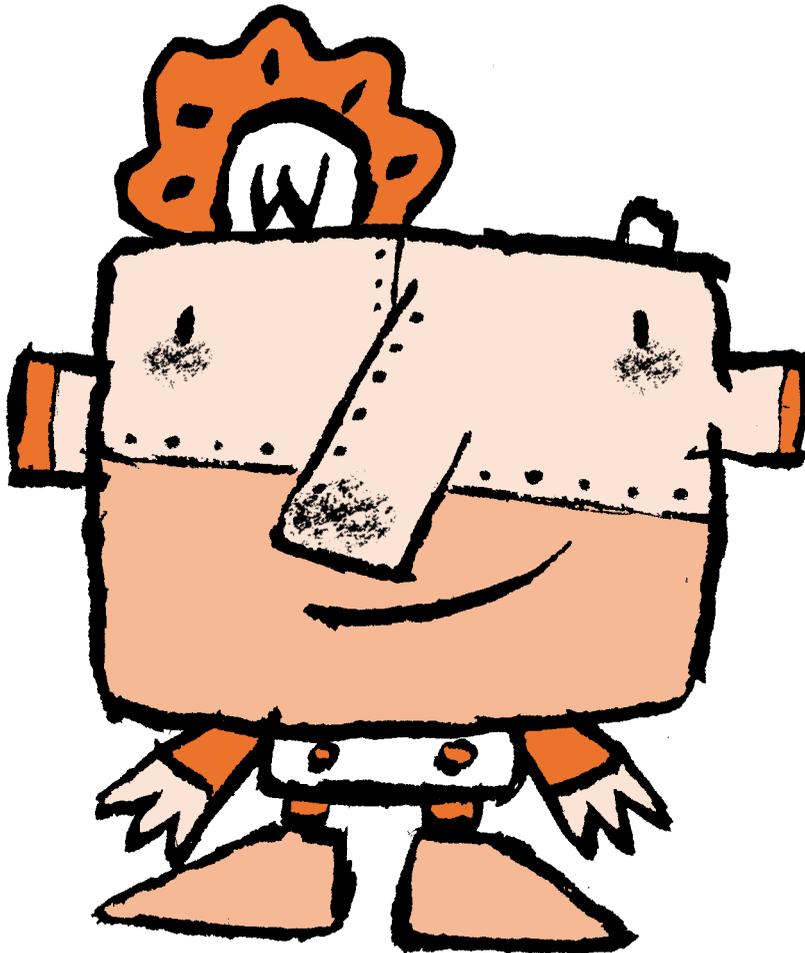
Competencia cultural y artística

- Tener interés por el conocimiento de los materiales.
- Experimentar con técnicas y materiales.
- Explorar los materiales cromáticos y disfrutar con los resultados obtenidos.
- Intercambiar información sobre imágenes de cualquier época y cultura.
- Conocer diferentes códigos artísticos y utilizar las técnicas y los recursos que les son propios.
- Facilitar la expresión y la comunicación.
- Conocer, valorar y mantener una actitud crítica ante las manifestaciones culturales y artísticas.
- Promover la iniciativa, la imaginación y la creatividad.
- Apoyar y apreciar las iniciativas y las contribuciones ajenas.

Autonomía e iniciativa personal

- Manipular materiales y adquirir bagaje plástico expresivo.
- Experimentar y disfrutar con el uso de técnicas y materiales.

- Desarrollar iniciativas y soluciones diversas.
- Favorecer la creatividad llevando a cabo iniciativas y barajando diferentes posibilidades.
- Fomentar la originalidad y la búsqueda de nuevas formas innovadoras en el proceso creativo.
- Elegir los recursos teniendo en cuenta la intencionalidad expresiva de lo que se desea lograr.
- Planificar el proceso creativo y esforzarse por alcanzar resultados originales.
- Adquirir conocimientos y buscar soluciones a partir de la exploración y la indagación.



Objetivos por áreas

Objetivos de Educación Artística (Área de Plástica)

- Analizar imágenes en función de los sentimientos que transmiten: alegría, tristeza, tranquilidad, irritación, etcétera.
- Interiorizar secuencias rítmicas sencillas.
- Tener confianza en las propias realizaciones artísticas y disfrutar con el proceso creativo.
- Explorar y utilizar materiales plásticos diversos con precisión.
- Conocer las propiedades de algunos materiales comunes y sus posibilidades de utilización frecuente con fines comunicativos, lúdicos y creativos.
- Describir las cualidades (tamaño, forma, color, peso, textura, etcétera) de materiales y objetos manipulables presentes en el entorno, como resultado de una exploración multisensorial y lúdica.
- Seleccionar aquellas características que se consideren más útiles y adecuadas para el desarrollo de las actividades artísticas expresivas.
- Aplicar los conocimientos sobre las características visuales, plásticas y de relación espacial de situaciones y objetos del entorno, para mejorar la actividad expresiva y de comunicación icónica.
- Realizar plásticamente una obra en la que participen todos los integrantes de la clase.
- Desarrollar progresivamente la capacidad crítica respecto a la expresión y estética de los medios de comunicación que utilizan la imagen y el sonido.
- Disfrutar de las obras de arte presentes en el entorno y en la Comunidad Autónoma.
- Conocer los elementos más destacados del patrimonio cultural.

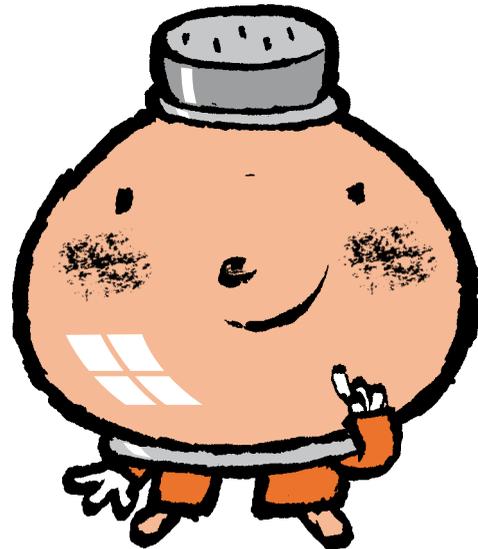
- Desarrollar la sensibilidad y el gusto por todo lo bello y creativo.
- Expresar libremente las ideas y los sentimientos a través de la elaboración de obras artísticas creativas.
- Mostrar confianza en las propias capacidades creativas.
- Realizar producciones artísticas colectivas más complejas que en el ciclo anterior cooperando en la elaboración de un único producto final.
- Valorar y respetar las aportaciones de los demás en la producción de una obra artística común.
- Representar en grupo diferentes roles y situaciones de la vida cotidiana y del mundo de la fantasía mediante el juego colectivo, utilizando los recursos expresivos del cuerpo.
- Conocer algunas de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y disfrutando como público en la observación de sus producciones.

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

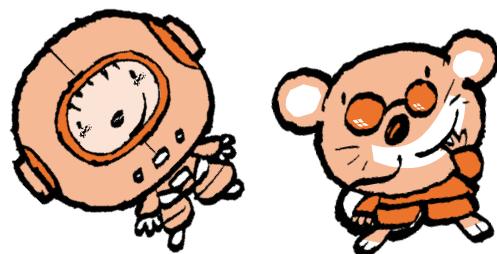
Contenidos de Educación Artística 3, área de Plástica (Tercero de Primaria)

- Observación e interiorización de las partes, rasgos y esquemas corporales de la figura humana.
- La proporción del cuerpo humano: el esquema corporal correspondiente al esqueleto y la silueta o forma externa.
- Las cualidades estéticas, visuales y luminosas del entorno.
- Los rasgos faciales: identificación de sus posturas.
- La cabeza humana de frente y de perfil: proporción y rasgos faciales.
- Las cualidades estéticas en modelos naturales del entorno.
- Asociación de imágenes.
- Signos y símbolos en la comunicación visual.
- Elementos que caracterizan a objetos o seres diseñados a partir de la misma forma básica.
- Cuadros de pintores célebres. La figura del pintor, del escultor, del arquitecto.

Contenidos de Educación Artística 4, área de Plástica (Cuarto de Primaria)

- La figura humana, los animales, las plantas, los objetos, el paisaje y diferentes espacios interiores.
- Observación para la elaboración de imágenes: trazado de la figura humana, de animales, de plantas, de objetos, de paisajes y espacios de interior.
- Asociación de imágenes.
- Signos y símbolos en la comunicación visual.
- La forma. El esquema corporal de la figura humana y de los animales.
- El color y su utilización: tonos, matices, contrastes, mezclas, identificación, criterios de clasificación (círculo cromático, colores primarios y mezclas, colores fríos y cálidos, y colores objetivos y subjetivos).
- El tamaño, la proporción y el esquema corporal, según un canon.

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 consistirá en la elaboración de una serie de dibujos por parte de los alumnos en diferentes estilos pictóricos con los que se montará una exposición en el aula.

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 *Las siete caras del señor Grunt*, el profesor puede invitar a los niños a hojear varios libros de arte o a observar postales de obras pictóricas famosas y a señalar las diferencias entre unos y otros estilos de representación de la figura humana. Se podría aprovechar esta sesión para indagar en los criterios estéticos de los escolares y para intentar desmontar algunos prejuicios en relación con el valor de las obras de arte y su disfrute.

Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas, el profesor les hablará a los niños del personaje de Max, el pintor mágico, y de su capacidad para pintar utilizando diferentes estilos.

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

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

Una vez que el profesor ha preparado a los 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 fotoco-

piable que se incluye en esta Propuesta Didáctica para trabajar aquellos aspectos del currículo de Educación Plástica 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

10 Para comprender lo leído

1 ¿Por qué quería el señor Grunt que le pintasen tantos retratos diferentes?

2 ¿Por qué el señor Normal le resultaba aburrido?

3 ¿Por qué crees que el señor Sueño hablaba de una forma tan rara?

COMPETENCIAS
Creatividad

CONTENIDOS
Refuerzo: 1, 2 y 3
Ampliación e Interdisciplinar con Lengua 4

PIZZA DE SALSA

© Tempus

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 aplicar lo aprendido	La figura humana	1 y 2: refuerzo
Ficha 2	Para aprender a aprender	Observación y análisis	1 y 3: ampliación 2: para realizar en equipo
Ficha 3	Para pensar y relacionar	Observación y análisis	1 a 3: ampliación
Ficha 4	Para investigar	La figura humana El color	1 a 4: refuerzo
Ficha 5	Para estimular la creatividad	Creatividad	1: ampliación, interdisciplinar con Lengua 2: complementaria
Ficha 6	Para aplicar lo aprendido	La figura humana	1 y 2: ampliación
Ficha 7	Para pensar y relacionar	El color	1: refuerzo 2: para realizar en equipo
Ficha 8	Para estimular la creatividad	La figura humana El color	1 a 4: refuerzo
Ficha 9	Para aprender a aprender	Técnicas y materiales	1: extraescolar 2: ampliación
Ficha 10	Para comprender lo leído	Creatividad	1 a 3: refuerzo 4: interdisciplinar con Lengua

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

Actividades extraescolares	Ficha 9: actividad 1
Actividades interdisciplinarias con Lengua y Literatura	Ficha 5: actividad 1
	Ficha 10: actividad 4
Actividades complementarias	Ficha 5: actividad 2
Actividades para realizar en equipo	Ficha 2: actividad 2
	Ficha 7: actividad 2
Actividades de ampliación	Ficha 2: actividades 1 y 3
	Ficha 3: actividades 1 a 3
	Ficha 5: actividad 1
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividad 2
	Ficha 10: actividad 4
Actividades de refuerzo	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 a 4
	Ficha 7: actividades 1
	Ficha 8: actividades 1 a 4
	Ficha 10: actividades 1 a 3

Competencias que se trabajan a través de las fichas

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

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

Técnica y materiales	Ficha 9: actividades 1 y 2
Creatividad	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 a 4
El color	Ficha 4: actividades 1 a 4
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 a 4
La figura humana	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 a 4
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
Observación y análisis	Ficha 2: actividades 1 a 3
	Ficha 3: actividades 1 a 3



Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (Las siete caras del señor Grunt)

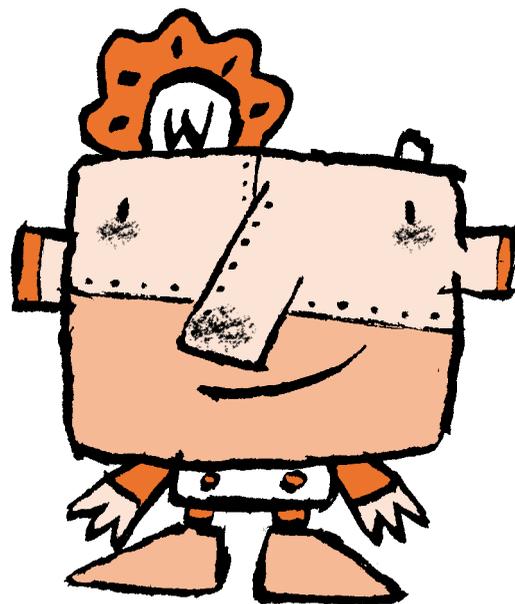
- Ficha 1** **1:** **a)** Es más realista que el de la derecha.
b) Al señor Recortes, porque el retrato parece roto en varios fragmentos.
2: Las respuestas correctas son la c) y la e).
- Ficha 2** **1:** **a)** De flores.
b) De flores.
c) De hojas, con el cuello de flores blancas.
d) Rosas, amapolas, jazmines, azucenas, margaritas, violetas, etc.
2: Respuesta abierta
3: Respuesta abierta.
- Ficha 3** **1:** **a)** Son manchas de sol, formadas por los rayos de sol que se filtran entre las hojas de los árboles.
b) Las mujeres llevaban vestidos largos, y ahora no. Muchos hombres y mujeres llevaban sombreros, y ahora no es muy habitual.
2: Al señor Manchas, porque está pintado en el mismo estilo que él (impresionista).
3: Respuesta libre.
- Ficha 4** **1:** Respuesta libre.
2: Respuesta libre.
3: Respuesta libre.
4: Respuesta libre.
- Ficha 5:** **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.
- Ficha 6** **1:** **a)** El blanco y el negro.
b) De elegancia y respetabilidad (o también, de seriedad e importancia, etc.).
2: Respuesta libre.

- Ficha 7** **1:** a) Respuesta abierta.
b) Respuesta abierta.
2: a) No.
b) Respuesta abierta.
c) Respuesta abierta.

- Ficha 8** **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.
3: Respuesta abierta.
4: Respuesta abierta.

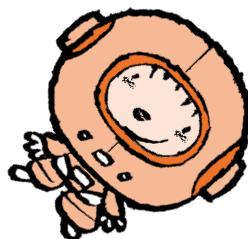
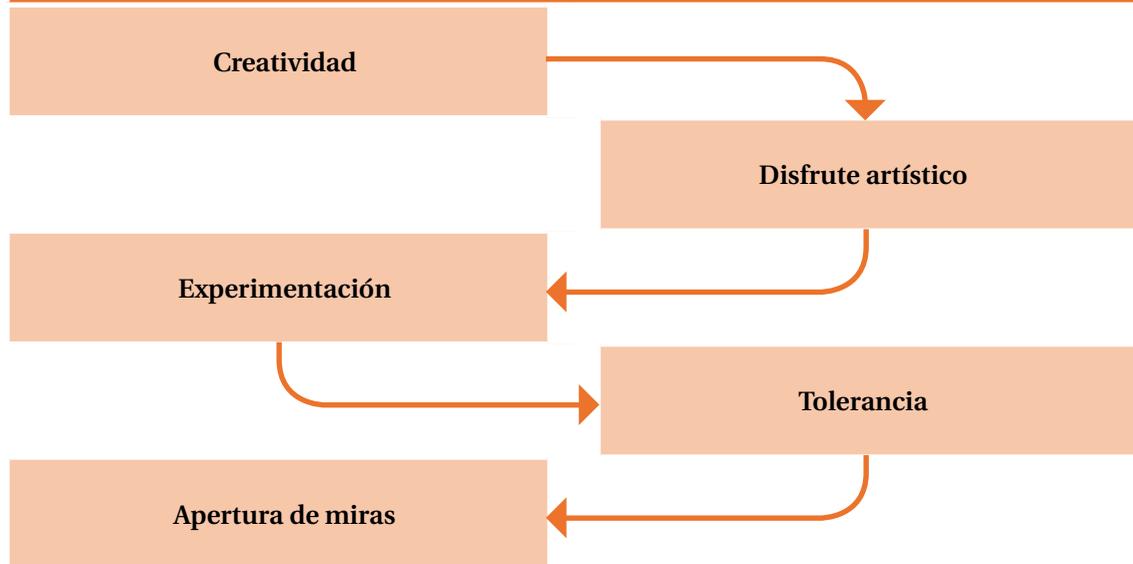
- Ficha 9** **1:** *Pinacoteca:* Museo de pintura.
Óleo: Pintura preparada con aceite.
Lienzo: Tela de lino, cáñamo o algodón preparada para pintar sobre ella.
Fresco: Pintura realizada sobre un muro con pigmentos disueltos en agua.

- Ficha 10** **1:** Porque se sentía solo y no tenía con quién hablar.
2: Porque el retrato del señor Sueños era surrealista, es decir, no se basaba en la lógica.
3: Respuesta abierta.
4: Respuesta abierta.



6 Los valores en el libro

Principales valores desarrollados en *Las siete caras del señor Grunt*



7 Juego de evaluación

Utilizando el marco del material fotocopiable, o elaborando otros con pinturas y cartulinas, cada niño preparará siete dibujos para la gran exposición.

Todos los dibujos deben representar la misma escena, pero en diferentes estilos o desde diferentes perspectivas.

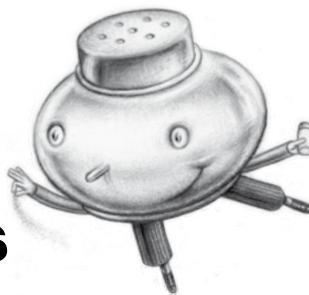
La elección de la escena será completamente libre: desde un ser humano hasta un animal, desde un objeto hasta un paisaje, un personaje de ficción, una naturaleza muerta... Las posibilidades son infinitas.

Una vez terminadas las siete versiones de la escena, los niños se reunirán para montar la exposición con ayuda del profesor, de modo que el resultado sea lo más vistoso posible.





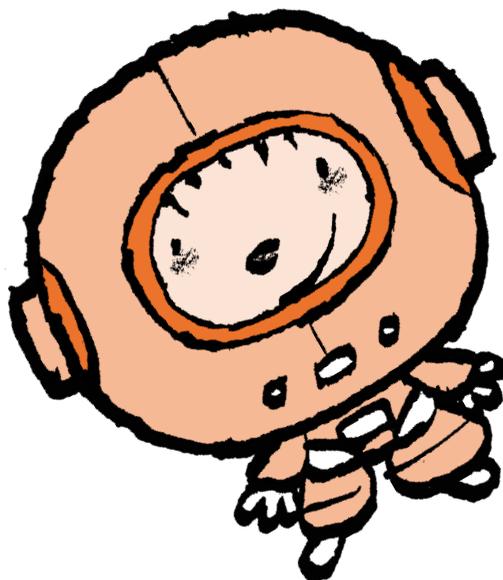
Juegos dramáticos



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: «Los disfraces»

Materiales necesarios:

Papel de estraza, pintura de dedos, ceras, recortes y materiales de diferentes texturas, etcétera, para preparar los disfraces.

Procedimiento:

- a)** Para empezar con la actividad, los niños y niñas prepararán disfraces inspirados en alguna de las siete personalidades de los cuadros del señor Grunt. Una vez disfrazados todos, cada niño se pondrá a sí mismo un nombre.
- b)** Por turnos, el profesor hará que cada niño salga a escena para explicar cómo es su personaje y a cuál de los retratos del señor Grunt se parece más.
- c)** Terminadas las presentaciones, el profesor hará salir a los escolares de dos en dos e improvisar diálogos inspirándose en las características de sus personajes.

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 tanto el argumento como los contenidos curriculares del libro.

Juego 2: «Los bocadillos»

Materiales necesarios:

Los disfraces del juego anterior.

Cartulinas.

Procedimiento:

a) El profesor divide a los escolares por parejas y les entrega una cartulina.

d) Cada pareja dibujará un «bocadillo» de cómic gigante en su cartulina y escribirá dentro una de las frases que dicen los distintos retratos del señor Grunt.

Opcional: También pueden escribir frases inspiradas en el estilo y personalidad de los diferentes retratos, aunque dichas frases no estén en el libro.

e) A continuación, el profesor o la profesora recogerá todos los bocadillos e irá colgándolos de dos en dos en la pizarra. Para cada par de bocadillos, tendrán que salir a escena dos alumnos disfrazados de los personajes que podrían haber dicho esas frases.

f) A partir de esas líneas iniciales de diálogo que ya vienen dadas (y que pueden sonar absurdas, ya que han sido escritas independientemente) los niños disfrazados deberán improvisar nuevas frases en el estilo de su personaje para dar sentido a la escena, hasta que el profesor toque un silbato, indicando así que hay que cambiar de bocadillos y de protagonistas.

Reglas del juego:

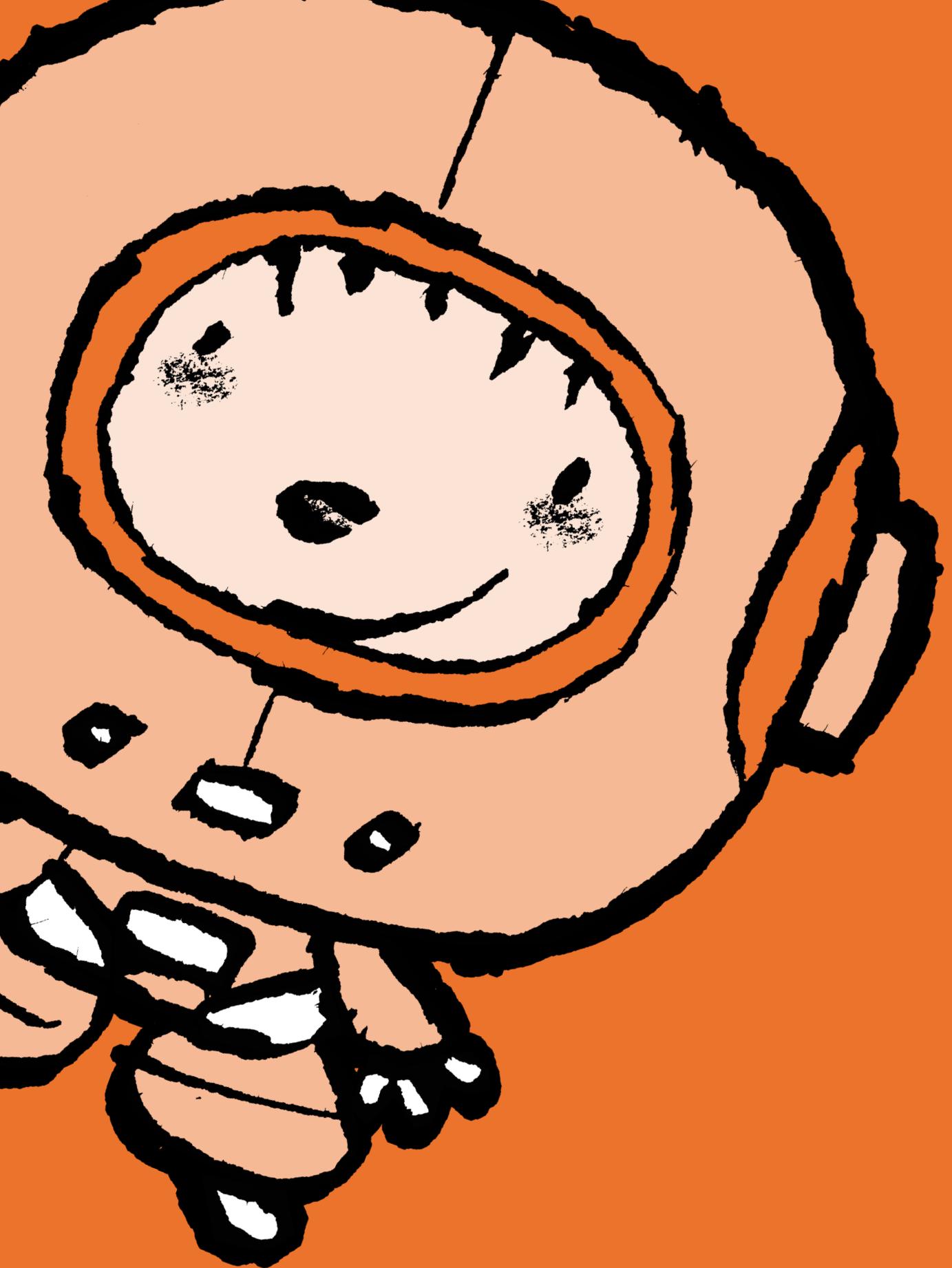
El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

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

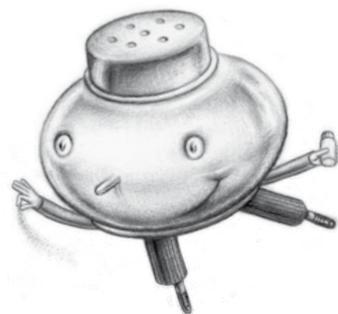
Objetivo:

Con este ejercicio se consolidará de una manera lúdica y creativa la comprensión tanto del argumento del libro como de los distintos estilos de representación pictórica.





Vocabulario



Atravesar (con la mirada): Mirar de un modo muy penetrante.

Ejemplo: *Cuando Pedro dijo que había perdido su abrigo, su madre lo atravesó con la mirada.*

Porcelana: Material liso, muy fino y delicado, fabricado a partir de arcilla cocida.

Ejemplo: *A mi abuela le gusta beber el té en tazas de porcelana.*

De antemano (advertir de): Antes, con anterioridad.

Ejemplo: *Si hubiese sabido de antemano que hoy cerraban las tiendas, no habría salido a comprar.*

Impecable: Que no tiene manchas, perfecto.

Ejemplo: *Susana ha hecho un trabajo impecable en esta oficina.*

Acondicionar: Preparar algo para que esté en perfecto estado cuando llegue el momento de usarlo.

Ejemplo: *Habría que acondicionar esta casa para el invierno.*

Palabras relacionadas: *acondicionador.*

Ánimo (estados de): Sentimientos de una persona en un momento determinado.

Ejemplo: *Después de la derrota de su equipo, los ánimos de Juan estaban por los suelos.*

Impresionista: Estilo artístico que intenta crear efectos de luz y color diferentes de los tradicionales a través de superposiciones de pinceladas y de otras técnicas.

Ejemplo: *Renoir es un pintor impresionista.*

Palabras relacionadas: *impresionismo, impresión.*

Surrealista: Estilo artístico en el que se da más importancia a las emociones y sensaciones que transmite una imagen que a su significado lógico.

Ejemplo: *Man Ray era un fotógrafo surrealista.*

Palabras relacionadas: *surrealismo.*

Cubista: Estilo artístico en el que los objetos se representan fragmentados y vistos desde distintos ángulos a la vez.

Ejemplo: *Picasso, durante una época, pintó cuadros cubistas.*

Palabras relacionadas: *cubismo, cubo.*

Realista: Estilo artístico en el que se intenta representar la realidad tal y como es.

Ejemplo: *Este paisaje está pintado de una forma muy realista.*

Palabras relacionadas: *realismo, real.*

Enfurrñado: Enfadado.

Ejemplo: *Después de las clases, siempre vuelve a casa enfurrñado.*

Palabras relacionadas: *enfurrñar.*

Abstracto: Estilo de pintura en el que no se representan objetos, sino combinaciones de formas y colores que transmiten un determinado estado de ánimo.

Ejemplo: *Mondrian pintaba cuadros abstractos.*

Palabras relacionadas: *abstracción, abstraer.*

Fauvista: Estilo artístico en el que se utilizan colores muy intensos para representar personas, objetos o paisajes.

Ejemplo: *Los colores de este cuadro me recuerdan el estilo fauvista.*

Palabras relacionadas: *fauvismo.*

Anfitrión: Persona que recibe invitados en su casa.

Ejemplo: *Me gusta hacer de anfitrión cuando llegan los invitados el día de mi cumpleaños.*

Reúma: Enfermedad que produce dolores en los músculos e inflamación en las articulaciones.

Ejemplo: *Dicen que estas aguas son muy buenas para el reuma.*

Palabras relacionadas: *reumático, reumatismo.*

Cortésmente: Educadamente, con cortesía.

Ejemplo: *El camarero le pidió cortésmente a Julián que abandonase el bar.*

Palabras relacionadas: *cortés, cortesía.*

Deprimido: Triste, decaído.

Ejemplo: *Desde que perdió el trabajo está muy deprimido.*

Palabras relacionadas: *depresión, deprimir.*

Refunfuñar: Protestar entre dientes, sin que se entiendan bien las protestas.

Ejemplo: *Cuando las cosas no le salen bien, no hace más que refunfuñar.*

Enzarzarse: Enredarse en una pelea o discusión.

Ejemplo: *Cuando vi que mis hermanos se enzarzaban en una pelea, me fui sin decir nada.*

Palabras relacionadas: *zarza.*

A partir de 8 años

Área de Educación Plástica



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!



8 421728 376925

9237445

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com