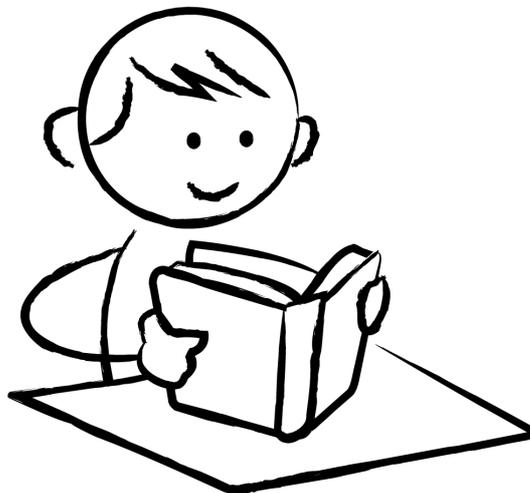




MANUAL PARA LA APLICACIÓN DE INTERVENCIONES PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

DCU Laboratorio de Diversidad,
Cognición y Lenguaje



Isabel de los Reyes Rodríguez Ortiz, Marta Valdés Coronel, Francisco Javier Moreno, y David Saldaña
Este manual de trabajo ha sido producido en el contexto del proyecto PSI2015-65656-P del Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia 2015 (Ministerio de Economía y Competitividad, Gobierno de España).



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y COMPETITIVIDAD



UNIÓN EUROPEA
FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL
"Una manera de hacer Europa"



UNIÓN EUROPEA
Fondo social Europeo
Iniciativa de Empleo Juvenil
El FSE invierte en tu futuro



ÍNDICE

Patrones de interacción para la aplicación	2
Intervención en Vocabulario	9
- Presentación	10
- Materiales	29
Intervención en Sintaxis	34
- Presentación	35
- Materiales	38
Intervención en Monitorización de la Comprensión	57
- Presentación	58
- Materiales	63
Intervención en Animación a la Lectura	94
- Presentación	95
- Materiales	105

Patrones de interacción para la aplicación

La presente sección recoge una serie de recomendaciones para el estilo de interacción que el aplicador debe mantener dentro de la sesión y estimular entre los niños y las niñas en la misma. Son cuatro dimensiones o *patrones*, que se basan en los *patrones de movilización cognitiva*¹ usados en el programa de enseñar a pensar *Comprender y Transformar*². Las descripciones y recomendaciones que se incluyen están fundamentadas en el trabajo de Aguilera y Mora.

Patrón 1: Crear un clima activo y participativo – “Todos participan”

Objetivo principal

Esta dimensión se centra en la necesidad de lograr que en las sesiones todos los niños y todas las niñas estén implicados en la actividad de un modo activo, sin que ninguno se quede al margen o deje de aportar.

¿Qué es?

Es fundamental tener presente que el debate y la participación de los niños y las niñas constituyen el eje de todas las intervenciones. No se trata de que escuchen, se les explique, u obtengan la respuesta correcta, sino que lleguen a conclusiones y aprendizajes a través de la interacción y debate entre todos. Ello solo es posible si todos están implicados en la actividad, pensando soluciones y aportándolas para que otros puedan conocerlas y debatirlas.

Sabremos si estamos creando este clima si todos los niños y las niñas aportan ideas, mantienen el contacto visual, participan levantando la mano, expresan acuerdo o desacuerdo mediante sus expresiones faciales. Ciertamente, cada niño tendrá un estilo personal diferente, más extrovertido en unos casos que en otros. Pero todos deben estar involucrados en la tarea.

Esta dimensión corresponde con el patrón de *Crear un clima activo y participativo*.

¿Por qué es importante?

El primer y fundamental motivo es que el tipo de aprendizajes que estamos promoviendo van más allá de aprender una respuesta concreta o un contenido específico. Queremos que los niños y las niñas aprendan a manejar el vocabulario, la sintaxis, a motivarse en la lectura, o a tener claro lo que comprenden. Esto solo se puede lograr a través de la interacción social en torno a un problema o actividad común. Y para que la interacción sea efectiva, todos han de estar implicados.

Por otro lado, los aprendizajes no pueden ser “pasivos”. Uno aprende solo aquello en lo que realmente se implica y de lo que participa. Estos aprendizajes se *construyen* en interacción con otros, pero con una participación propia. El niño que no participe intelectualmente de la actividad, no aprenderá de ella.

¹ Aguilera, A., y Mora-Roche, J. (2016). *Los patrones de movilización cognitiva: Pautas para una interacción dialógica en el aula*. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla-Secretariado de Publicaciones.

² Mora, J. (1998). *El programa «Comprender y Transformar»: bases, metodología y evaluación*. Sevilla: Repiso.

Esto es especialmente cierto en el caso de niños o niñas con dificultades en la lectura. Es posible que muchos de los niños y las niñas de la intervención tengan un historial de fracaso en este campo. Tenderán a pensar que otros lo harán mejor y que su aportación no es relevante o valiosa. Desafortunadamente, esta actitud les lleva además a desaprovechar los aprendizajes de las sesiones del programa.

¿En qué se concreta?

Entre los comportamientos del aplicador que fomentan un clima adecuado están los siguientes:

- Favorecer y reforzar la participación de todos.
- Llamar la atención sobre la participación de algún niño que lo haga poco, cuando se anime a ello.
- Plantear las tareas como una actividad colectiva a resolver entre todos.
- Plantear preguntas para responder entre todos.
- Preguntar al grupo en general y a niños o niñas concretos.
- Felicitar al grupo porque todos hayan participado.
- Reiterar lo que se lleva hecho y el problema, para facilitar la participación

Conductas anti-patrón

Limitan la participación activa conductas como las siguientes:

- Dar por sentado que algunos niños y algunas niñas tienen poco que aportar.
- Desatender a los niños y las niñas que no participan.
- Estar pendiente solo de los que se animan a participar.
- Promover la competitividad entre los niños y las niñas.
- Cerrar las discusiones y debates con la opinión del aplicador.
- Dar la palabra solo a los que más hablan o participan.

Patrón 2: Dedicar atención personal – “Todos se sienten parte”

Objetivo principal

Además de que los niños y las niñas participen, todos y todas deben sentirse personalmente implicados en los aprendizajes y en las sesiones, acogidos de forma individual y expresa por el aplicador.

¿Qué es?

Este patrón es en cierto modo complementario del anterior. Se trata de crear un entorno en que los problemas no se abordan de modo general y despersonalizado, sino que cada individuo aporta su opinión personal, que tiene valor porque es la de cada uno. Los diferentes problemas, dificultades, perspectivas se abordan porque el sentido de las sesiones es que cada persona aprenda y se desarrolle personalmente.

Esto se relaciona con el hecho de que ningún niño debe tener miedo a contribuir o a equivocarse. La dinámica es tal que lo importante es contribuir entre todos a la solución o soluciones, y cada pequeña aportación es relevante para aprender. Cada niño debe pensar que esto es válido para su caso concreto.

¿Por qué es importante?

Los aprendizajes son propios de cada niño, y son contribuciones específicas. Los debates no son del grupo, sino de todos y cada uno de sus participantes. El que la colectividad llegue a determinadas conclusiones no sirve de nada si todos y cada uno de los miembros de la misma no lo hacen.

Cada niño, en este sentido, es diferente y verá los problemas, las soluciones, las estrategias y los contenidos a su manera. Es necesario que este estilo personal se manifieste, y sea reconocido y valorado desde el grupo y por el aplicador.

Solo si tenemos en cuenta las personas que dan las opiniones, más allá de las contribuciones en abstracto, animaremos a esta implicación personal. Tal o cual contribución es del grupo, pero vino de este niño o aquel. Siempre que no sea el mismo niño siempre, el reconocimiento de la autoría y la contribución ahondan en el sentimiento de implicación personal.

¿En qué se concreta?

Específicamente, ayudan conductas como:

- Hacer preguntas sobre la actividad para ver si alguien no la entiende.
- Devolver al grupo las preguntas que se hagan.
- Tener en cuenta las dudas o preguntas de la minoría.
- Ofrecer en el debate un momento para todos.
- Crear situaciones no amenazantes en las que sea sencillo exponer la propia opinión o duda.
- Reaccionar positivamente tanto a las respuestas correctas como incorrectas.

Conductas anti-patrón

Son contrarias al sentido de esta dimensión los siguientes comportamientos:

- Responder superficialmente a las dudas que surjan.
- Atender más a unos que a otros, tanto si se trata de los más avanzados o los más rezagados.
- Atender a las necesidades de la “media” del grupo.
- Hacer comparaciones explícitas o implícitas que hagan que unos se sientan más o menos que otros.
- Dar por acabada la actividad, cuando hay niños y niñas que no han comprendido o que quieren seguir aportando.

Patrón 3: Pensamiento explicativo – “Todo se razona”

Objetivo principal

Promover un pensamiento reflexivo, con adecuadas justificaciones de respuestas originales y creativas.

¿Qué es?

Con las conductas propias de este patrón, el aplicador intenta que todas las ideas que surjan en respuesta a las tareas hayan sido bien pensadas, tanto en el sentido de que el que las propone tenga claro por qué son una buena respuesta, como en tanto en cuanto sean originales y creativas.

Este patrón reúne las recomendaciones para los patrones originales de *Estimular el pensamiento alternativo* y *Estimular el pensamiento explicativo*.

¿Por qué es importante?

Esencialmente, cuando se pide a los niños y a las niñas que justifiquen sus respuestas, enfatizamos que lo importante es el proceso por el que pensamos sobre las tareas más que la respuesta concreta que se dé. Aunque esto es más obvio en unas actividades que en otras, estamos remarcando que el objetivo es aprender a pensar en la comprensión lectora sobre determinados aspectos de la misma —si comprendemos lo que leemos, cómo entendemos las frases, o cómo entendemos las palabras—.

En este sentido, lo importante no es que los niños y las niñas acierten siempre la respuesta correcta, ni siquiera en intervenciones como vocabulario, animación o sintaxis (en función ejecutiva es obvio que no). Lo fundamental es que todo el grupo se implique en pensar sobre la respuesta, y que surjan varias opciones sobre las que discutir. Debatir sobre por qué una respuesta es más correcta que otra, entre una variedad de posibilidades que ellos mismos han aportado, refuerza esta implicación y hace a los niños y a las niñas procesar de un modo menos superficial el contenido que se está aprendiendo.

Por otra parte, cuando un niño enuncia las razones de su elección de una solución, está ayudando a los demás compañeros a comprender por qué una opción puede ser correcta. Incluir estas explicaciones en la dinámica, por otro lado, refuerza otros patrones, como *asegurar que todos se enteran*.

Además, intentar que las respuestas no solo estén justificadas, sino que además sean creativas y diferentes, procurando el máximo de diversidad en las aportaciones, ayuda a que los niños y las niñas se den cuenta que una respuesta dada no es siempre la mejor. Cuando ven que hay otras opciones además de la primera que haya surgido, se animan a aportar y a mejorar las respuestas que se van encontrando. No importa que las diferentes respuestas solo sean sutilmente distintas entre sí: se trata de que se vayan aportando distintas opciones, visiones, modos de llegar a la solución. Cada una será buena de algún modo, y los niños y las niñas harán suyas más de una de ellas.

Finalmente, favorecer el pensamiento explicativo ayuda a que el nivel del debate sea mayor. Cuando no se dan razones concretas para las elecciones concretas, la discusión deriva hacia una defensa de las posiciones basadas en preferencias personales, o en variantes de “me gusta” o “no me gusta”.

¿En qué se concreta?

Algunas conductas que reflejan adecuadamente el espíritu de este patrón son:

- Preguntarles a los niños y las niñas “por qué” dan una respuesta concreta.
- Pedir respuestas adicionales a la que se ha planteado.
- Preguntar si hay otro modo, incluso cuando se haya aportado una primera solución válida.
- Animar y reconocer a los que aportan una justificación.
- Reforzar las aportaciones diferentes, aunque lo sean mínimamente, de las ya realizadas.
- Recordar la importancia que tiene proporcionar las razones de una opinión o respuesta.

- Dar tiempo para que los niños y las niñas den sus argumentaciones y aporten soluciones e ideas nuevas.
- Dar tiempo para comparar las diferentes alternativas que hayan surgido.
- Cuando se resuma lo que se ha hecho o las conclusiones del grupo, decir o pedir a los niños y las niñas que digan las razones por las que se ha llegado a esas conclusiones.

Conductas anti-patrón

Los siguientes comportamientos del aplicador impiden que el pensamiento explicativo y alternativo se desarrolle adecuadamente:

- Suponer que el razonamiento correcto está implícito en una respuesta correcta. Como el niño ha dado una buena respuesta, debe saber por qué.
- Dar por buenas aportaciones sin justificar.
- Dar por buena la primera aportación.
- Pedir el “por qué” de un modo automático, que no refleje verdadero interés en esta parte de la contestación.
- Decir que una respuesta es incorrecta, sin haber escuchado antes la correcta.
- Solo pedir explicaciones de las respuestas incorrectas o que no se comparten.
- Pedir explicaciones de modo que los niños y las niñas las interpretan como un modo de decir que la respuesta es incorrecta.
- Que el aplicador aporte la solución sin más.
- Solo reforzar las aportaciones “correctas” o que el aplicador habría hecho.
- Censurar de entrada aportaciones que puedan parecer extrañas o no adecuadas, sin debatirlas y ver si en parte aportan algo.

Patrón 4: Aumentar el input – “Todos se enteran”

Objetivo principal:

Lograr que todos los niños y todas las niñas reciban la información relevante para el objetivo que se está trabajando en cada momento, en un contexto de trabajo sin prisas.

¿Qué es?

Se trata de tener claro el objetivo de lo que se hace en cada momento (por ejemplo, aprender el significado de una palabra, el cómo hacernos preguntas ante un texto, o dominar la estructura que se está revisando), y actuar en la sesión de modo que los niños y las niñas perciban la información más relevante para ese objetivo. Las intervenciones son sistemáticas, con una estructura y actividades similares que se repiten orientadas hacia un objetivo específico. Conviene mantener esta sistematicidad presente en todo momento, y hacer que sea clara para los niños y las niñas.

Para ello, los elementos principales se van reiterando de forma cíclica, y el ritmo de la sesión es lo suficientemente lento como para que se perciban en cada momento las diferentes informaciones que aportan los compañeros y el aplicador. Consiste en que no se pierda lo esencial de lo que estamos trabajando, sino que esto se mantenga

siempre presente. Se trata de crear un clima reflexivo sin prisas en el desarrollo de las tareas.

Este patrón reúne las recomendaciones para los patrones originales de *Aumentar el input*, *Lentificar la dinámica* y *Estructuración de la situación*.

¿Por qué es importante?

Aunque el aplicador tenga en la cabeza el sentido y la dinámica de la sesión, los niños y las niñas se enfrentan a la tarea por primera vez y no todos tienen el mismo ritmo de aprendizaje. Conviene que todos tengan tiempo para procesar lo que estamos trabajando, de un modo que no sea superficial. Si vamos demasiado rápido y la información solo se presenta una vez, muchos niños y muchas niñas aprenderán solo parte de lo que estamos trabajando, y si lo hacen, será de un modo superficial.

Por otro lado, a lo largo de las sesiones, se van abordando cuestiones diferentes relacionadas con el contenido. Conviene volver a recordar lo que se ha visto unos momentos antes, para que los niños y las niñas puedan integrar el conjunto de los aprendizajes de una forma coherente.

Reiterar la información también ayuda a mantener el hilo de lo que se discute o aprende, en lugar de estar saltando de una cosa a otra. Hace que las interacciones entre los niños y las niñas del grupo sean más fructíferas.

En otras ocasiones, los grupos se bloquean y atascan a la hora de responder a la tarea. Volver atrás, a lo importante y visto hasta el momento, puede ser una buena forma de “resetear” y avanzar.

Finalmente, la impulsividad de muchos niños y muchas niñas es un obstáculo a su aprendizaje. Introducir una dinámica que les va obligando a esperas cada vez mayores y controladas, les facilita el enfrentarse a las actividades sin recurrir a la primera solución y encontrar más y mejores respuestas.

¿En qué se concreta?

Algunos ejemplos de conductas del aplicador que recogen este patrón son los siguientes:

- La repetición de la estructura de las sesiones. Recordar esta estructura, y cómo se está haciendo, con contenidos (palabras, estructuras, textos), algo que ya se ha hecho en sesiones anteriores. El recordatorio puede hacerlo el aplicador, o hacer a los niños y a las niñas preguntas como “¿qué es lo primero que hemos hecho en otras sesiones?”.
- Se pueden hacer otras preguntas como “¿qué hemos hecho?”, “¿qué estamos haciendo”, o “qué nos queda por hacer”.
- Comentar con los niños y con las niñas o pedirles que comenten las fases de la actividad.
- Mantener un ritmo de trabajo que permita que todos los niños y todas las niñas piensen en lo que se está haciendo y tengan oportunidades de responder. Es difícil aumentar el input si el ritmo no es lo suficientemente lento.
- Introducir momentos de pausa o demoras para facilitar la respuesta de los alumnos y las alumnas.
- Aunque algunos alumnos o algunas alumnas tengan la respuesta, esperar un poco antes de dar la palabra.

- Reformular o parafrasear la aportación de un niño de otro modo, con otras palabras, repitiendo lo esencial de lo que nos ha dicho y que centre el enfoque de la sesión.
- Resumir o pedir que los niños y las niñas resuman lo que se ha hecho hasta el momento.
- Pedir opiniones o respuestas adicionales a las primeras que se presenten, o si alguien puede añadir o mejorar aún más lo que se ha propuesto.
- Esperar a que los niños y las niñas se expresen a su ritmo.
- Pedir a los compañeros que valoren las respuestas que se van dando, no hacerlo el aplicador.

Conductas anti-patrón:

Ejemplos de conductas no consistentes con este patrón son las siguientes:

- Cerrar rápidamente sin debate las actividades.
- Quedarse solo con las últimas aportaciones.
- Que el aplicador tenga la última palabra o corrija los errores.
- Pasar a la siguiente cuestión o terminar la sesión sin repasar lo que se ha hecho hasta el momento.
- Dar la palabra siempre al mismo niño.
- Dar la palabra al siguiente niño, sin que dé tiempo a escuchar los razonamientos del anterior.
- Repetir información no relevante para el objetivo de la actividad.
- Ignorar las dudas que algunos niños y algunas niñas plantean de forma explícita o no.
- Repetir la información sin conectarla con lo que los niños y las niñas están diciendo o de forma genérica e impersonal.
- Perder el orden de las actividades o no seguirlo.
- No explicitar con los niños y las niñas lo que estamos haciendo o vamos a hacer.
- Improvisar.



INTERVENCIÓN EN VOCABULARIO

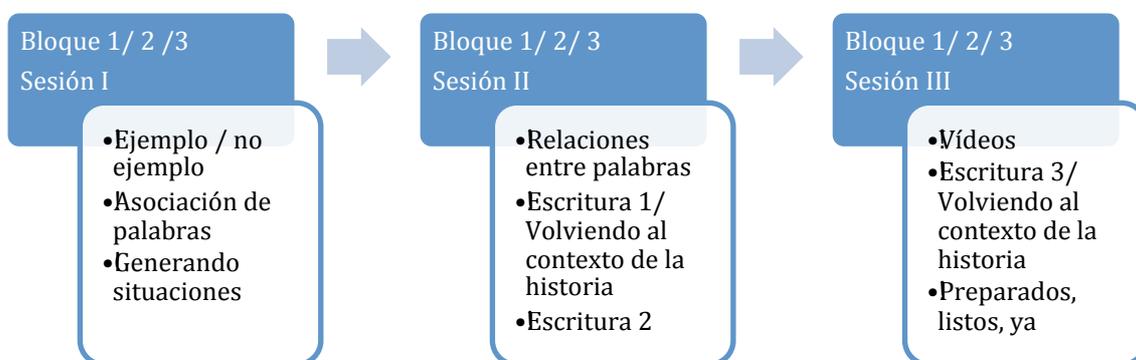
INTERVENCIÓN SOBRE EL VOCABULARIO – Material para la aplicación

Responsable: Isabel R. Rodríguez Ortiz

PRESENTACIÓN

La intervención que se describe está dirigida a mejorar específicamente el vocabulario. Se ha seleccionado una decena de palabras para trabajar con los alumnos y las alumnas. Todas ellas pertenecen a la categoría de palabras que es más frecuente encontrar en textos escritos que en la lengua oral, sin que llegue a ser específica de un campo del saber (como podrían ser, por ejemplo, las palabras propias del lenguaje matemático). Se trata de palabras cuyos conceptos ya las alumnas y los alumnos conocen, pero que suponen un término más preciso o que implica algún detalle añadido sobre las palabras que usan normalmente para hacer referencia a esos conceptos.

Las palabras se trabajan divididas en bloques de 3 a 4 palabras y a partir de un único texto que se presenta en la primera sesión, que sirve de introducción a todas las palabras. El bloque 1 incluye las palabras “anhelando, pifia, exaspera”, el bloque 2 incluye “tedioso, imploro, incrédulo” y el bloque 3 trabaja “meticulosa, tenaz, berrear, diligencia”. Cada bloque de palabras se trabaja durante tres sesiones. En cada sesión se realizan entre tres y cuatro actividades, que se repiten para cada uno de los bloques de palabras, en este sentido se puede considerar que se aplica una metodología cíclica, indicada en la siguiente figura.

**PROCEDIMIENTO**

Las actividades deben realizarse grupalmente, es aconsejable contar con un mínimo de tres para realizarlas. Los grupos pueden permanecer estables durante toda la intervención o no. Es preferible reorganizarlos para que haya, al menos, tres cuando falte algún alumno o alguna alumna, que mantener los mismos grupos todas las sesiones. En cada sesión la puntuación de los grupos comienza de cero.

SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN DE DEFINICIONES

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados*: Dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo; aumentar el input]

Introducción del vocabulario en el contexto de un texto

Se lee en voz alta la siguiente historia. En el material para los alumnos y las alumnas el texto aparece dividido en párrafos para que se pueda leer por turnos. Se hace un sorteo entre los niños y las niñas para organizar el orden en el que leerán. Cada niña y cada niño lee un párrafo numerado, mientras el resto lo escucha. Se debe procurar que todos tengan la posibilidad de leer algún trozo de la historia (se puede repetir los turnos hasta que se acabe el texto).

TEXTO:

EL VIAJE A AFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE

Es la primera vez que la familia Gómez visita África. Llevan anhelando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día. En este viaje van acompañados de su amiga Jane. Ellos están más que contentos con su amiga Jane porque siempre les cuenta historias divertidas, nada de esas historias tediosas que te hacen dormir. Ellos están de vacaciones en un lago lejano al sur del continente.

Mientras van de camino al campamento ven muchos animales, como antílopes machos berreando para atraer la atención de las hembras. Los antílopes les adelantan por la carretera. “Ellos son muy veloces” -dice Paquito sorprendido “¿Veremos leones y cebras?” –pregunta Pablo. “¡Vaya pifia, Pablo, no tienes ni idea”, se ríe de él Paquito. “No Pablo, las cebras y los leones están en el centro de África” -dice la madre. Pablo y Paquito imploran a sus padres ir al centro de África para ver los leones. Su madre se exaspera porque no paran de protestar. Los niños están muy enfadados, creían que verían leones y ahora están decepcionados. Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, es muy incrédulo. Jane actúa con gran diligencia y, para animar a los chicos, les propone jugar a *busca y encuentra*. “A ver quién encuentra el búho que está pintado en la sillita de Pablo, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy meticulosos en vuestra búsqueda para encontrarlo, que el pequeño búho de color gris está muy bien escondido” –dice Jane. “Os daré una pista, esta extraña cara no es de un ser humano”. Ahora los niños están más que concentrados y se les ha olvidado el enfado. Paquito, que es el más tenaz, no para de buscar hasta encontrarlo.

Susana, la hija mayor, dice: “Tengo hambre... la hamburguesa es mi plato preferido y Oreos son mis galletas favoritas”. “Pues el azúcar es el peor alimento para muchos dentistas -afirma la madre. “Yo me comería un plátano” -dice Pablo... “el plátano es la fruta favorita de muchos deportistas”.

Por fin llegan al campamento, pero la puerta de hierro no está abierta y no pueden entrar.

Detección de ejemplos en el texto

Posteriormente, los alumnos y las alumnas se dividen en grupos de entre dos y cuatro miembros. Cada grupo elige un nombre para identificarse como grupo. En una pizarra se ponen los nombres de los grupos. A continuación se introducen las palabras a los estudiantes ofreciéndoles explicaciones asequibles. Cada vez que se introduce una palabra se le da un punto al grupo que primero detecte un ejemplo de su uso en el texto. Tras la detección por el grupo, se vuelve a recordar la definición de la palabra, conectándola con su uso en la historia.

Al final de la actividad se recuentan los puntos de cada grupo y se da un aplauso al grupo ganador que, además, recibe el premio de elegir primero el color de la cartulina de la siguiente actividad.

PALABRAS OBJETIVOS	EXPLICACIÓN	CONTEXTO DE LA HISTORIA
Anhelando	Cuando tú deseas algo con muchas ganas y desde hace algún tiempo.	Llevar anhelando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día.
Pifia	Cuando te equivocas, cometes un error o no tienes cuidado y estropeas algo.	“¡Vaya pifia, Pablo, no tienes ni idea”, se ríe de él Paquito.
Exaspera	Cuando estás exasperado estás enfadado e irritado por algo.	Su madre se exaspera porque no paran de protestar.
Tedioso	Cuando algo es demasiado aburrido o no te interesa nada.	nada de esas historias tediosas que te hacen dormir
Imploro	Implorar es pedir algo con gran urgencia o necesidad, a veces hasta con lágrimas.	Pablo y Paquito imploran a sus padres ir al centro de África para ver los leones
Incrédulo	Cuando alguien no quiere creer que algo es verdad o es real.	Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, es muy incrédulo.
Meticulosa	Cuando se hace algo con mucho cuidado, de manera lenta y evitando cometer errores.	, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy meticulosos en vuestra búsqueda para encontrarlo
Berrear	Cuando una persona o animal llora o grita muy fuerte. (También cuando una persona canta muy mal y solo grita).	ven muchos animales, como antílopes machos berreando para atraer la atención de las hembras.
Tenaz	Cuando haces todo lo posible por conseguir algo y no dejas de intentarlo.	Paquito, que es el más tenaz, no para de buscar hasta encontrarlo.
Diligencia	Cuando haces algo con rapidez, con prisa. (También cuando haces algo con mucho cuidado).	Jane actúa con gran diligencia y, para animar a los chicos, les propone jugar a <i>busca y encuentra</i> .

Elaboración de un póster con las palabras

Es importante que se coloquen las palabras en un póster o pizarra para que las alumnas y los alumnos las vean durante toda la semana. Los alumnos y las alumnas pueden trabajar en una cartulina y con rotuladores y lápices para crear su póster. Los grupos formados anteriormente pueden seguir trabajando en esta actividad, de manera que cada grupo realiza y presenta su póster a los demás. Es útil entregar a los alumnos y las alumnas las cartulinas indicando los espacios para que escriban las palabras y así evitar que las escriban con letra demasiado pequeña que no pueda verse desde la mesa en la que están sentados.

Los participantes deberían tener su propio registro de las palabras y sus significados escritos en su cuaderno.

SESIÓN 2: TRES PALABRAS: Anhelando, pifia, exaspera-(I)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados: Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo*].

Se repasan las definiciones de las tres palabras que se van a trabajar hoy y se recuerdan los ejemplos que aparecían en el texto. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Actividad ejemplo / no ejemplo

En primer lugar se vuelven a organizar en los mismos grupos de la sesión anterior y se vuelven a colocar los nombres de los grupos en la pizarra. A continuación, se hace un concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de ANHELO, entre todos se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si digo algo que tu pudieras “anhelar” di “¡Lo anhelo!” con una voz de anhelo (el/la aplicador/a debe dramatizarlo aquí y en los siguientes ejemplos). Si no, no digas nada (Se debe preguntar el porqué de su respuesta al estudiante). Se debe preguntar una vez a cada grupo, si lo aciertan, reciben un punto (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Espero con anhelo que llegue el verano y poder bañarme en la playa. [SÍ]
 - Anhelo ir al dentista a que me empaste un diente. [NO]
 - Deseo visitar Disneyland Paris con gran anhelo. [SÍ]
 - Anhelo que se me rompa una pierna para no poder montar en bicicleta. [NO]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de PIFIA, entre todos se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si digo algo que sea una “pifia” di “¡Vaya pifia!” con una voz de hacer una pifia. Si no, no digas nada (Se debe preguntar el porqué de su respuesta al

estudiante). Se debe preguntar una vez a cada grupo, si lo aciertan, reciben un punto (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:

- Ayudaba a mis padres a recoger la mesa y se me cayó un plato al suelo y se rompió. [SÍ]
- La maestra me preguntó en clase y me equivoqué en la respuesta. [SÍ]
- Jugaba de portero en un partido de fútbol y marqué un gol en mi propia puerta. [SÍ]
- Saqué buenas notas en el examen de matemáticas. [NO]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de EXASPERACIÓN, entre todos y todas se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si digo algo que te “exaspere” di “¡Qué exasperación!” con una voz de exasperación. Si no, no digas nada (Se debe preguntar el porqué de su respuesta al estudiante). Se debe preguntar una vez a cada grupo, si lo aciertan, reciben un punto (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - En tu cumpleaños te regalan algo que tú deseabas desde hace tiempo. [NO]
 - Le has dicho a tu hermano un montón de veces que deje de hacer ruido que estás estudiando. [SÍ]
 - Siempre que compras chicle en el puesto de chucherías te dan chicle de menta que a ti no te gusta nada. [SÍ]
 - Esta tarde ha venido a jugar contigo a tu casa tu mejor amigo o amiga. [NO]

Actividad asociación de palabras

Qué frase corresponde a cada palabra (anhelo, pifia, exasperación). Se sigue trabajando por grupos. Se les dice que vas a leer una frase y que recibirá un punto el grupo que diga qué palabra corresponde a la frase que se ha leído. Es importante que esperen a que se termine de leer la frase, si algún grupo interrumpe la lectura, no recibe punto. Gana puntos el grupo que acierte la palabra, sea el más rápido en decirla, pero dejando leer la frase completa. Para ello, puede ser útil decirles que si algún miembro del grupo sabe la palabra, que levante rápidamente la mano y diga la respuesta cuando se le diga que lo haga. Para favorecer la participación de todos los miembros de los grupos, cada miembro de un grupo solo puede participar una vez. Si algún alumno o alguna alumna no acierta en la respuesta, se puede volver a presentar la frase por si algún otro alumno o alguna otra alumna la acierta. Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a.

- Llevas trabajando una hora en la redacción de 350 palabras que tienes que entregar en el colegio y, cuando acabas de escribir la última palabra, se te cae un vaso de agua encima. [PIFIA]
- Has estado esperando el autobús para ir a la feria más de una hora y, cuando pasa, está lleno y no abre las puertas para que suba nadie. [EXASPERACIÓN]

- Sueñas con que llegue el fin de semana para ir a ver una película nueva de tu personaje favorito que acaban de estrenar en el cine. [ANHELO]

Actividad generando situaciones, contextos y ejemplos

Por grupos trabajan en pensar ¿qué es lo que debería pasar para que alguien:

- Sienta anhelo por algo?
- Sienta que ha cometido una pifia?
- Se sienta exasperado?

Cada grupo recibe un punto por respuesta adecuada. Se refuerza, además, socialmente mediante alabanzas verbales. Si algún grupo da una respuesta incorrecta, entre todos los alumnos y todas las alumnas deben razonar por qué no es correcta.

Se recuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad, etc. Y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados.

SESIÓN 3: TRES PALABRAS: Anhelando, pifia, exaspera-(II)

[*Patrones de movilización cognitiva:* Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Actividad relaciones entre palabras

Por grupos, los alumnos y las alumnas deben pensar y explicar cómo dos palabras podrían relacionarse o conectarse (entre paréntesis está la explicación para el/la aplicador/a). Se trabaja cada pareja de palabras por separado. Cada grupo propone su idea sobre cómo se pueden relacionar las dos palabras. Se da un punto por respuesta correcta. El/la aplicador/a puede presentar su ejemplo si a ningún grupo se le ocurre:

- Pifia/exasperación (p.e. una persona puede sentirse exasperada porque otra comete una pifia importante).
- Anhelo/ exasperación (p.e. una persona puede sentirse exasperada porque no consigue hacer realidad su mayor anhelo).
- Pifia/ anhelo (p.e. una persona puede cometer una pifia que le impide conseguir su mayor anhelo)

Escritura 1

Los alumnos y las alumnas, organizados en grupos responden a las siguientes cuestiones (actividad de lápiz y papel). Cada grupo discute la respuesta a cada pregunta. Se hace una puesta en común y se vota entre todos y todas la mejor respuesta a cada una. Cada pregunta se presenta oralmente, se responde y se vota por separado. Cada grupo no puede votar su propia respuesta. Si por la ausencia de

participantes no se tuvieran tres grupos, se le da un punto a cada uno de los grupos que trabajen en la actividad y que den una respuesta correcta:

- ¿Cómo podrías demostrar tu exasperación a alguien que te insiste en que le acompañes a ver una película que tú no quieres ver?
- ¿Qué pifias podrían hacer que Papá Noel no te trajera ningún regalo?
- ¿Qué es lo que puede anhelar un perro que vive en un piso en la ciudad?

Escritura 2

Los alumnos y las alumnas organizados en grupos deben escribir una frase a partir del comienzo siguiente. Se hace una puesta en común y se vota entre todos y todas la mejor frase completada. Cada frase se completa y se vota por separado. Cada grupo no puede votar su propia respuesta. Si por la ausencia de participantes no se tuvieran tres grupos, se le da un punto a cada uno de los grupos que trabajen en la actividad y que den una respuesta correcta:

- El cliente estaba exasperado con el camarero porque...
- Cometí una pifia cuando trataba de ayudar a mi hermana a...
- Lo que más anhelaba el capitán del barco era...

Se recuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados.

SESIÓN 4: TRES PALABRAS: Anhelando, pifia, exaspera-(III)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados:* Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo]-

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Vídeos

Se explica a las alumnas y los alumnos que van a ver tres vídeos de la película “Diario de Greg”³. Cada vídeo va sobre una situación. Tras ver cada vídeo, por grupos, deben decidir una palabra de las trabajadas que se pueda aplicar a la situación, escribirla en un papel, y deben razonar por qué. Gana un punto cada grupo que logre identificar la palabra y dé una explicación correcta. Si esta no se produce, al menos, se pone 0,5 puntos por identificar la palabra. Los vídeos son los numerados con 1 (anhelo); 3 (exasperación) y 5 (pifia) en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/sh/t9fiozljzjrvfqy/AAD4Oy6na3xYSwyqwrwKIIVla?dl=0>

³ Extraídos de las películas “El Diario de Greg” (2010), dirigida por Thor Freudenthal y “El Diario de Greg 2: La ley de Rodrick” (2011), dirigida por David Bowers. Basadas en las novelas de Jeff Kinney.

Si los participantes relacionan el vídeo con otra palabra diferente de la señalada entre paréntesis, pero lo razonan bien, también reciben un punto.

Escritura 3

Los alumnos y las alumnas organizados en grupos deben escribir un texto. Se hace una puesta en común y se vota entre todos el mejor texto. Cada texto se completa y se vota por separado. Cada grupo no puede votar su propia respuesta. Si por la ausencia de participantes no se tuvieran tres grupos, se le da un punto a cada uno de los grupos que trabajen en la actividad y que den una respuesta correcta:

- Piensa en una situación en la que alguien pueda sentirse exasperado. Escribe cómo es esa situación y por qué la persona se siente así.
- Recuerda alguna vez en la que alguien cometiera alguna pifia. Escribe un poco sobre eso y qué consecuencias se produjeron.
- Piensa en algo que tú anheles. Escribe por qué anhelas eso.

Actividad: Preparados, listos, ya

En esta actividad se trabaja por parejas. Cada miembro de la pareja recibe una hoja con una lista de palabras y una lista de definiciones. Tiene que emparejar unas con otras lo más rápidamente posible. Después se intercambian los papeles para corregirse y puntúan los aciertos (el/la aplicador/a proporciona las respuestas correctas). Se pone en común en clase cuántas han acertado cada uno y se aplaude a todos por lo que han aprendido hasta ahora.

Opción A

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| • Pifia | • Irritación, enfado. |
| • Anheló | • Error, equivocación, descuido. |
| • Exasperación | • Deseo muy fuerte. |

Opción B

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| • Anheló | • Irritación, enfado. |
| • Exasperación | • Error, equivocación, descuido. |
| • Pifia | • Deseo muy fuerte. |

Se cuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados. También se aplaude a los miembros de los grupos que han sido más veloces en la actividad de “Preparados, listos, ya”.

SESIÓN 5: TRES PALABRAS: tedioso, imploro, incrédulo-(I)

[Patrones de movilización cognitiva recomendados: Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior y de las tres palabras que se van a trabajar hoy. Se recuerdan los ejemplos que aparecían en el texto correspondientes a las nuevas palabras de esta sesión. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Actividad ejemplo / no ejemplo

En primer lugar se vuelven a organizar en los mismos grupos de la sesión anterior y se vuelven a colocar los nombres de los grupos en la pizarra. A continuación, se hace un concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de TEDIOSO, entre todos se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si digo algo que fuera para ti “tedioso” di “¡Vaya tedio!” con una voz de tedio. Si no, no digas nada (Se debe preguntar el porqué de su respuesta al estudiante). Se debe preguntar una vez a cada grupo, si lo aciertan, reciben un punto (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Escribir en tu cuaderno diez veces un mismo poema para memorizarlo. [SÍ]
 - Ir a ver en el cine la última película de tu personaje favorito. [NO]
 - Pasar toda la tarde con tus padres en una tienda mirando los muebles que quieren comprar para el salón. [SÍ]
 - Hacer un viaje largo en coche con tu familia, pero se os han olvidado todos los juegos que ibais a usar en el coche.[SÍ]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de IMPLORAR, entre todos y todas se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si alguna de las cosas que digo son ejemplos de situaciones de “imploro”, di “Imploro” con una voz de implorar. Si no, no digas nada (Se debe preguntar el porqué de su respuesta al estudiante). Se debe preguntar una vez a cada grupo, si lo aciertan, reciben un punto (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Un niño le pide a sus padres que le dejen dormir este sábado en casa de su mejor amigo. [SÍ]
 - Una niña está paseando con su patinete por el parque y se cae y se dobla un tobillo. Su padre acude a ayudarla. [NO]
 - Te has olvidado de recoger tu habitación y tu madre te castiga sin salir a la calle con tus amigos ese día. Le pides que, por favor, te perdone. [SÍ]

- Una amiga tiene una estampa repetida de una colección que estás haciendo y de la que precisamente te falta esa estampa, le ruegas que te la de o te la cambie por otra. [SÍ]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de INCRÉDULO, entre todos y todas se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si alguna de estas personas que te describo actúa de forma incrédula di “¡Incrédulo!” con voz de incredulidad. Si no, no digas nada (Se debe preguntar el porqué de su respuesta al estudiante). Se debe preguntar una vez a cada grupo, si lo aciertan, reciben un punto (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Nadie podía creer lo que el alcalde estaba prometiendo porque sabían que el ayuntamiento no tenía tanto dinero para pagar las obras. [SÍ]
 - Una persona sueña con ser astronauta y estudia mucho y dedica mucho esfuerzo para conseguir su sueño. [NO]
 - Faltaban cinco minutos para terminar el partido de baloncesto y estábamos empatando con el equipo contrario, no me podía imaginar que en tan poco tiempo pudiéramos ganar el partido. [SÍ]
 - María creía que su hermana pequeña iba a tardar mucho más tiempo en aprenderse las tablas de multiplicar, pero lo hizo en una sola tarde. [SÍ]

Actividad asociación de palabras

Se sigue trabajando por grupos. Se les dice que van a escuchar una frase y que recibirá un punto el grupo que diga qué palabra corresponde a la frase que se ha dicho. Es importante que esperen a que se termine de decir la frase, si algún grupo interrumpe la lectura, no recibe punto. Gana puntos el grupo que acierte la palabra, sea el más rápido en decirla, pero dejando leer la frase completa. Para ello puede ser útil decirle que si algún miembro del grupo sabe la palabra, que levante rápidamente la mano y diga la respuesta cuando se le diga que lo haga. Para favorecer la participación de todos los miembros de los grupos, cada miembro de un grupo solo puede participar una vez. Si algún alumno o alguna alumna no acierta en la respuesta, se puede volver a presentar la frase por si algún otro alumno o alguna otra alumna la acierta.

- ¿Cuál de los siguientes comentarios corresponde a cada una de las palabras (tedioso, imploro, incrédulo)? (el/la aplicador/a debe dramatizar las frases). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a.
 - Por favor, préstame dos euros para comprarme un helado. [IMPLORO]
 - ¡No puedo aguantar esto ni un minuto más! [TEDIOSO]
 - No me creo que ella haya sido capaz de hacer eso por sí sola. [INCRÉDULO]

Actividad generando situaciones, contextos y ejemplos

- Por grupos tratan de dar respuestas a la pregunta ¿Qué es lo que debería pasar para que tu maestro/a dijera en clase?:
 - ¡Qué incrédulos sois!

- ¡Qué tedioso es...!
- ¡Os imploro que...!

Cada grupo recibe un punto por respuesta adecuada. Se refuerza, además, socialmente mediante alabanzas verbales. Si algún grupo da una respuesta incorrecta, entre todos los alumnos y alumnas deben razonar por qué no es correcta.

Se recuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad, etc. Y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados.

SESIÓN 6: TRES PALABRAS: tedioso, imploro, incrédulo-(II)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados*: Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Actividad relaciones entre palabras

Por grupos, los alumnos y las alumnas deben pensar y explicar cómo dos palabras podrían relacionarse o conectarse (entre paréntesis está la explicación para el/la aplicador/a). Se trabaja cada pareja de palabras por separado. Cada grupo propone su idea sobre cómo se pueden relacionar las dos palabras. Se da un punto por respuesta correcta. El/la aplicador/a puede presentar su ejemplo si a ningún grupo se le ocurre:

- Tedioso/imploro (p.e. una persona puede implorar no hacer una tarea tediosa).
- Tedioso/ incrédulo (p.e. una persona puede sentir incredulidad respecto a que otra consiga terminar una tarea tediosa).
- Imploro/ incrédulo (p.e. una persona puede implorar a alguien que deje de ser incrédulo y que se crea lo que le está diciendo)

Volviendo al contexto de la historia

Debe repartirse a cada grupo el texto de la sesión 2. Los alumnos y las alumnas organizados en grupos deben:

- Encontrar un ejemplo en la historia donde los personajes que se mencionan pudieran sentirse exasperados. Los grupos reciben un punto por ejemplo correcto encontrado.
- Seleccionar una situación en la historia en las que algún personaje pudiera cometer una pifia. Los grupos reciben un punto por situación señalada.
- Trata de imaginar cuáles son los anhelos de alguno de los personajes que se mencionan en la historia. Los grupos reciben un punto por cada respuesta correcta.

Escritura 2

Los alumnos y las alumnas organizados en grupos deben escribir una frase a partir del comienzo siguiente. Se hace una puesta en común y se vota entre todos la mejor frase completada. Cada frase se completa y se vota por separado. Cada grupo no puede votar su propia respuesta. Si por la ausencia de participantes no se tuvieran tres grupos, se le da un punto a cada uno de los grupos que trabajen en la actividad y que den una respuesta correcta:

- El médico fue un incrédulo cuando...
- La tarea que hicimos fue muy tediosa porque...
- El niño imploró porque...

Se recuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados.

SESIÓN 7: TRES PALABRAS: tedioso, imploro, incrédulo-(III)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados: Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo*].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Vídeos

Se explica a los alumnos y a las alumnas que van a ver dos vídeos de la película “Diario de Greg”. Cada vídeo va sobre una situación. Tras ver cada vídeo, por grupos, deben decidir una palabra de las trabajadas que se pueda aplicar a la situación, escribirla en un papel, y deben razonar por qué. Gana un punto cada grupo que logre identificar la palabra y dé una explicación correcta. Si esta no se produce, al menos, se pone 0,5 puntos por identificar la palabra. Los vídeos son los numerados con 4 (incrédulo) y 6 (tedio) del siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/sh/t9fiozljzajrvfqy/AAD4Oy6na3xYSwyqwrwKIIVla?dl=0>

Si las alumnas y los alumnos relacionan el vídeo con otra palabra diferente de la señalada entre paréntesis, pero lo razonan bien, también reciben un punto.

Volviendo al contexto de la historia

Debe repartirse a cada grupo el texto de la sesión 2. Los participantes organizados en grupos deben:

- Encontrar un ejemplo en la historia donde los personajes que se mencionan pudieran implorar algo. Los grupos reciben un punto por cada ejemplo correcto encontrado.
- Seleccionar una situación en la historia en las que el protagonista pudiera sentir tedio. Los grupos reciben un punto por cada situación señalada.

- Tratar de imaginar un momento en la historia en la que algún personaje pudiera ser incrédulo. Los grupos reciben un punto por cada respuesta correcta.

Actividad: Preparados, listos, ya

En esta actividad se trabaja por parejas. Cada miembro de la pareja recibe una hoja con una lista de palabras y una lista de definiciones (se van mezclando con las palabras ya trabajadas anteriormente). Tiene que emparejar unas con otras lo más rápidamente posible. Después se intercambian los papeles para corregirse y puntúan los aciertos (el/la aplicador/a proporciona las respuestas correctas). Se pone en común en clase cuántas han acertado cada uno y se aplaude a todos y todas por lo que han aprendido hasta ahora.

Opción A

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| • Pifia | • No se cree nada. |
| • Anheló | • Error, equivocación, descuido. |
| • Exasperación | • Demasiado aburrido. |
| • Tedioso | • Ruego con mucha intensidad alg |
| • Imploro | • Irritación, enfado. |
| • Incrédulo | • Deseo muy fuerte. |

Opción B

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| • Tedioso | • Irritación, enfado. |
| • Exasperación | • Error, equivocación, descuido. |
| • Incrédulo | • Deseo muy fuerte. |
| • Anheló | • No se cree nada. |
| • Pifia | • Ruego con mucha intensidad alg |
| • Imploro | • Demasiado aburrido. |

Se recuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados. También se aplaude a los miembros de los grupos que han sido más veloces en la actividad “Preparados, listos, ya”.

SESIÓN 8: CUATRO PALABRAS: meticulosa, berrear, tenaz, diligencia-(I)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados:* Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas los días anteriores y de las cuatro palabras que se van a trabajar hoy. Se recuerdan los ejemplos, que aparecían en el

texto, correspondientes a las nuevas palabras de esta sesión. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Actividad ejemplo / no ejemplo

En primer lugar se vuelven a organizar en los mismos grupos de las sesiones anteriores y se vuelven a colocar los nombres de los grupos en la pizarra. A continuación, se hace un concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de METICULOSO, entre todas y todos se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si digo algo que suponga un trabajo “meticuloso” di “Sí, es meticuloso” con una voz de meticulosidad. Si no, no digas nada (se debe preguntar por qué al estudiante) (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Un niño apunta los deberes en su agenda rápidamente porque es la hora del recreo. [NO]
 - Un relojero pasa toda la mañana montando las piezas de un reloj muy antiguo para exponerlo en un museo. [SÍ]
 - Una costurera cose con mucho cuidado los volantes del traje de flamenca que va a llevar en la próxima feria. [SÍ]
 - Un niño dedica gran parte de la tarde a ordenar su cajón de lápices por colores y tamaños. [SÍ]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara y una voz de BERREO, entre todos se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si describo algo que supone berrear, di “Sí, es berreo” con una voz de berrear. Si no, no digas nada (Se debe preguntar por qué al estudiante) (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Un cantante canta su mejor canción acompañado de una orquesta. [NO]
 - Un bebé tiene mucha hambre y reclama la atención de su madre llorando. [SÍ]
 - En una manifestación los manifestantes gritan fuerte para que los ciudadanos escuchen sus demandas. [SÍ]
 - Yo canto el himno de Andalucía en mi colegio y veo cómo todos se tapan los oídos. [SÍ]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara o una expresión y una voz de TENAZ, entre todos y todas se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si describo a alguien tenaz, di “Sí, es tenaz”. Si no, no digas nada (Se debe preguntar por qué al estudiante) (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:

- La directora del colegio está haciendo una campaña de recogida de tapones de plástico para comprar una silla de ruedas a un niño que lo necesita y todos los días va a las clases a recoger los tapones. [SÍ]
- Una niña está aprendiendo a patinar y deja de hacerlo cada vez que se cae al suelo y no vuelve a patinar hasta que se le pasa el enfado de la caída. [NO]
- Una niña entrena todos los días para conseguir una medalla en la carrera de su barrio y no deja de hacerlo ni aunque llueva. [SÍ]
- Un niño lanza una pelota a una canasta de baloncesto, pero como no la encesta, deja de jugar. [NO]

Se vuelve a hacer el concurso de caras. Cada grupo tiene que pensar cómo es una cara o una expresión y una voz de DILIGENCIA, entre todos y todas se vota la más convincente. Después se realiza la siguiente actividad:

- Si digo una situación en la que se haga algo con “diligencia”, di “Sí, es diligencia”. Si no, no digas nada (Se debe preguntar por qué al estudiante) (si hay más enunciados que grupos se puede dejar el enunciado que sobre de reserva). Entre corchetes aparece la respuesta para el/la aplicador/a:
 - Estás en el campo y llamas a tu perro una y otra vez pero no viene porque se ha encontrado a otro perro y está distraído jugando con él. [NO]
 - Llegas a un hotel por la noche muy tarde y el recepcionista sale inmediatamente a recibirte y darte la llave de tu habitación. [SÍ]
 - Estás en el parque, tienes una pelota en la mano, llamas a tu perro y viene de inmediato moviendo el rabo y saltando para que le tires la pelota. [SÍ]
 - Hace dos semanas que llevaste tus zapatos al zapatero para que los arreglara y vas a recogerlos y aún no los ha arreglado. [NO]

Actividad asociación de palabras

Se sigue trabajando por grupos. Se les dice que van a escuchar una frase y tienen que decidir qué palabra nueva trabajada corresponde a la frase. Después, deben modificar la frase para que incluya la palabra nueva. Cada grupo lo hace por separado y después se pone en común. Cada grupo, con la respuesta correcta, recibe un punto por asociación correcta y un punto por introducir la nueva palabra en la frase.

- Qué frase corresponde a cada palabra (meticulosa, berrear, tenaz, diligencia). Después modifica la frase para que incluya la palabra (entre paréntesis explicación para el/la aplicador/a):
 - La niña fue muy cuidadosa con el dibujo que entregó a su maestro. ¿Qué nueva palabra va con esta frase? (meticulosa. La niña fue muy meticulosa con el dibujo que entregó a su maestro).
 - El niño no paró de llorar y gritar hasta que su madre le compró el juguete que quería. ¿Qué nueva palabra va con esta frase? (Berrear. El niño no paró de berrear y gritar hasta que su madre le compró el juguete que quería).

- El bombero no paró de echar agua hasta que consiguió extinguir el fuego. ¿Qué nueva palabra va con esta frase? (tenaz. El bombero fue muy tenaz hasta conseguir extinguir el fuego).
- La enfermera trabajó con mucho cuidado y rapidez para taponar la herida y evitar que el paciente perdiera sangre. ¿Qué nueva palabra va con esta frase? (diligencia. La enfermera trabajó con diligencia para taponar la herida y evitar que el paciente perdiera sangre).

Actividad generando situaciones, contextos y ejemplos

Por grupos deben dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué debería hacer una limpiadora para ser *meticulosa* en la limpieza de una oficina?
- ¿Qué tendría que hacer un cantante de ópera para que dijéramos que *berrea*?
- ¿Qué debería hacer una tiradora con arco para que dijéramos que es *tenaz*?
- ¿Cómo debería hacer su trabajo un transportista de una empresa de mensajería para que se dijera que trabaja con *diligencia*?

Cada grupo recibe un punto por respuesta adecuada. Se refuerza, además, socialmente mediante alabanzas verbales. Si algún grupo da una respuesta incorrecta, entre todos los alumnos y todas las alumnas deben razonar por qué no es correcta.

Se cuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados.

SESIÓN 9: CUATRO PALABRAS: meticulosa, berrear, tenaz, diligencia-(II)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados*: Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Actividad relaciones entre palabras

Por grupos los alumnos y las alumnas deben pensar y explicar cómo dos palabras podrían relacionarse o conectarse (entre paréntesis está la explicación para el/la aplicador/a). Se trabaja cada pareja de palabras por separado. Cada grupo propone su idea sobre cómo se pueden relacionar las dos palabras. Se da un punto por respuesta correcta. El/la aplicador/a puede presentar su ejemplo si a ningún grupo se le ocurre:

- Meticuloso/diligencia (p.e. una persona meticulosa suele actuar también con diligencia).
- Berrear/tenaz (p.e. un niño puede berrear para conseguir algo de sus padres y lo hace sin parar porque es muy tenaz).

- Meticuloso / tenaz (p.e. una persona puede ser tenaz para conseguir algo y además hacerlo de manera meticulosa)

Escritura 1

Los alumnos y las alumnas organizados en grupos responden a las siguientes cuestiones (actividad de lápiz y papel). Cada grupo discute la respuesta a cada pregunta. Se hace una puesta en común y se vota entre todos la mejor respuesta a cada una. Cada pregunta se presenta oralmente, se responde y se vota por separado. Cada grupo no puede votar su propia respuesta. Si por la ausencia de alumnos y alumnas no se tuvieran tres grupos, se le da un punto a cada uno de los grupos que trabajen en la actividad y que den una respuesta correcta:

- ¿En qué profesión es muy importante trabajar con diligencia? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de cosas hacen berrear a un bebé?
- ¿Cómo puedes saber que una persona es meticulosa? ¿En qué se le nota?
- ¿Conoces a alguna persona que sea tenaz en algo? ¿En qué y por qué?

Escritura 2

Los alumnos y las alumnas organizados en grupos deben escribir una frase a partir del comienzo siguiente. Se hace una puesta en común y se vota entre todos y todas la mejor frase completada. Cada frase se completa y se vota por separado. Cada grupo no puede votar su propia respuesta. Si por la ausencia de alumnos y alumnas no se tuvieran tres grupos, se le da un punto a cada uno de los grupos que trabajen en la actividad y que den una respuesta correcta:

- El juez fue muy *diligente* cuando...
- El conductor no paró de *berrear* cuando...
- La directora fue muy *tenaz* cuando...
- El jardinero fue muy *meticuloso* cuando...

SESIÓN 10: CUATRO PALABRAS: meticulosa, berrear, tenaz, diligencia-(III)

[*Patrones de movilización cognitiva recomendados*: Pensamiento explicativo; aumentar el input; dedicar atención personal; crear un clima activo-participativo].

Se repasan las definiciones de las palabras trabajadas el día anterior. Mientras se repasa, se señalan las palabras correspondientes en el póster que debe estar colgado en la pared.

Vídeos

Se explica a los alumnos y las alumnas que van a ver dos vídeos de la película “Diario de Greg”. Cada vídeo va sobre una situación. Tras ver cada vídeo, por grupos, deben decidir una palabra de las trabajadas que se pueda aplicar a la situación y deben razonar por qué. Gana un punto cada grupo que logre identificar la palabra, escribirla en un papel, y dé una explicación correcta. Si esta no se produce, al menos, se pone

0,5 puntos por identificar la palabra. Los vídeos son los numerados con 2 (berreo) y 7 (tenaz) del siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/sh/t9fiozljzajrvfqy/AAD4Oy6na3xYSwyqwrwKIIVla?dl=0>

Si los alumnos y las alumnas relacionan el vídeo con otra palabra diferente de la señalada entre paréntesis, pero lo razonan bien, también reciben un punto.

Volviendo al contexto de la historia

Debe repartirse a cada grupo el texto de la sesión 2. Los participantes en grupo deben:

- Encontrar un ejemplo en la historia donde los personajes que se mencionan pudieran actuar de manera meticulosa. Los grupos reciben un punto por cada ejemplo correcto encontrado.
- Seleccionar una situación en la historia en las que algunos de los personajes pudieran berrear. Los grupos reciben un punto por cada situación señalada.
- Tratar de imaginar qué tendría que hacer alguna de las personas que aparecen en la historia para actuar con diligencia en una situación. Los grupos reciben un punto por respuesta correcta.
- Seleccionar una situación en la historia en la que algún personaje pudiera actuar de forma tenaz. Los grupos reciben un punto por cada situación señalada.

Actividad: Preparados, listos, ya

En esta actividad se trabaja por parejas. Cada miembro de la pareja recibe una hoja con una lista de palabras y una lista de definiciones (se van mezclando con las palabras ya trabajadas anteriormente). Tiene que emparejar unas con otras lo más rápidamente posible. Después se intercambian los papeles para corregirse y puntúan los aciertos (el/la aplicador/a proporciona las respuestas correctas). Se pone en común en clase cuántas han acertado cada uno y se aplaude a todos y todas por lo que han aprendido hasta ahora.

Opción A

- | | |
|----------------|------------------------------------|
| • Pifia | • No se cree nada. |
| • Anheló | • Error, equivocación, descuido. |
| • Exasperación | • Demasiado aburrido. |
| • Tedioso | • Ruego con mucha intensidad alg |
| • Imploro | • Irritación, enfado. |
| • Incrédulo | • Deseo muy fuerte. |
| • Meticuloso | • Lloro o grito muy fuerte |
| • Berreo | • Hacer lo que sea por conseguir a |
| • Tenaz | • Hacer algo con rapidez. |
| • Diligencia | • Hecho con cuidado y sin error |

Opción B

- | | |
|-----------|----------------------------------|
| • Tedioso | • Irritación, enfado. |
| • Pifia | • Ruego con mucha intensidad alg |
| • Imploro | • Demasiado aburrido. |

- Incrédulo
- Berreo
- Exasperación
- Tenaz
- Anhelo
- Diligencia
- Meticuloso
- Deseo muy fuerte.
- Hacer lo que sea por conseguir a
- Error, equivocación, descuido.
- Hacer algo con rapidez.
- No se cree nada.
- Hecho con cuidado y sin error
- Lloro o grito muy fuerte

Se recuentan los puntos que ha obtenido cada grupo en la sesión y el grupo ganador recibe un aplauso de los demás. El/la aplicador/a puede dar puntos extras por originalidad, creatividad y por cualquier otro motivo que sirva para incentivar la actuación de aquellos grupos que se queden más rezagados. También se aplaude a los miembros de los grupos que han sido más veloces en la actividad “Preparados, listos, ya”.

MATERIALES

Texto (Sesión 1)

EL VIAJE A AFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE

1. Es la primera vez que la familia Gómez visita África. Llevan anhelando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día. En este viaje van acompañados de su amiga Jane.
2. Ellos están más que contentos con su amiga Jane porque siempre les cuenta historias divertidas, nada de esas historias tediosas que te hacen dormir.
3. Ellos están de vacaciones en un lago lejano al sur del continente.
4. Mientras van de camino al campamento ven muchos animales, como antílopes machos berreando para atraer la atención de las hembras.
5. Los antílopes les adelantan por la carretera. “Ellos son muy veloces” -dice Paquito sorprendido.
6. “¿Veremos leones y cebras?” –pregunta Pablo. “¡Vaya pifia, Pablo, no tienes ni idea”, se ríe de él Paquito. “No Pablo, las cebras y los leones están en el centro de África” - dice la madre.
7. Pablo y Paquito imploran a sus padres ir al centro de África para ver los leones.
8. Su madre se exaspera porque no paran de protestar. Los niños están muy enfadados, creían que verían leones y ahora están decepcionados.
9. Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, es muy incrédulo.
10. Jane actúa con gran diligencia y, para animar a los chicos, les propone jugar a *busca y encuentra*.
11. “A ver quién encuentra el búho que está pintado en la sillita de Pablo, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy meticulosos en vuestra búsqueda para encontrarlo, que el pequeño búho de color gris está muy bien escondido” –dice Jane.
12. “Os daré una pista, esta extraña cara no es de un ser humano”.
13. Ahora los niños están más que concentrados y se les ha olvidado el enfado. Paquito, que es el más tenaz, no para de buscar hasta encontrarlo.
14. Susana, la hija mayor, dice: “Tengo hambre... la hamburguesa es mi plato preferido y Oreos son mis galletas favoritas”.
15. “Pues el azúcar es el peor alimento para muchos dentistas -afirma la madre.
16. “Yo me comería un plátano” -dice Pablo... “el plátano es la fruta favorita de muchos deportistas”.
17. Por fin llegan al campamento, pero la puerta de hierro no está abierta y no pueden entrar.

Actividad por parejas (sesión 4)

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD CADA OVEJA CON SU PAREJA. Empareja cada palabra de la izquierda con el significado que crees que tiene (entre los tres posibles que aparecen en la derecha).

Opción A

- Pifia
 - Anheló
 - Exasperación
 - Irritación, enfado.
 - Error, equivocación, descuido.
 - Deseo muy fuerte.
-

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD CADA OVEJA CON SU PAREJA. Empareja cada palabra de la izquierda con el significado

Opción B

- Anheló
- Exasperación
- Pifia
- Irritación, enfado.
- Error, equivocación, descuido.
- Deseo muy fuerte.

Actividad por parejas (sesión 7)

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD CADA OVEJA CON SU PAREJA. Empareja cada palabra de la izquierda con el significado que crees que tiene (entre los tres posibles que aparecen en la derecha).

Opción A

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| • Pifia | • No se cree nada. |
| • Anheló | • Error, equivocación, descuido. |
| • Exasperación | • Demasiado aburrido. |
| • Tedioso | • Ruego con mucha intensidad alg |
| • Imploro | • Irritación, enfado. |
| • Incrédulo | • Deseo muy fuerte. |

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD CADA OVEJA CON SU PAREJA. Empareja cada palabra de la izquierda con el significado que crees que tiene (entre los tres posibles que aparecen en la derecha).

Opción B

- | | |
|----------------|----------------------------------|
| • Tedioso | • Irritación, enfado. |
| • Exasperación | • Error, equivocación, descuido. |
| • Incrédulo | • Deseo muy fuerte. |
| • Anheló | • No se cree nada. |
| • Pifia | • Ruego con mucha intensidad alg |
| • Imploro | • Demasiado aburrido. |

Actividad por parejas (sesión 10)

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD CADA OVEJA CON SU PAREJA. Empareja cada palabra de la izquierda con el significado que crees que tiene (entre los tres posibles que aparecen en la derecha).

Opción A

- | | |
|----------------|------------------------------------|
| • Pifia | • No se cree nada. |
| • Anheló | • Error, equivocación, descuido. |
| • Exasperación | • Demasiado aburrido. |
| • Tedioso | • Ruego con mucha intensidad al |
| • Imploro | • Irritación, enfado. |
| • Incrédulo | • Deseo muy fuerte. |
| • Meticuloso | • Lloro o grito muy fuerte |
| • Berreo | • Hacer lo que sea por conseguir a |
| • Tenaz | • Hacer algo con rapidez. |
| • Diligencia | • Hecho con cuidado y sin error |

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD CADA OVEJA CON SU PAREJA. Empareja cada palabra de la izquierda con el significado que crees que tiene (entre los tres posibles que aparecen en la derecha).

Opción B

- Tedioso
- Pifia
- Imploro
- Increíble
- Berreo
- Exasperación
- Tenaz
- Anheló
- Diligencia
- Meticuloso
- Irritación, enfado.
- Ruego con mucha intensidad al
- Demasiado aburrido.
- Deseo muy fuerte.
- Hacer lo que sea por conseguir a
- Error, equivocación, descuido.
- Hacer algo con rapidez.
- No se cree nada.
- Hecho con cuidado y sin error
- Lloro o grito muy fuerte



INTERVENCIÓN EN SINTAXIS

INTERVENCIÓN SOBRE LA SINTAXIS – Material para la aplicación

Responsable: F. Javier Moreno Pérez

PRESENTACIÓN

INTERVENCIÓN EN PROCESAMIENTO SINTÁCTICO:

JUGANDO CON EL LENGUAJE

Las palabras que componen las oraciones no siguen un orden caprichoso, sino que su agrupación está regida por ciertas leyes internas de la lengua que determinan su sintaxis dentro del sintagma nominal y del sintagma verbal, y también la relación de las oraciones en el párrafo. Los elementos de las oraciones pueden ser dispuestos de diversos modos, siempre que no infrinjan las normas que impone la propia naturaleza de la lengua, lo cual afectaría a la comprensión del pensamiento expresado.

Se presenta un entrenamiento específico en sintaxis con el objetivo de mejorar la eficiencia de los alumnos y las alumnas participantes sobre la organización de los elementos que forman la oración. Una correcta organización de los elementos resulta fundamental para lograr un nivel adecuado de comprensión tanto oral como lectora. En la metodología propuesta se enfatiza la reflexión sobre los componentes sintácticos en cada una de las tareas, haciendo notar “lo oculto o lo que se sabe solo de modo intuitivo”.

Para ello se han diseñado una serie de actividades, enmarcadas en un contexto comunicativo, en las que hay que organizar el orden de las palabras en oraciones que irán variando en complejidad gramatical y ambigüedad semántica (ver cronograma).

PROCEDIMIENTO

Las alumnas y los alumnos en grupos de tres afrontarán la resolución de las actividades que se les presentarán a lo largo de las 10 sesiones que dura la intervención. Cada una de las sesiones contará tanto con actividades individuales como grupales que requerirán la participación de todos los componentes del grupo para su resolución. Se establecerá una competición intra e intergrupala al considerarse un factor motivador que contribuye a una mayor implicación en la resolución de tareas. Los alumnos y las alumnas dispondrán de un cuadernillo individual de práctica por sesión (hoja de respuestas) en el que recogerán las respuestas dadas a todas las actividades propuestas en cada sesión, tanto individuales como de grupo.

Todas las actividades consisten en *la ordenación de palabras desordenadas para formar oraciones que se ajusten a las reglas gramaticales establecidas*. Las oraciones variarán en complejidad sintáctica, longitud y reversibilidad semántica. Estas tareas se presentarán a través de un PowerPoint, diseñado específicamente para cada sesión, en el que en primer lugar se mostrarán imágenes, vídeos o audiciones (sonidos sin voz)

para contextualizar los mensajes de las oraciones en un ámbito comunicativo. En ningún caso la contextualización de las oraciones requerirá el uso de la lectura o el lenguaje oral. A continuación, se describe la estructura de la sesión de forma más detallada:

1. Se presentará, mediante el PowerPoint de la sesión, un texto que incluye algunas de las frases que se van a trabajar pero que están desordenadas en un “código que hay que descifrar” y que, al final, podremos leer ya “Descodificado”. A partir de aquí se trabajan cada una de las oraciones, cuyas palabras se presentan de forma desordenada para que los alumnos y las alumnas determinen el orden correcto y poder acceder así al contenido del mensaje. Cada tarea contará con un estímulo visual o auditivo que supondrá un elemento de apoyo a la tarea de composición sintáctica y a hacer más motivadora la actividad. Este apoyo visual no tiene por qué ser completamente descriptivo y fidedigno del valor semántico de la frase.
2. Los alumnos y las alumnas compondrán la oración de forma ordenada, según su criterio, en su hoja de respuestas (hay una por cada sesión de trabajo).
3. A continuación, los alumnos y las alumnas leerán la respuesta en voz alta y mostrarán la respuesta correcta. En el caso de las actividades grupales, los grupos dispondrán de las palabras en cartulinas para ordenarlas de forma manipulativa. La presentación de las cartulinas podrá variar para mantener la motivación del alumnado. Se sugiere:
 - a. Tarjetas boca arriba sobre la mesa.
 - b. Tarjetas boca abajo y se van levantando de una en una intentando predecir su lugar en la oración.
 - c. Se entregará un par de tarjetas o tres a cada componente del equipo que se hará responsable de su colocación, etc.
4. A cada una de las actividades realizadas por las alumnas y los alumnos le seguirán unos minutos de reflexión que variarán dependiendo de la complejidad de la tarea y de la dificultad mostrada por los alumnos y las alumnas en su realización. Esta reflexión se considera importante para poder justificar cómo se ha realizado la tarea y explicar los motivos de la elección guiando así el proceso de concienciación gramatical que se pretende desarrollar en los alumnos y las alumnas.
5. Durante el momento anterior o al final del mismo es cuando el/la aplicador/a asignará un punto por respuesta correcta, que cada alumno y cada alumna marcará en su hoja de respuestas, y en el caso de las actividades grupales se le dará una ficha a cada grupo que haya obtenido una respuesta adecuada. De esta forma, unas tras otras se irán completando las actividades propuestas para cada sesión. Hay que tener en cuenta que los puntos no tienen valor instrumental ni se acumulan de una sesión a otra. En este sentido, además de por dar la respuesta correcta, el/la aplicador/a puede otorgar puntos de forma discrecional por ejemplo en los siguientes supuestos:
 - a. Cuando se dé alguna reflexión de especial relevancia en relación con el procesamiento sintáctico.
 - b. Cuando se haga alusión y se reflexione adecuadamente sobre algunos aspectos como por ejemplo la reversibilidad / ambigüedad semántica.

- c. Cuando se considere necesario premiar la participación como elemento motivador, por ejemplo, en caso de que haya algún participante o grupo con peor nivel de desempeño.
 - d. Otros.
6. Sin perjuicio de que se puedan emplear en otros momentos de la sesión, es en los dos puntos anteriores donde se gestionarán principalmente los *Patrones de movilización cognitiva*: Pensamiento explicativo; Aumentar el input; Dedicar atención personal; Crear un clima activo-participativo.
 7. Una vez concluida la sesión se procederá al recuento de puntos tanto individuales como grupales estableciendo ganadores y reconociendo el trabajo realizado por todos los participantes (ver punto anterior).
 8. Se procederá a la lectura del texto ya “descodificado” en el que ahora, las frases con palabras desordenadas, aparecen de forma correcta y se podrán acceder al mensaje. Los participantes comprobarán que está bien usando la hoja de trabajo de la sesión.

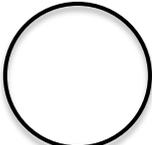
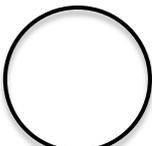
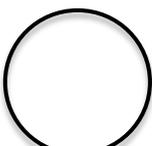
CRONOGRAMA

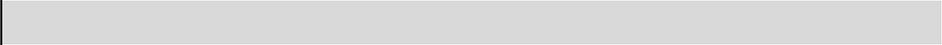
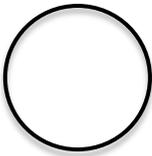
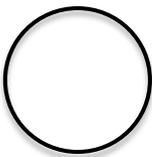
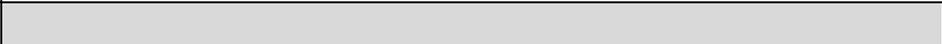
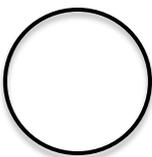
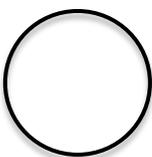
Sesión 1/2	Sesión 3/4	Sesión 5/6	Sesión 7/8	Sesión 9/10
Oraciones simples - copulativas: sintagma nominal, adjetival, preposicional y adverbial. - Sustantivos (género + número) - Determinantes - Pronombres - Adjetivos - Adverbios - Preposiciones - Flexiones y concordancia de los verbos (+/-)	Oraciones simples - predicativas: activas y pasivas - Flexiones y concordancia de los verbos (+/-) - Complemento directo / indirecto - Complemento circunstancial	Oraciones coordinadas: - Copulativas - Adversativas - Disyuntivas - Distributivas - Explicativas - Consecutivas	Oraciones subordinadas: - Sustantivas - Adjetivas - Adverbiales	Combinadas
Fotografías: personajes, lugares, animales acciones + persona	Audiciones sonidos (sin voz)	Tiras cómicas (sin letra)	Vídeos (Pantera Rosa, Chaplin, etc.)	Vídeos documental

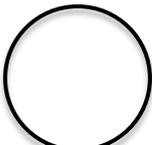
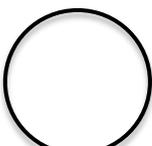
MATERIALES

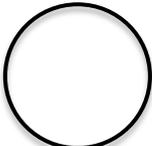
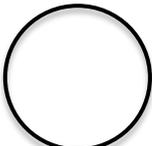
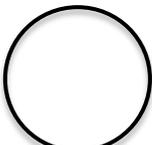
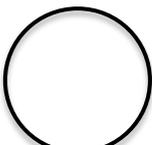
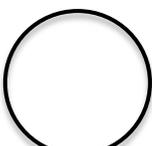
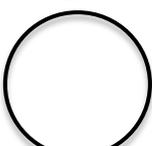
(Los materiales se presentan para 5 sesiones de 90 minutos, que corresponden a 10 sesiones de 45 minutos).

- Ficha (Introducir número de sesión)
- Material manipulativo
- Material audiovisual (enlaces)
- Textos con los que se trabaja en las sesiones

Sesión:	
 Recuento de puntos individuales:	 Recuento de puntos del grupo:
1 	
2 	
3 	
4 	
5 	
6 	
7 	

8 	 !
9 	 !
10 	 !
11 	 !
12 	 !
13 	 !
14 	 !
15 	 !

16 	 !
17 	 !
18 	 !
19 	 !
20 	 !
21 	 !
22 	 !
23 	 !

24 	!
25 	!
26 	!
27 	!
28 	!
29 	!
30 	!
Sesión:	
 Recuento de puntos individuales:	 Recuento de puntos del grupo:

MATERIAL MANIPULATIVO

SESIÓN 1

1. Ellos están más que contentos con su amiga Jane.
2. Ellos están más que concentrados con su hermano Pablo.
3. Esta extraña cara no es de un ser humano.
4. Esta enorme rosquilla es la más grande del mundo.
5. El pequeño pollito está asombrado por el gran número de aves.
6. La madre enfadada está regañando a la niña por llegar tarde.
7. Él no está en el mejor momento del día.

Chaplin

8. El señor Chaplin está agobiado con tanto maíz.
9. Este boxeador en un auténtico paquete.

SESIÓN 2

1. Aquella casa fue construida en un lugar alejado de la ciudad.
2. Él le acaricia la piel con mucho cuidado.
3. Hemos comprado fruta en el mercado para toda la familia.
4. La niña está siendo entretenida con juegos divertidos por un agente de policía.
5. Los médicos salvan la vida a las personas todos los días.
6. Yo nunca recomendaría ningún deporte de riesgo.
7. La fiesta de la Navidad es odiada por algunas personas solitarias.

Fútbol

8. El mejor futbolista regaló un balón firmado a un niño pequeño en plena calle.

Mr. Bean

9. Mr. Bean tiene mucho más miedo de esa terrorífica película que su amiga.

SESIÓN 3

La Pantera Rosa – Casa

1. Ella se levanta del banco y busca un lugar más cálido y confortable.
2. La casa es de un cazador es decir no es suya.
3. Ese perro destroza la verdadera pantera así que su amo lo golpea con el periódico.
4. El camión ha pasado de largo, esto es, la pantera no ha tenido éxito.
5. El caballo pisa a nuestra amiga e inmediatamente ella le pega una patada.
6. Ese animal patina rápido, no obstante el tren es más veloz.

Caída

7. Él tuvo un accidente grave porque practicó deporte en un lugar inapropiado.

SESIÓN 4

Mr. Bean – Hospital

1. Si Mr. Bean fuera amable el señor mayor estaría sentado.
2. No sabemos como ella se ha roto todos los huesos de su cuerpo.
3. Mr. Bean no consiguió colarse a pesar de que le dio la vuelta al marcador.
4. La chica es ayudada por las enfermeras que trabajan en el hospital.

Mr. Bean – Dentista

5. Él sigue durmiendo por más que las distintas alarmas siguen sonando.
6. Él soluciona el doloroso accidente usando unas pequeñas tijeras.
7. Si se hubiera levantado antes habría podido vestirse tranquilamente en su casa.
8. El agente tiene la impresión de que él es un poco raro.

SESIÓN 5

La Puebla del Río

1. Hice un viaje en barco con mi familia desde mi pueblo a la ciudad.
2. Tengo la seguridad de que el edificio de ladrillos rojos es el ayuntamiento.
3. Aprovecho los días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.

La Dehesa de Abajo

4. En septiembre llegan las cigüeñas blancas que anidan en los acebuches.

Morante

5. Esa cruz fue dibujada por el hombre en mitad de la plaza.
6. Todo lo ocurrido fue sólo un mal sueño, es decir, Morante tuvo una pesadilla.

MATERIAL AUDIOVISUAL

SESIÓN 1

1. https://youtu.be/2IKEJcVE_M0
2. https://www.youtube.com/watch?v=n_1apYo6-Ow#

SESIÓN 2

1. <https://www.youtube.com/watch?v=6xLhpbS5CR4>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=H9VpwmtnOZc>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=dZmZzGxGpSs>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=hAwnBNsgDvg>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=JYQTI00RD2w>

SESIÓN 3

1. <https://www.youtube.com/watch?v=ObV6-zeFIE4>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=nNb5tkc-UVA>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=CjFwaMLUOj4>

SESIÓN 4

1. <https://www.youtube.com/watch?v=ye27aIJD6qg>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=VumrpKL6RS0>

SESIÓN 5

1. <https://www.youtube.com/watch?v=DH7c8dJxqEY>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=QwG2-YB9rto>

TEXTOS**TEXTO SESIÓN 1 (ordenado)****EL VIAJE A AFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE**

Es la primera vez que la familia Gómez visita África. Llevan deseando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día. En este viaje van acompañados de su amiga Jane. Ellos están más que contentos con su amiga Jane porque siempre les cuenta historias divertidas, nada de esas historias aburridas que te hacen dormir. Ellos están de vacaciones en un lago lejano al sur del continente.

Mientras van de camino al campamento ven muchos animales como antílopes machos gritando para atraer la atención de las hembras. Los antílopes les adelantan por la carretera. “Ellos son muy veloces” -dice Paquito sorprendido “¿Veremos leones y cebras?” -pregunta Pablo. “¡Vaya cagada, Pablo, no tienes ni idea”, se ríe de él Paquito. “No Pablo, las cebras y los leones están en el centro de África” -dice la madre. Pablo y Paquito suplican a sus padres ir al centro de África para ver los leones. Su madre se desespera porque no paran de protestar. Ellos están muy enfadados, creían que verían leones y ahora están decepcionados. Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, no se lo puede creer. Jane actúa con gran rapidez y, para animar a los chicos les propone jugar a *busca y encuentra*. “A ver quién encuentra el búho que está pintado en la sillita de Pablo, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy cuidadosos en vuestra búsqueda para encontrarlo, que el pequeño búho de color gris está muy bien escondido” -dice Jane. “Os daré una pista, esta extraña cara no es de un ser humano”. Ahora ellos están más que concentrados con su hermano Pablo y se les ha olvidado el enfado. Paquito, que es el más se esfuerza, no para de buscar hasta encontrarlo.

Susana, la hija mayor, dice: “Tengo hambre... la hamburguesa es mi plato preferido y Oreos son mis galletas favoritas”. “Pues el azúcar es el peor alimento para muchos dentistas -afirma la madre. “Yo me comería un plátano” -dice Pablo... “el plátano es la fruta favorita de muchos deportistas”.

Por fin llegan al campamento, pero la puerta de hierro no está abierta y no pueden entrar.

TEXTO SESIÓN 1 (desordenado)**EL VIAJE A AFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE**

Es la primera vez que la familia Gómez visita África. Llevan deseando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día. En este viaje van acompañados de su amiga Jane. contentos más Ellos con su están Jane. amiga que porque siempre les cuentas historias divertidas, nada de esas historias aburridas que te hacen dormir. en Ellos de lago están lejano. un vacaciones al sur del continente.

Mientras van de camino al campamento ven muchos animales como antílopes machos gritando para atraer la atención de las hembras. Los antílopes les adelantan por la carretera. “muy son Ellos veloces.” -dice Paquito sorprendido “¿Veremos leones y cebras?” –pregunta Pablo. “¡Vaya cagada, Pablo, no tienes ni idea”, se ríe de él Paquito. “No Pablo, centro cebras Las los en están el de y África. leones” -dice la madre. Pablo y Paquito suplican a sus padres ir al centro de África para ver los leones. Su madre se desespera porque no paran de protestar. muy están Ellos enfadados., creían que verían leones y ahora están decepcionados. Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, no se lo puede creer. Jane actúa con gran rapidez y, para animar a los chicos les propone jugar a *busca y encuentra*. “A ver quién encuentra el búho que está pintado en la sillita de Pablo, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy cuidadosos en vuestra búsqueda para encontrarlo, que bien de está El muy pequeño color búho escondido. gris” –dice Jane. “Os daré una pista, cara es de un Esta ser no extraña humano”. Ahora concentrados más Ellos con su están Pablo. hermano que y se les ha olvidado el enfado. Paquito, que es el más se esfuerza, no para de buscar hasta encontrarlo.

Susana, la hija mayor, dice: “Tengo hambre... la es hamburguesa preferido. La plato mi y son Oreo favoritas. galletas mis”. “Pues el El es azúcar dentistas. alimento muchos peor-afirma la madre. “Yo me comería un plátano” -dice Pablo... “de la El es fruta deportistas. plátano muchos favorita”.

Por fin llegan al campamento, pero de está La abierta. puerta no hierro y no pueden entrar.

Oraciones sesión 1:

1. Ellos son muy veloces.
2. Oreo son mis galletas favoritas.
3. El canguro con orejas grandes es perezoso.
4. Los niños y las niñas están en la clase de música.
5. El pequeño búho de color gris está muy bien escondido.
6. La puerta de hierro no está abierta.
7. Ellos están más que contentos con su amiga Jane.
8. El plátano es la fruta favorita de muchos deportistas.
9. Ellos están de vacaciones en un lago lejano.

10. Ellas están muy concentradas en el laboratorio.
11. Esta extraña cara no es de un ser humano.
12. El pequeño pollito está asombrado por el gran número de aves.
13. Él no está en su casa de la montaña.
14. Estos chicos están muy ocupados.
15. El señor Chaplin está agobiado con tanto maíz.
16. Ellos están muy enfadados.
17. La hamburguesa es mi plato preferido.
18. Ese gorila de pelo negro está pensativo.
19. Las cebras y los leones están en el centro de África.
20. La bonita rana de ojos rojos está muy bien vestida.
21. El ventilador de madera no está encendido.
22. Ellos están más que concentrados con su hermano Pablo.
23. El azúcar es el peor alimento para muchos dentistas.
24. Ellos están de acampada en un bosque frondoso.
25. Ellas son muy felices en la playa.
26. Esta enorme rosquilla es la más grande del mundo.
27. La madre enfadada está regañando a la niña por llegar tarde.
28. Él no está en el mejor momento del día.
29. Estos amigos están muy sucios.
30. Este boxeador es un auténtico paquete.

TEXTO SESIÓN 2 (ordenado)**EL DIA EN QUE LA CLASE FUE AL CINE Y MR BEAN TUVO UNO DE SUS ACCIDENTES**

Ya era tarde y Mr. Bean mira el reloj constantemente con preocupación. Mr Bean era el apodo de nuestro profesor de lengua porque tenía cierta tendencia a sufrir accidentes. Yo nunca recomendaría ningún deporte de riesgo en el que él participara o estuviera cerca. Es la primera vez que vamos toda la clase al cine y el profesor está preocupado porque aún faltan los compañeros alemanes de intercambio por llegar y la película está a punto de comenzar. Era la reapertura del cine porque, durante el verano, el tejado fue arrasado por completo por el gran huracán y voló más de dos kilómetros hasta que cayó sobre la piscina de Mr. Bean. Menos mal que aquella casa fue construída en un lugar alejado de la ciudad, si no habrían sido peores las consecuencias.

Por fin llegan acompañados de la madre de Lucía y su hermana pequeña, pero nuestros nuevos amigos no tienen buen aspecto, hace mucho calor y, claramente, ellos no están acostumbrados a estas temperaturas. Mientras la madre da agua a su hija, nos cuenta que han estado de excursión en el mercado ecológico y que lo han pasado muy bien. “Hemos comprado fruta en el mercado para toda la familia. Mira *profe* qué melocotón más suave” –exclama Lucía. Él le acaricia la piel con mucho cuidado pero, de pronto, estornuda y la fruta cae rodando por la acera. Mr. Bean se apresura a cogerlo y no ve un a un enano que venía a gran velocidad en bicicleta. Los extraños hombrecillos se chocaron con fuerza y Mr. Bean quedó tumbado en el suelo con el melocotón estampado en su chaqueta y balbuceando. Por suerte, un hombre que pasaba era médico y comprobó que ninguno se había lastimado de gravedad. Dicen que los médicos salvan la vida a las personas todos los días, pero muchos de ellos, seguro que se lo dedican a Mr. Bean y a las consecuencias de sus accidentes.

TEXTO SESIÓN 2 (desordenado)**EL DIA EN QUE LA CLASE FUE AL CINE Y MR BEAN TUVO UNO DE SUS ACCIDENTES**

Ya era tarde y con el reloj constantemente preocupación. Mira. Mr Bean era el apodo de nuestro profesor de lengua porque tenía cierta tendencia a sufrir accidentes. deporte recomendaría Yo ningún riesgo. De nunca en el que él participara o estuviera cerca. Es la primera vez que vamos toda la clase al cine y el profesor está preocupado porque aún faltan los compañeros alemanes de intercambio por llegar y la película está a punto de comenzar. Era la reapertura del cine porque, durante el verano, gran por por tejado fue completo huracán. arrasado El el y voló más de dos kilómetros hasta que cayó sobre la piscina de Mr. Bean. Menos mal que un Aquella alejado casa fue la lugar ciudad construida. en de, si no habrían sido peores las consecuencias.

Por fin llegan acompañados de la madre de Lucía y su hermana pequeña, pero Tienen nuevos no amigos buen Nuestros aspecto., hace mucho calor y, claramente, ellos no están acostumbrados a estas temperaturas. Mientras La hija madre da a su agua., nos cuenta que han estado de excursión en el mercado ecológico y que lo han pasado muy bien. “el comprado la toda fruta mercado para en familia. Hemos. Mira *profe* qué melocotón más suave” –exclama Lucía. la Él le con acaricia cuidado. piel mucho pero, de pronto, estornuda y la fruta cae rodando por la acera. Mr. Bean se apresura a cogerlo y no ve un a un enano que venía a gran velocidad en bicicleta. se fuerza. extraños chocaron con Los hombrecillos y Mr. Bean quedó tumbado en el suelo con el melocotón estampado en su chaqueta y balbuceando. Por suerte, un hombre que pasaba era médico y comprobó que ninguno se había lastimado de gravedad. Dicen que Los días. salvan personas la a vida las todos médicos los, pero muchos de ellos, seguro que se lo dedican a Mr. Bean y a las consecuencias de sus accidentes.

Oraciones sesión 2:

1. Ese hombre está siendo atacado por un peligroso felino.
2. El león devora a la cebra muy lentamente en la sabana.
3. Aquella casa fue construida en un lugar alejado de la ciudad.
4. Él le acaricia la piel con mucho cuidado.
5. Nuestros nuevos amigos no tienen buen aspecto.
6. Mira el reloj constantemente con preocupación.
7. Hemos comprado fruta en el mercado para toda la familia.
8. La niña está siendo entretenida con juegos divertidos por un agente de policía.
9. El hombre agarra el brazo del bebé con fuerza.
10. Los médicos salvan la vida a las personas todos los días.
11. Yo nunca recomendaría ningún deporte de riesgo.
12. La fiesta de la Navidad es odiada por algunas personas solitarias.
13. La madre da agua a su hija.
14. El mejor futbolista regaló un balón firmado a un niño pequeño en plena calle.
15. El tejado fue arrasado por completo por el gran huracán.
16. Ambos personajes caminan en línea recta a lo largo de la pradera.
17. Los extraños hombrecillos se chocaron con fuerza.
18. El hombre del sombrero salva la vida a su mejor amigo.
19. Esa chica es molestada continuamente por su amigo.
20. Mr. Bean tiene mucho más miedo de esa terrorífica película que su amiga.

TEXTO SESIÓN 3 (Ordenado)**LAS AVENTURAS DE LA PANTERA ROSA CON EL PERRO DE UN CAZADOR Y UN CABALLO**

Hace una noche muy fría y la Pantera Rosa no consigue dormir en el banco del parque, así que ella se levanta del banco y busca un lugar más cálido y confortable. Se dirige hacia una casa desde cuya ventana puede ver un fuego que calienta el salón ¿La Pantera Rosa seguirá caminando o bien entrará en la casa?

Decide entrar. Pero la casa es de un cazador, es decir, no es suya y en cuanto oye la puerta la Pantera Rosa tiene que esconderse, así que ocupa el sitio de una pantera disecada. El cazador entra acompañado de su perro. Esto supone un problema porque los perros tienen buen olfato y el perro la encuentra aunque ella se ha escondido. El perro comienza a ladrar a su dueño para señalarle que esa pantera no está disecada. El perro insiste, pero su dueño no le presta atención. Mientras tanto la Pantera Rosa vuelve a poner a la verdadera pantera en su sitio. El perro decide actuar por su cuenta y el perro destroza la verdadera pantera, así que su amo lo golpea con el periódico.

Durante toda la noche la Pantera Rosa siempre encuentra la manera de pasar desapercibida, de forma que el perro, que trata de descubrirla, acaba poniendo en peligro a su dueño. El perro no es el culpable, sin embargo, el cazador piensa que sí lo es. Al final lo echa de casa y el pobre perro, que solo quería proteger a su dueño, tiene que dormir en la calle.

Al día siguiente la Pantera Rosa sigue su camino y hace autostop. Intenta parar un camión, pero el camión ha pasado de largo, esto es, la pantera no ha tenido éxito. Detrás de una valla hay un caballo que se ríe de su fracaso y la Pantera piensa que podría seguir su viaje cabalgando. La Pantera Rosa intenta montarse en él pero el caballo pisa a nuestra amiga e inmediatamente ella le pega una patada. Parece que no se llevan bien y tan pronto monta el caballo como cae al suelo. La Pantera es muy cabezota y aunque el caballo no colabora con la Pantera, ella nunca se rinde. Tuvo una brillante idea, sin embargo, no salió bien, el caballo no se dejó domar y ella tuvo que seguir a pie.

TEXTO SESIÓN 3 (Desordenado)**LAS AVENTURAS DE LA PANTERA ROSA CON EL PERRO DE UN CAZADOR Y UN CABALLO**

Hace una noche muy fría y la Pantera Rosa no consigue dormir en el banco del parque, así que y más del busca Ella se y confortable banco lugar. Levanta un cálido Se dirige hacia una casa desde cuya ventana puede ver un fuego que calienta el salón bien rosa seguirá ¿La casa? caminando pantera entrará en o la

Decide entrar. Pero casa es es, es La suya. cazador decir, no de un y en cuanto oye la puerta la Pantera Rosa tiene que esconderse, así que ocupa el sitio de una pantera disecada. El cazador entra acompañado de su perro. Esto supone un problema porque los perros tienen buen olfato y perro ella la El escondido. aunque se ha encuentra El perro comienza a ladrar a su dueño para señalarle que esa pantera no está disecada. El no dueño su le atención. Insiste, presta pero perro Mientras tanto la Pantera Rosa vuelve a poner a la verdadera pantera en su sitio. El perro decide actuar por su cuenta y amo que lo Ese su perro destroza con la el golpea verdadera así pantera, periódico.

Durante toda la noche la Pantera Rosa siempre encuentra la manera de pasar desapercibida, de forma que el perro, que trata de descubrirla, acaba poniendo en peligro a su dueño. que no sí es sin perro cazador culpable, piensa es. el El embargo, el lo. Al final lo echa de casa y el pobre perro, que solo quería proteger a su dueño, tiene que dormir en la calle.

Al día siguiente la Pantera Rosa sigue su camino y hace autostop. Intenta parar un camión, pero El no es, ha ha pantera camión de largo, la tenido pasado éxito. esto Detrás de una valla hay un caballo que se ríe de su fracaso y la Pantera piensa que podría seguir su viaje cabalgando. La Pantera Rosa intenta montarse en él pero inmediatamente El ella le a e una amiga caballo pega pisa patada. nuestra Parece que no se llevan bien y al caballo Tan monta suelo. pronto el como cae. La Pantera es muy cabezota y el nunca no pantera, caballo Aunque colabora se con rinde. la ella no embargo, idea, sin bien. una salió brillante Tuvo, el caballo no se dejó domar y ella tuvo que seguir a pie.

Oraciones sesión 3:

1. Ella se levanta del banco y busca un lugar más cálido y confortable.
2. ¿La pantera rosa seguirá caminando o bien entrará en la casa?
3. La casa es de un cazador, es decir, no es suya.
4. El perro la encuentra aunque ella se ha escondido.
5. El perro insiste, pero su dueño no le presta atención.
6. Ese perro destroza la verdadera pantera, así que su amo lo golpea con el periódico.
7. El perro no es el culpable, sin embargo, el cazador piensa que sí lo es.
8. El camión ha pasado de largo, esto es, la pantera no ha tenido éxito.
9. El caballo pisa a nuestra amiga e inmediatamente ella le pega una patada.
10. Aunque el caballo no colabora con la pantera, ella nunca se rinde.
11. La pantera pierde las plumas, por tanto, se cae al vacío.
12. Ese animal patina rápido, no obstante, el tren es más veloz.
13. Tan pronto monta el caballo como cae al suelo.
14. Tuvo una brillante idea, sin embargo, no salió bien.
15. Él tuvo un accidente grave porque practicó deporte en un lugar inapropiado.

TEXTO SESIÓN 4 (Ordenado)**UNA MAÑANA CON MR. BEAN**

Está todo oscuro, no puede dormir. Ha sido un día duro. Aún escucha la música y los gritos de júbilo de la fiesta celebrada esa misma tarde en casa de su amigo. Hay mucha gente divirtiéndose. La alegría se convierte en angustia y vergüenza cuando sucede el inoportuno accidente. Todos se ríen de él porque tiene una mano atascada en una tetera. El hombre respira hondo e intenta calmarse para buscar una solución. Él soluciona el doloroso accidente usando unas pequeñas tijeras.

Poco antes del amanecer el hombre consigue conciliar el sueño. Un nuevo día comienza. Él sigue durmiendo por más que las distintas alarmas siguen sonando. El insistente sonido de las alarmas hacen que el señor se levante. Este señor camina dormido, así que se choca contra la pared. El golpe lo despierta y lo devuelve a la vida. Mr. Bean odia levantarse temprano. El trabajo lo espera. Siempre hace la cama después de levantarse. Esta vez no puede terminar la tarea porque siente un profundo dolor que le impide usar la mano con normalidad. Sin pensarlo dos veces coge ropa limpia y en pijama se monta en el coche.

Se dirige a la oficina. Mientras conduce se va cambiando de ropa. Es una locura vestirse mientras conduces un coche. Si se hubiera levantado antes, habría podido vestirse tranquilamente en su casa. Mr. Bean se abrocha los botones de la camisa cuando su coche colisiona con el camión de una chica. El camión no tiene daño alguno. No sabemos como ella se ha roto todos los huesos de su cuerpo. Mr. Bean sigue vistiéndose en el coche. Cuando la chica grita para pedir ayuda, llega un agente. El agente tiene la impresión de que él es un poco raro.

TEXTO SESIÓN 4 (Desordenado)**UNA MAÑANA CON MR. BEAN**

Está todo oscuro, no puede dormir. Ha sido un día duro. Aún escucha la música y los gritos de júbilo de la fiesta celebrada esa misma tarde en casa de su amigo. Hay mucha gente divirtiéndose. La alegría se convierte en angustia y vergüenza cuando sucede el inoportuno accidente. tiene porque tetera. se Todos de atascada en mano Él ríen una una El hombre respira hondo e intenta calmarse para buscar una solución. unas el Él pequeñas doloroso usando soluciona tijeras. accidente

Poco antes del amanecer el hombre consigue conciliar el sueño. Un nuevo día comienza. que alarmas Él por las siguen sigue distintas sonando. durmiendo más El insistente sonido de las alarmas hacen que el señor se levante. choca así la Este pared. camina que dormido, contra señor se El golpe lo despierta y lo devuelve a la vida. levantarse tan Mr. Bean temprano. odia El trabajo lo espera. después Siempre de hace la levantarse. cama Esta vez no puede terminar la tarea porque siente un profundo

dolor que le impide usar la mano con normalidad. Sin pensarlo dos veces coge ropa limpia y en pijama se monta en el coche.

Se dirige a la oficina. Mientras conduce se va cambiando de ropa. conduce una un vestirse Es mientras coche. locura tranquilamente casa. antes, su Si podido se en levantado habría vestirse hubiera Mr. Bean se abrocha los botones de la camisa cuando su coche colisiona con el camión de una chica. El camión no tiene daño alguno. huesos todos sabemos cuerpo. ella roto los de su se No ha como Mr. Bean sigue vistiéndose en el coche. Cuando la chica grita para pedir ayuda, llega un agente. raro. la El él poco agente es impresión que de un tiene

Oraciones sesión 4:

1. Si Mr. Bean fuera amable, el señor mayor estaría sentado.
2. No sabemos como ella se ha roto todos los huesos de su cuerpo.
3. Todos se ríen de él porque tiene una mano atascada en una tetera.
4. Él cambia el número con la intención de esperar menos tiempo.
5. Es el turno del señor que tiene el número 24.
6. Mr. Bean gira el marcador cuando la enfermera no lo ve.
7. Mr. Bean no consiguió colarse a pesar de que le dio la vuelta al marcador.
8. El hombre se queda dormido cuando llega su turno.
9. La enfermera recoge el número del suelo antes de que Mr. Bean despierte.
10. La chica es ayudada por las enfermeras que trabajan en el hospital.
11. Mr. Bean odia levantarse tan temprano.
12. Él sigue durmiendo por más que las distintas alarmas siguen sonando.
13. Siempre hace la cama después de levantarse.
14. Este señor camina dormido, así que se choca contra la pared.
15. Él soluciona el doloroso accidente usando unas pequeñas tijeras.
16. Él olvidó que tenía una cita con el dentista.
17. Él ha vuelto a la habitación para tapar a su osito de peluche.
18. Es una locura vestirse mientras conduce un coche.
19. Si se hubiera levantado antes, habría podido vestirse tranquilamente en su casa.
20. El personaje usa la pasta de dientes que cogió de su casa en el coche.
21. Nunca imaginé que llegaría a tiempo.
22. El agente tiene la impresión de que él es un poco raro.

TEXTO SESIÓN 5 (Ordenado)**LA PUEBLA DEL RÍO: CULTIVOS Y FAUNA DE UN PUEBLO A ORILLAS DEL GUADALQUIVIR**

La Puebla del Río es un pueblo de la provincia de Sevilla desde el cual el río que vemos es el Guadalquivir. Este pueblo se extiende a lo largo de la orilla del río, cerca de Doñana. Si andamos por sus blancas y cuidadas calles, vemos la iglesia con su campanario de una sola campana, el ayuntamiento hecho de ladrillos rojos o pequeñas plazas. La gente del pueblo y los visitantes suelen aprovechar los días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.

La Dehesa de Abajo es una reserva natural que pertenece a La Puebla del Río, donde podemos observar gran número de aves migratorias, como las cigüeñas o los flamencos. Estos flamencos han recorrido una larga distancia antes de llegar a la laguna. Durante el verano los flamencos descansan y encuentran alimento en el lago. Es un bonito espectáculo verlos posados en la orilla con sus plumajes de color rosado. Luego, en septiembre llegan las cigüeñas blancas que anidan en los acebuches. Las cigüeñas preparan los nidos para cuidar a sus crías, hasta que pueden volar por sí mismas. En la Dehesa de Abajo se encuentra la mayor colonia de cigüeña blanca de Europa. También es conocida por ser la zona de mayor densidad de milano negro, un ave rapaz. Así mismo se pueden encontrar especies en peligro de extinción o de alto valor ecológico como el linco, el águila imperial, la cigüeña negra, el meloncillo, la gineta o el tejón.

En La Puebla del Río trabajan en la pesca y la agricultura. El Guadalquivir no solo le da nombre al municipio sino que también constituye su principal razón de ser: el cultivo del arroz. Además, tienen especial importancia sus cultivos de regadío, naranjos, arroz, maíz, algodón, girasol y trigo. Sus habitantes pueden disfrutar de su bonito pueblo, rodeado de arrozales y huertos, desde el que se respira el aire de Doñana.

TEXTO SESIÓN 5 (Desordenado)**LA PUEBLA DEL RÍO: CULTIVOS Y FAUNA DE UN PUEBLO A ORILLAS DEL GUADALQUIVIR**

La Puebla del Río es un pueblo de la provincia de Sevilla desde el cual el El es que Guadalquivir río. vemos se río. a pueblo lo de extiende la largo del Este orilla, cerca de Doñana. Si andamos por sus blancas y cuidadas calles, iglesia vemos una la sola con campanario campana. su de, el ayuntamiento hecho de ladrillos rojos o pequeñas plazas. La gente del pueblo y los visitantes suelen aprovechar los días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.

La Dehesa de Abajo es una reserva natural que pertenece a La Puebla del Río, donde podemos observar gran número de aves migratorias, como las cigüeñas o los flamencos. Llegar de una flamencos han larga antes la distancia laguna. Estos recorrido

a. descansan Durante y alimento en el el los verano flamencos encuentran lago. Es un bonito espectáculo verlos posados en la orilla con sus plumajes de color rosado. Luego, anidan llegan los blancas que En las acebuches. septiembre cigüeñas en los Las crías. cuidar preparan para cigüeñas nidos a sus, hasta que pueden volar por si mismas. En la Dehesa de Abajo se encuentra la mayor colonia de cigüeña blanca de Europa. También es conocida por ser la zona de mayor densidad de milano negro, un ave rapaz. Así mismo se pueden encontrar especies en peligro de extinción o de alto valor ecológico como el lince, el águila imperial, la cigüeña negra, el meloncillo, la gineta o el tejón.

En La Puebla del Río trabajan en la pesca y la agricultura. El Guadalquivir no solo le da nombre al municipio sino que también constituye su principal razón de ser: el cultivo del arroz. Además, tienen especial importancia sus cultivos de regadío, naranjos, arroz, maíz, algodón, girasol y trigo. Sus habitantes pueden disfrutar de su bonito pueblo, rodeado de arrozales y huertos, desde el que se respira el aire de Doñana.

Oraciones sesión 5:

- 1.El río que vemos es el Guadalquivir.
- 2.Hice un viaje en barco con mi familia desde mi pueblo a la ciudad.
- 3.Nuestro pueblo se extiende a lo largo de la orilla del río.
- 4.Tengo la seguridad de que el edificio de ladrillos rojos es el ayuntamiento.
- 5.Vemos la iglesia con su campanario de una sola campana.
- 6.Esta es una pequeña plaza que hay cerca del parque.
- 7.Aprovecho los días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.
- 8.La Dehesa de Abajo es una reserva natural que pertenece a La Puebla del Río.
- 9.Estos flamencos han recorrido una larga distancia antes de llegar a la laguna.
- 10.Durante el verano los flamencos descansan y encuentran alimento en el lago.
- 11.En septiembre llegan las cigüeñas blancas que anidan en los acebuches.
- 12.Las cigüeñas preparan los nidos para cuidar a sus crías.

- 13.Morante es un valiente torero de nuestro pueblo.
- 14.Él mira a su hijo con cara de preocupación.
- 15.El pequeño niño no está, aunque su padre cree verlo.
- 16.El torero abre la puerta con precaución y entra al ruedo
- 17.Esa cruz fue dibujada por el hombre en mitad de la plaza.
- 18.Algunas aves de gran tamaño vuelan sobre la plaza que está vacía.
- 19.El padre juega con el hijo bajo un sol intenso.
- 20.El hijo mueve el capote mientras el padre mira atentamente.
- 21.Morante corre tan rápido como puede para atrapar al niño.
- 22.Lo busca por todos los lugares pero no lo encuentra.
- 23.Morante parece muy preocupado.
- 24.Abre el grifo del lavabo y se enjuaga la cara para calmarse.
- 25.Todo lo ocurrido fue sólo un mal sueño, es decir, Morante tuvo una pesadilla.



INTERVENCIÓN EN MONITORIZACIÓN DE LA COMPRENSIÓN

INTERVENCIÓN SOBRE LA MONITORIZACIÓN DE LA COMPRENSIÓN – Material para la aplicación

Responsables: Marta Valdés Coronel y David Saldaña Sage

PRESENTACIÓN

La monitorización de la comprensión es la habilidad de un lector de darse cuenta de la propia comprensión, es decir, darse cuenta de cuándo está comprendiendo y, más importante, darse cuenta de cuándo no está comprendiendo. A medida que leen un texto, los niños y las niñas pueden encontrarse con palabras que no conocen o con estructuras demasiado complejas. Si ante estas situaciones el alumno o la alumna no se da cuenta de que está teniendo problemas para seguir el hilo y/o no hace nada para solucionarlo, su comprensión lectora se verá comprometida.

La intención de esta intervención es hacer a los niños y las niñas conscientes de su falta de comprensión y enseñarles a pensar estrategias que pueden resultar útiles en esos casos.

A continuación se presenta un esquema con los pasos que componen la intervención. Todas las sesiones siguen el siguiente formato:

5 PASOS PARA COMPRENDER

1. **PREGUNTA** (Haz preguntas basándote en el título)
2. **LEE** (Lee el texto y PARA)
3. **RESPONDE** (Pregúntate a ti mismo: ¿Puedo responder mis preguntas? Si no puedo, ¿por qué?)
4. **COMPRENDE** (¿Hay algo del texto que no hayas comprendido? Si así es, ¿por qué? ¿Es importante?)
5. **COMPRUEBA** (Comprueba que tus respuestas son correctas).

Los participantes se distribuyen en grupos de entre tres y cuatro componentes. Cada participante hace cada paso primero de forma individual, luego con su grupo y luego con todos los demás, poniendo en común con el resto del grupo de intervención lo que se ha hecho antes de pasar al siguiente paso.

En varios momentos los participantes reciben puntos, es importante apuntarlos en un lugar visible y tratar de motivarlos para conseguir los puntos.

En general en las sesiones han de primar los siguientes aspectos relacionados con el modo de interacción con los niños y las niñas en el aula para asegurar una aplicación efectiva de la intervención:

Crear un clima activo y participativo
 Dedicar atención personal
 Pensamiento explicativo y/o alternativo
 Aumentar el input

PROCEDIMIENTO

La intervención consta de 10 sesiones. En cada sesión se trabaja con un texto o video o cómic diferente y se sigue el mismo esquema antes presentado.

Texto 1: no contiene errores.

Texto 2: contiene errores semánticos.

Texto 3: contiene errores en el orden de párrafos.

Cómic 4: contiene incoherencias con conocimiento previo.

Texto 5: contiene incoherencias entre párrafos.

Video 6: no contiene errores, es de alta complejidad.

Texto 7: contiene errores sintácticos.

Cómic 8: contiene errores en la secuencia de viñetas.

Video 9: contiene errores en el orden de las escenas.

Texto 10: contiene pseudopalabras.

En cada sesión los participantes trabajarán con una ficha en la que se detallan los pasos a seguir durante la sesión, siguiendo el esquema de “Los 5 pasos para comprender”.

A continuación se desarrollará un ejemplo de la aplicación de la primera sesión.

(El texto se presenta con el título en una página y el cuerpo en el reverso).

TEXTO 1

EL VIAJE A ÁFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE

Es la primera vez que la familia Gómez visita África. Llevan deseando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día. En este viaje van acompañados de su amiga Jane. Están más que contentos con su amiga Jane porque siempre les cuenta historias divertidas, nada de esas historias aburridas que te hacen dormir.

Están de vacaciones en un lago lejano al sur del continente. Mientras van de camino al campamento ven muchos animales, como antílopes machos gritando para atraer la atención de las hembras. Los antílopes les adelantan por la carretera. “Ellos son muy veloces” -dice Paquito sorprendido “¿Veremos leones y cebras?” –pregunta Pablo. “¡Vaya cagada, Pablo, no tienes ni idea!”, se ríe de él Paquito. “No Pablo, las cebras y

los leones están en el centro de África” -dice la madre. Pablo y Paquito suplican a sus padres ir al centro de África para ver los leones. Su madre se desespera porque no paran de protestar. Los niños están muy enfadados, creían que verían leones y ahora están decepcionados. Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, no se lo puede creer. Jane actúa con gran rapidez y, para animar a los chicos, les propone jugar a *busca y encuentra*. “A ver quién encuentra el búho que está pintado en la sillita de Pablo, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy cuidadosos en vuestra búsqueda para encontrarlo, que el pequeño búho de color gris está muy bien escondido” -dice Jane. “Os daré una pista, esta extraña cara no es de un ser humano”. Ahora los niños están más que concentrados y se les ha olvidado el enfado. Paquito, que es el que más se esfuerza, no para de buscar hasta encontrarlo.

Susana, la hija mayor, dice: “Tengo hambre... la hamburguesa es mi plato preferido y Oreos son mis galletas favoritas”. “Pues el azúcar es el peor alimento para muchos dentistas -afirma la madre. “Yo me comería un plátano” -dice Pablo... “el plátano es la fruta favorita de muchos deportistas”.

Por fin llegan al campamento, pero la puerta de hierro no está abierta y no pueden entrar.

1. PREGUNTA: Los participantes leen el título del texto en su ficha y piensan en la/s pregunta/s de forma individual. Escriben las que se les ocurran en su ficha.

Ahora por grupos ponen en común las preguntas. Los equipos ganan un punto por pregunta (las preguntas deben estar formuladas correctamente y deben tener relación con el tema). También se pueden dar puntos extras por las preguntas más interesantes (punto por pregunta chula).

Algunos ejemplos:

¿Quiénes son los miembros de la familia Gómez?
 ¿Por qué no pudieron ver ni cebras ni leones?
 Si no vieron ni cebras ni leones, ¿qué animales vieron?
 ¿Les entró hambre porque se quedaron sin comida?
 ¿Pudieron saciar su hambre o perecieron en mitad de la sabana africana?-->
 punto por pregunta chula

2. LEE: Los participantes leen el texto de forma individual.

Antes de pasar al siguiente paso hay que asegurarse de que a todos les ha dado tiempo de leer el texto.

3. RESPONDE: Cada participante de forma individual trata de responder a las preguntas de su grupo con un SI o un NO.

Si hay algún NO se discute dentro del grupo. ¿Por qué no es posible responder a la pregunta? ¿Es porque la pregunta no está bien formulada? ¿Es porque no se ha comprendido bien el texto? ¿Es porque falta información? ¿Es porque el texto no está bien redactado?

Después se ponen en común las conclusiones.

¿Por qué no pudieron ver ni cebras ni leones?! SI

¿Pudieron saciar su hambre o perecieron en mitad de la sabana africana? →
NO

No es posible responder a esta pregunta porque en el texto no aparece información sobre qué sucede después de que lleguen al campamento y éste esté cerrado, y en ese momento todavía no han comido.

4. **COMPRENDE:** Los participantes deben responder a la pregunta: ¿Hay algo del texto que no hayas comprendido?

En grupos los niños y las niñas discuten si hay algo, aparte de aquello referente a las preguntas que ellos mismos formularon, que no han entendido del texto. Y si es así, por qué puede haber ocurrido. Deben responder si la parte que no entienden es importante para comprender todo el texto.

Después, se ponen en común con el resto de la clase las conclusiones.

No he entendido el juego que propone Jane, no sé qué quiere decir con “Esa extraña cara no es de un ser humano”. Puede ser que no lo entienda porque la pista no aporta información nueva, ya que antes ya ha dicho que se trata de un búho y por lo tanto no es humano.

5. **COMPRUEBA:** Cada participante comprueba que las respuestas que dieron en los pasos 3 y 4 (SI/NO) es cierta.

En el paso 3, los participantes que respondieron SI deben tratar de responder a su pregunta con la información del texto. Los grupos reciben un punto por cada miembro que contestó correctamente al paso 3 (los participantes que contestaron NO y realmente no podían responder a su pregunta también recibirán el punto).

En grupos, los niños y las niñas discuten formas de mejorar la comprensión del texto cuando no es posible responder a la pregunta que se hizo sobre el título o cuando no han entendido una parte “¿Qué podéis hacer si no habéis podido

responder a vuestra pregunta?” Pueden sugerir estrategias, como buscar en el diccionario palabras desconocidas, mirar las fotos que acompañan al texto, hacer un resumen breve del texto, usar conocimientos previos sobre el tema para suponer qué trata de decir el texto, etc. (Estas estrategias deben ser propuestas por los participantes, no por el/la aplicador/a).

Se ponen en común las estrategias propuestas por cada grupo. Los grupos reciben un punto por cada estrategia sugerida, también se pueden dar puntos extra por estrategia interesante (punto por estrategia chula).

Hacer un resumen “La familia Gómez viajó a África en sus vacaciones, Pablo creía que verían cebras y leones, pero no fue así. Él y Pablo querían verlos. Su amiga Jane, que iba con ellos consiguió distraerles de su enfado. Después les entró hambre y al llegar al campamento descubrieron que estaba cerrado.”

Buscar en el diccionario la palabra “antílope”.

Buscar en mi memoria algún ejemplo de alguna vez que yo me sintiera frustrado porque algo bueno que esperaba no sucedió, para poder entender el enfado de Pablo. ! Punto por estrategia chula.

Al final de la sesión se hace un recuento de puntos y se nombra al grupo ganador de la sesión, que recibirá un aplauso de los compañeros y compañeras.

MATERIALES

A continuación se presentan los textos, cómics y títulos de los vídeos de las diferentes sesiones con sus correspondientes fichas de trabajo.

TEXTO 1**Versión a presentar a los participantes:****EL VIAJE A ÁFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE**

Es la primera vez que la familia Gómez visita África. Llevan deseando este momento desde hace meses y, por fin, llega el gran día. En este viaje van acompañados de su amiga Jane. Ellos están más que contentos con su amiga Jane porque siempre les cuenta historias divertidas, nada de esas historias aburridas que te hacen dormir.

Ellos están de vacaciones en un lago lejano al sur del continente. Mientras van de camino al campamento ven muchos animales, como antílopes machos gritando para atraer la atención de las hembras. Los antílopes les adelantan por la carretera. “Ellos son muy veloces” -dice Paquito sorprendido “¿Veremos leones y cebras?” –pregunta Pablo. “¡Vaya cagada, Pablo, no tienes ni idea”, se ríe de él Paquito. “No Pablo, las cebras y los leones están en el centro de África” -dice la madre. Pablo y Paquito suplican a sus padres ir al centro de África para ver los leones. Su madre se desespera porque no paran de protestar. Los niños están muy enfadados, creían que verían leones y ahora están decepcionados. Pablo aún espera poder ver leones en esa zona de África, no se lo puede creer. Jane actúa con gran rapidez y, para animar a los chicos, les propone jugar a *busca y encuentra*. “A ver quién encuentra el búho que está pintado en la sillita de Pablo, cuidado que no es fácil y tenéis que ser muy cuidadosos en vuestra búsqueda para encontrarlo, que el pequeño búho de color gris está muy bien escondido” –dice Jane. “Os daré una pista, esta extraña cara no es de un ser humano”. Ahora los niños están más que concentrados y se les ha olvidado el enfado. Paquito, que es el que más se esfuerza, no para de buscar hasta encontrarlo.

Susana, la hija mayor, dice: “Tengo hambre... la hamburguesa es mi plato preferido y Oreos son mis galletas favoritas”. “Pues el azúcar es el peor alimento para muchos dentistas -afirma la madre. “Yo me comería un plátano” -dice Pablo... “el plátano es la fruta favorita de muchos deportistas”.

Por fin llegan al campamento, pero la puerta de hierro no está abierta y no pueden entrar.

FICHA SESIÓN 1

Nombre: _____

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un texto. Éste es el título:

EL VIAJE A ÁFRICA DE LA FAMILIA GÓMEZ EN EL QUE NO VIERON LEONES NI CEBRAS Y LES ENTRÓ HAMBRE**1. PREGUNTA:** ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?

Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? ____

2. LEE: Ahora puedes leer el texto**3. RESPONDE:** ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponédlo en común con el resto de la clase.

4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el texto que no hayas comprendido?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponédlo en común con el resto de la clase.

Si respondiste SI a la **pregunta 4**, ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del texto?

SI

NO

5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas:Si respondiste SI a la **pregunta 3** (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del texto ¿Has podido?

Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder?

Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el texto. Escríbelo. Después, ponédlo en común con el resto de la clase.

TEXTO 2

EL DIA EN QUE LA CLASE FUE AL CINE Y MR. BEAN TUVO UNO DE SUS ACCIDENTES

Ya era tarde y Mr. Bean mira el reloj constantemente con preocupación. Mr Bean era el apodo de nuestro profesor de lengua porque tenía cierta tendencia a sufrir accidentes. Yo nunca recomendaría ningún deporte de riesgo en el que él participara o estuviera cerca. Es la primera vez que vamos toda la clase al cine y el profesor está preocupado porque aún faltan los compañeros alemanes de intercambio por llegar y la película está a punto de comenzar. Era la reapertura del cine porque, durante el verano, el tejado fue arrasado por completo por el gran huracán y voló más de dos kilómetros hasta que cayó sobre la piscina de Mr. Bean. Menos mal que aquella casa fue construida en un lugar alejado de la ciudad, si no, habrían sido peores las consecuencias.

Por fin llegan acompañados de la madre de Lucía y su hermana pequeña, pero nuestros nuevos amigos no tienen buen aspecto, hace mucho calor y, claramente, no están acostumbrados a estas temperaturas. Mientras la madre da agua a su hija, nos cuenta que han estado de excursión en el mercado ecológico y que lo han pasado muy bien. “Hemos comprado fruta en el mercado para toda la familia. Mira *profe* qué melocotón más suave” –exclama Lucía. Él acaricia la piel con mucho cuidado pero, de pronto, estornuda y la fruta cae rodando por la acera. Mr. Bean se apresura a cogerlo y no ve a un enano que venía a gran velocidad en bicicleta. Los extraños hombrecillos se chocaron con fuerza y Mr. Bean quedó tumbado en el suelo con el melocotón estampado en su chaqueta y balbuceando. Por suerte, un hombre que pasaba era médico y comprobó que ninguno se había lastimado de gravedad. Dicen que los médicos salvan la vida a las personas todos los días, pero muchos de ellos, seguro que se lo dedican a Mr. Bean y a las consecuencias de sus accidentes.

EL DIA EN QUE LA CLASE FUE AL CINE Y MR. BEAN TUVO UNO DE SUS ACCIDENTES (Con errores semánticos)

Ya era temprano y Mr. Bean mira el reloj constantemente con preocupación. Mr. Bean era el apodo de nuestro profesor de lengua porque tenía cierta tendencia a sufrir accidentes. Yo siempre recomendaría ningún deporte de riesgo en el que él participara o estuviera cerca. Es la primera vez que vamos toda la clase al cine y el profesor está despreocupado porque aún faltan los compañeros alemanes de intercambio por llegar y la película está a punto de comenzar. Era la reapertura del cine porque, durante el verano, el tejado fue arreglado por completo por el gran huracán y voló más de dos kilómetros hasta que cayó sobre la piscina de Mr. Bean. Menos mal que aquella casa fue construida en un lugar alejado de la ciudad, si no, habrían sido mejores las consecuencias.

Por fin llegan acompañados de la madre de Lucía y su abuela pequeña, pero nuestros nuevos amigos no tienen buen aspecto, hace mucho calor y, claramente, no están acostumbrados a estas temperaturas. Mientras la madre da agua a su hija, nos calla

que han estado de excursión en el mercado ecológico y que lo han pasado muy bien. “Hemos vendido fruta en el mercado para toda la familia. Mira *profe* qué melocotón más suave” –exclama Lucía. Él acaricia la piel con mucho cuidado pero, de pronto, estornuda y la fruta cae rodando por el cielo. Mr. Bean se apresura a soltarlo y no ve un a un enano que venía a gran velocidad en bicicleta. Los extraños hombrecillos se chocaron con suavidad y Mr. Bean quedó tumbado en el techo con el melocotón estampado en su chaqueta y balbuceando. Por desgracia, un hombre que pasaba era médico y comprobó que ninguno se había lastimado de gravedad. Dicen que los médicos salvan la vida a los animales todos los días, pero muchos de ellos, seguro que se lo dedican a Mr. Bean y a las consecuencias de sus accidentes.

Versión a presentar a los participantes:

EL DIA EN QUE LA CLASE FUE AL CINE Y MR. BEAN TUVO UNO DE SUS ACCIDENTES

Ya era temprano y Mr. Bean mira el reloj constantemente con preocupación. Mr. Bean era el apodo de nuestro profesor de lengua porque tenía cierta tendencia a sufrir accidentes. Yo siempre recomendaría ningún deporte de riesgo en el que él participara o estuviera cerca. Es la primera vez que vamos toda la clase al cine y el profesor está despreocupado porque aún faltan los compañeros alemanes de intercambio por llegar y la película está a punto de comenzar. Era la reapertura del cine porque, durante el verano, el tejado fue arreglado por completo por el gran huracán y voló más de dos kilómetros hasta que cayó sobre la piscina de Mr. Bean. Menos mal que aquella casa fue construida en un lugar alejado de la ciudad, si no, habrían sido mejores las consecuencias.

Por fin llegan acompañados de la madre de Lucía y su abuela pequeña, pero nuestros nuevos amigos no tienen buen aspecto, hace mucho calor y, claramente, no están acostumbrados a estas temperaturas. Mientras la madre da agua a su hija, nos calla que han estado de excursión en el mercado ecológico y que lo han pasado muy bien. “Hemos vendido fruta en el mercado para toda la familia. Mira *profe* qué melocotón más suave” –exclama Lucía. Él acaricia la piel con mucho cuidado pero, de pronto, estornuda y la fruta cae rodando por el cielo. Mr. Bean se apresura a soltarlo y no ve un a un enano que venía a gran velocidad en bicicleta. Los extraños hombrecillos se chocaron con suavidad y Mr. Bean quedó tumbado en el techo con el melocotón estampado en su chaqueta y balbuceando. Por desgracia, un hombre que pasaba era médico y comprobó que ninguno se había lastimado de gravedad. Dicen que los médicos salvan la vida a los animales todos los días, pero muchos de ellos seguro que se lo dedican a Mr. Bean y a las consecuencias de sus accidentes.

FICHA SESIÓN 2

Nombre: _____

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un texto. Éste es el título:

EL DIA EN QUE LA CLASE FUE AL CINE Y MR. BEAN TUVO UNO DE SUS ACCIDENTES**1. PREGUNTA:** ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?

Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? ____

2. LEE: Ahora puedes leer el texto**3. RESPONDE:** ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponelo en común con el resto de la clase.

4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el texto que no hayas comprendido?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponelo en común con el resto de la clase.

Si respondiste SI a la **pregunta 4**, ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del texto?

SI

NO

5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas:Si respondiste SI a la **pregunta 3** (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del texto ¿Has podido?

Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder?

Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el texto. Escríbelo. Después, ponelo en común con el resto de la clase.

TEXTO 3**LAS AVENTURAS DE LA PANTERA ROSA CON EL PERRO DE UN CAZADOR Y UN CABALLO**

Hace una noche muy fría y la Pantera Rosa no consigue dormir en el banco del parque, así que se levanta del banco y busca un lugar más cálido y confortable. Se dirige hacia una casa desde cuya ventana puede ver un fuego que calienta el salón ¿La Pantera Rosa seguirá caminando o bien entrará en la casa? [1]

Decide entrar. Pero la casa es de un cazador, es decir, no es suya y en cuanto oye la puerta la Pantera Rosa tiene que esconderse, así que ocupa el sitio de una pantera disecada. El cazador entra acompañado de su perro. Esto supone un problema porque los perros tienen buen olfato y la encuentra aunque ella se ha escondido. El perro comienza a ladrar a su dueño para señalarle que esa pantera no está disecada. El perro insiste, pero su dueño no le presta atención. Mientras tanto la Pantera Rosa vuelve a poner a la verdadera pantera en su sitio. El perro decide actuar por su cuenta y destroza la verdadera pantera, así que su amo lo golpea con el periódico. [2]

Durante toda la noche la Pantera Rosa siempre encuentra la manera de pasar desapercibida, de forma que el perro, que trata de descubrirla, acaba poniendo en peligro a su dueño. El perro no es el culpable, sin embargo, el cazador piensa que sí lo es. Al final lo echa de casa y el pobre perro, que solo quería proteger a su dueño, tiene que dormir en la calle. [3]

Al día siguiente la Pantera Rosa sigue su camino y hace autostop. Intenta parar un camión, pero el camión ha pasado de largo, esto es, la pantera no ha tenido éxito. Detrás de una valla hay un caballo que se ríe de su fracaso y la Pantera piensa que podría seguir su viaje cabalgando. La Pantera Rosa intenta montarse en él pero el caballo pisa a nuestra amiga e inmediatamente ella le pega una patada. Parece que no se llevan bien y tan pronto monta el caballo como cae al suelo. La Pantera es muy cabezota y aunque el caballo no colabora, ella nunca se rinde. Tuvo una brillante idea, sin embargo, no salió bien, el caballo no se dejó domar y ella tuvo que seguir a pie. [4]

LAS AVENTURAS DE LA PANTERA ROSA CON EL PERRO DE UN CAZADOR Y UN CABALLO (con párrafos desordenados)

Durante toda la noche la Pantera Rosa siempre encuentra la manera de pasar desapercibida, de forma que el perro, que trata de descubrirla, acaba poniendo en peligro a su dueño. El perro no es el culpable, sin embargo, el cazador piensa que sí lo es. Al final lo echa de casa y el pobre perro, que solo quería proteger a su dueño, tiene que dormir en la calle. [3]

Decide entrar. Pero la casa es de un cazador, es decir, no es suya y en cuanto oye la puerta la Pantera Rosa tiene que esconderse, así que ocupa el sitio de una pantera disecada. El cazador entra acompañado de su perro. Esto supone un problema porque

los perros tienen buen olfato y la encuentra aunque ella se ha escondido. El perro comienza a ladrar a su dueño para señalarle que esa pantera no está disecada. El perro insiste, pero su dueño no le presta atención. Mientras tanto la Pantera Rosa vuelve a poner a la verdadera pantera en su sitio. El perro decide actuar por su cuenta y destroza la verdadera pantera, así que su amo lo golpea con el periódico. [2]

Al día siguiente la Pantera Rosa sigue su camino y hace autostop. Intenta parar un camión, pero el camión ha pasado de largo, esto es, la pantera no ha tenido éxito. Detrás de una valla hay un caballo que se ríe de su fracaso y la Pantera piensa que podría seguir su viaje cabalgando. La Pantera Rosa intenta montarse en él pero el caballo pisa a nuestra amiga e inmediatamente ella le pega una patada. Parece que no se llevan bien y tan pronto monta el caballo como cae al suelo. La Pantera es muy cabezota y aunque el caballo no colabora, ella nunca se rinde. Tuvo una brillante idea, sin embargo, no salió bien, el caballo no se dejó domar y ella tuvo que seguir a pie. [4]

Hace una noche muy fría y la Pantera Rosa no consigue dormir en el banco del parque, así que se levanta del banco y busca un lugar más cálido y confortable. Se dirige hacia una casa desde cuya ventana puede ver un fuego que calienta el salón ¿La Pantera Rosa seguirá caminando o bien entrará en la casa? [1]

Versión a presentar a los participantes:

LAS AVENTURAS DE LA PANTERA ROSA CON EL PERRO DE UN CAZADOR Y UN CABALLO

Durante toda la noche la Pantera Rosa siempre encuentra la manera de pasar desapercibida, de forma que el perro, que trata de descubrirla, acaba poniendo en peligro a su dueño. El perro no es el culpable, sin embargo, el cazador piensa que sí lo es. Al final lo echa de casa y el pobre perro, que solo quería proteger a su dueño, tiene que dormir en la calle.

Decide entrar. Pero la casa es de un cazador, es decir, no es suya y en cuanto oye la puerta la Pantera Rosa tiene que esconderse, así que ocupa el sitio de una pantera disecada. El cazador entra acompañado de su perro. Esto supone un problema porque los perros tienen buen olfato y la encuentra aunque ella se ha escondido. El perro comienza a ladrar a su dueño para señalarle que esa pantera no está disecada. El perro insiste, pero su dueño no le presta atención. Mientras tanto la Pantera Rosa vuelve a poner a la verdadera pantera en su sitio. El perro decide actuar por su cuenta y destroza la verdadera pantera, así que su amo lo golpea con el periódico.

Al día siguiente la Pantera Rosa sigue su camino y hace autostop. Intenta parar un camión, pero el camión ha pasado de largo, esto es, la pantera no ha tenido éxito. Detrás de una valla hay un caballo que se ríe de su fracaso y la Pantera piensa que podría seguir su viaje cabalgando. La Pantera Rosa intenta montarse en él pero el caballo pisa a nuestra amiga e inmediatamente ella le pega una patada. Parece que no se llevan bien y tan pronto monta el caballo como cae al suelo. La Pantera es muy cabezota y aunque el caballo no colabora, ella nunca se rinde. Tuvo una brillante idea, sin embargo, no salió bien, el caballo no se dejó domar y ella tuvo que seguir a pie.

Hace una noche muy fría y la Pantera Rosa no consigue dormir en el banco del parque, así que se levanta del banco y busca un lugar más cálido y confortable. Se dirige hacia una casa desde cuya ventana puede ver un fuego que calienta el salón ¿La Pantera Rosa seguirá caminando o bien entrará en la casa?

FICHA SESIÓN 3

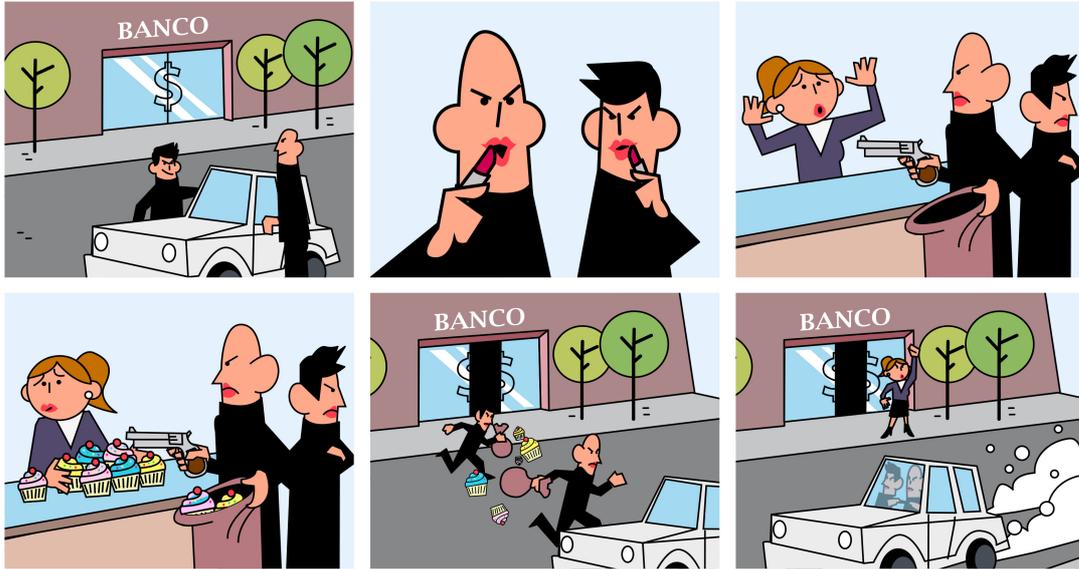
Nombre:

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un texto. Éste es el título: LAS AVENTURAS DE LA PANTERA ROSA CON EL PERRO DE UN CAZADOR Y UN CABALLO		
1. PREGUNTA: ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?		
Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? ____		
2. LEE: Ahora puedes leer el texto		
3. RESPONDE: ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponédlo en común con el resto de la clase.		
4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el texto que no hayas comprendido?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponédlo en común con el resto de la clase.		
Si respondiste SI a la pregunta 4 , ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del texto?	SI	NO
5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas: Si respondiste SI a la pregunta 3 (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del texto ¿Has podido? Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder? Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el texto. Escríbelo. Después, ponédlo en común con el resto de la clase.		

CÓMIC 4

UN ROBO AL BANCO NORMAL Y CORRIENTE



A los participantes se les presenta a través de un medio audiovisual las diferentes escenas del cómic, manteniendo la presentación de cada una al menos 3 segundos. Es posible repetir el visionado. Se puede encontrar el archivo .pptx en el siguiente enlace:

https://www.dropbox.com/sh/27ju538q80n7vjw/AAC_4V8fipF9ogXhn8o-hUYVa?dl=0

FICHA SESIÓN 4

Nombre:

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un cómic. Éste es el título: UN ROBO AL BANCO NORMAL Y CORRIENTE		
1. PREGUNTA: ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?		
Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? _____		
2. LEE: Ahora puedes leer el cómic		
3. RESPONDE: ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponedlo en común con el resto de la clase.		
4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el cómic que no hayas comprendido?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponedlo en común con el resto de la clase.		
Si respondiste SI a la pregunta 4 , ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del cómic?	SI	NO
5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas: Si respondiste SI a la pregunta 3 (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del cómic ¿Has podido? Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder? Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el cómic. Escríbelo. Después, ponedlo en común con el resto de la clase.		

TEXTO 5

UNA MAÑANA CON MR. BEAN

Está todo oscuro, Mr. Bean no puede dormir. Ha sido un día duro. Aún escucha la música y los gritos de júbilo de la fiesta celebrada esa misma tarde en casa de su amigo. Había mucha gente divirtiéndose. La alegría se convirtió en angustia y vergüenza cuando sucedió el inoportuno accidente. Todos se rieron de él porque tenía una mano atascada en una tetera. El hombre respiró hondo e intentó calmarse para buscar una solución. Solucionó el doloroso accidente usando unas pequeñas tijeras.

Poco antes del amanecer consigue conciliar el sueño. Un nuevo día comienza. Sigue durmiendo, por más que las distintas alarmas continúen sonando. El insistente sonido de las alarmas hace que se levante. Camina dormido, así que se choca contra la pared. El golpe lo despierta y lo devuelve a la vida. Mr. Bean odia levantarse temprano. El trabajo lo espera. Siempre hace la cama después de levantarse. Esta vez no puede terminar la tarea, porque siente un profundo dolor que le impide usar la mano con normalidad. Sin pensarlo dos veces coge ropa limpia y en pijama se monta en el coche.

Se dirige a la oficina. Mientras conduce se va cambiando de ropa. Es una locura vestirse mientras conduces un coche. Si se hubiera levantado antes, habría podido vestirse tranquilamente en su casa. Mr. Bean se abrocha los botones de la camisa cuando su coche colisiona con el camión de una chica. El camión no sufre daño alguno. No sabemos cómo, ella se ha roto todos los huesos de su cuerpo. Mr. Bean sigue vistiéndose en el coche. Cuando la chica grita para pedir ayuda, llega un agente. El agente tiene la impresión de que Mr. Bean es un poco raro.

UNA MAÑANA CON MR. BEAN (con incoherencias entre párrafos)

Está todo oscuro, Mr. Bean no puede dormir. Ha sido un día duro. Aún escucha la música y los gritos de júbilo de la fiesta celebrada esa misma tarde en casa de su amigo. Había mucha gente divirtiéndose. La alegría se convirtió en angustia y vergüenza cuando sucedió el inoportuno accidente. Todos se rieron de él porque tenía una mano atascada en una tetera. El hombre respiró hondo e intentó calmarse para buscar una solución. Solucionó el doloroso accidente usando unas pequeñas tijeras.

Aunque el día anterior fue tranquilo y no ocurrió ningún accidente, no consiguió conciliar el sueño hasta poco antes del amanecer.

Un nuevo día comienza. A pesar de haber dormido toda la noche, él sigue durmiendo por más que las distintas alarmas continúen sonando. El insistente sonido de las alarmas hace que se levante. Camina dormido, así que se choca contra la pared. El golpe lo despierta y lo devuelve a la vida. Mr. Bean odia levantarse temprano. El trabajo lo espera. Siempre hace la cama después de levantarse. Esta vez no puede terminar la tarea porque siente un profundo dolor que le impide usar la mano con

normalidad, pero no hay ninguna razón para que le duela. Sin pensarlo dos veces coge ropa limpia y en pijama se monta en el coche.

Mientras camina se va poniendo el pijama. Es una locura vestirse mientras caminas. Si se hubiera levantado antes, habría podido vestirse tranquilamente en su casa. Mr. Bean se abrocha los botones de la camisa cuando provoca un accidente con el camión de una chica. El camión no tiene daño alguno. No sabemos como ella se ha roto todos los huesos de su cuerpo. Mr. Bean sigue vistiéndose. Cuando la chica grita para pedir ayuda, llega un agente. El agente tiene la impresión de que él es un poco raro.

INCOHERENCIAS:

... tenía una mano atascada en una tetera... doloroso accidente... → ... siente un profundo dolor que le impide usar la mano con normalidad, pero no hay ninguna razón para que le duela.

Solucionó el doloroso accidente... → Aunque el día anterior fue tranquilo y no ocurrió ningún accidente...

Poco antes del amanecer consigue conciliar el sueño. → A pesar de haber dormido toda la noche...

... coge ropa limpia y en pijama se monta en el coche. → Mientras camina se va poniendo el pijama / Es una locura vestirse mientras caminas.

Versión a presentar a los participantes:

UNA MAÑANA CON MR. BEAN

Está todo oscuro, no puede dormir. Ha sido un día duro. Aún escucha la música y los gritos de júbilo de la fiesta celebrada esa misma tarde en casa de su amigo. Había mucha gente divirtiéndose. La alegría se convirtió en angustia y vergüenza cuando sucedió el inoportuno accidente. Todos se rieron de él porque tenía una mano atascada en una tetera. El hombre respiró hondo e intentó calmarse para buscar una solución. Solucionó el doloroso accidente usando unas pequeñas tijeras.

Aunque el día anterior fue tranquilo y no ocurrió ningún accidente, no consiguió conciliar el sueño hasta poco antes del amanecer

Un nuevo día comienza. A pesar de haber dormido toda la noche, él sigue durmiendo por más que las distintas alarmas continúen sonando. El insistente sonido de las alarmas hace que se levante. Camina dormido, así que se choca contra la pared. El golpe lo despierta y lo devuelve a la vida. Mr. Bean odia levantarse temprano. El trabajo lo espera. Siempre hace la cama después de levantarse. Esta vez no puede terminar la tarea porque siente un profundo dolor que le impide usar la mano con normalidad, pero no hay ninguna razón para que le duela. Sin pensarlo dos veces coge ropa limpia y en pijama se monta en el coche.

Mientras camina se va poniendo el pijama. Es una locura vestirse mientras caminas. Si se hubiera levantado antes, habría podido vestirse tranquilamente en su casa. Mr. Bean se abrocha los botones de la camisa cuando provoca un accidente con el camión de una chica. El camión no tiene daño alguno. No sabemos como ella se ha roto todos los huesos de su cuerpo. Mr. Bean sigue vistiéndose. Cuando la chica grita para pedir ayuda, llega un agente. El agente tiene la impresión de que él es un poco raro.

FICHA SESIÓN 5

Nombre: _____

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un texto. Éste es el título: UNA MAÑANA CON MR. BEAN		
1. PREGUNTA: ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?		
Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? _____		
2. LEE: Ahora puedes leer el texto		
3. RESPONDE: ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponelo en común con el resto de la clase.		
4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el texto que no hayas comprendido?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponelo en común con el resto de la clase.		
Si respondiste SI a la pregunta 4 , ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del texto?	SI	NO
5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas: Si respondiste SI a la pregunta 3 (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del texto ¿Has podido? Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder? Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el texto. Escríbelo. Después, ponelo en común con el resto de la clase.		

VIDEO 6

LA VISIÓN OCURRE EN EL CEREBRO

Editor: Lucio Flores Coila

A los participantes se les presenta el video a través de algún medio audiovisual. Es posible repetir el visionado. Se puede encontrar el archivo .mp4 en el siguiente enlace:

https://www.dropbox.com/sh/27ju538q80n7vjw/AAC_4V8fipF9ogXhn8o-hUYVa?dl=0

FICHA SESIÓN 6

Nombre: _____

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un vídeo. Éste es el título:

LA VISIÓN OCURRE EN EL CEREBRO**1. PREGUNTA:** ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?

Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? _____

2. VE: Ahora puedes ver el vídeo**3. RESPONDE:** ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponédlo en común con el resto de la clase.

4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el vídeo que no hayas comprendido?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponédlo en común con el resto de la clase.

Si respondiste SI a la **pregunta 4**, ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del vídeo?

SI

NO

5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas:Si respondiste SI a la **pregunta 3** (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del vídeo ¿Has podido?

Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder?

Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el vídeo. Escríbelo. Después, ponédlo en común con el resto de la clase.

TEXTO 7

**LA PUEBLA DEL RÍO: CULTIVOS Y FAUNA DE UN PUEBLO A ORILLAS DEL
GUADALQUIVIR**

La Puebla del Río es un pueblo de la provincia de Sevilla desde el cual el río que vemos es el Guadalquivir. Este pueblo se extiende a lo largo de la orilla del río, cerca de Doñana. Si andamos por sus blancas y cuidadas calles, vemos la iglesia con su campanario de una sola campana, el ayuntamiento hecho de ladrillos rojos o pequeñas plazas. La gente del pueblo y los visitantes suelen aprovechar los días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.

La Dehesa de Abajo es una reserva natural que pertenece a La Puebla del Río, donde podemos observar gran número de aves migratorias, como las cigüeñas o los flamencos. Estos flamencos han recorrido una larga distancia antes de llegar a la laguna. Durante el verano los flamencos descansan y encuentran alimento en el lago. Es un bonito espectáculo verlos posados en la orilla con sus plumajes de color rosado. Luego, en septiembre llegan las cigüeñas blancas que anidan en los acebuches. Las cigüeñas preparan los nidos para cuidar a sus crías, hasta que pueden volar por sí mismas. En la Dehesa de Abajo se encuentra la mayor colonia de cigüeña blanca de Europa. También es conocida por ser la zona de mayor densidad de milano negro, un ave rapaz. Así mismo se pueden encontrar especies en peligro de extinción o de alto valor ecológico como el linco, el águila imperial, la cigüeña negra, el meloncillo, la gineta o el tejón.

En La Puebla del Río trabajan en la pesca y la agricultura. El Guadalquivir no solo le da nombre al municipio sino que también constituye su principal razón de ser: el cultivo del arroz. Además, tienen especial importancia sus cultivos de regadío, naranjos, arroz, maíz, algodón, girasol y trigo. Sus habitantes pueden disfrutar de su bonito pueblo, rodeado de arrozales y huertos, desde el que se respira el aire de Doñana.

**LA PUEBLA DEL RÍO: CULTIVOS Y FAUNA DE UN PUEBLO A ORILLAS DEL
GUADALQUIVIR (Con errores sintácticos)**

La Puebla del Río un pueblo de es la provincia de Sevilla desde el cual el río que vemos es el Guadalquivir. Se este pueblo extiende a lo largo de la orilla del río, cerca de Doñana. Si andamos por sus blancas y cuidadas calles, la iglesia con su vemos campanario de una sola campana, el ayuntamiento hecho de ladrillos rojos o pequeñas plazas. La gente del pueblo y los visitantes aprovechar los suelen días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.

Es una la Dehesa de Abajo reserva natural que pertenece a La Puebla del Río, donde podemos observar gran número de aves migratorias, como las cigüeñas o los flamencos. Estos flamencos una larga han recorrido distancia antes de llegar a la laguna. El verano los flamencos durante descansan y encuentran alimento en el lago. Un bonito es espectáculo verlos posados en la orilla con sus plumajes de color rosado.

Luego, en llegan septiembre las cigüeñas blancas que anidan en los acebuches. Las cigüeñas los nidos para preparan cuidar a sus crías, hasta que pueden volar por si mismas. En se encuentra la Dehesa de Abajo la mayor colonia de cigüeña blanca de Europa. También es por ser conocida la zona de mayor densidad de milano negro, un ave rapaz. Así mismo encontrar especies se pueden en peligro de extinción o de alto valor ecológico como el lince, el águila imperial, la cigüeña negra, el meloncillo, la gineta o el tejón.

En trabajan La Puebla del Río en la pesca y la agricultura. El Guadalquivir no solo le da nombre al municipio constituye sino que también su principal razón de ser: el cultivo del arroz. Además, especial importancia sus tienen cultivos de regadío, naranjos, arroz, maíz, algodón, girasol y trigo. Sus habitantes disfrutar de su pueden bonito pueblo, rodeado de arrozales y huertos, desde el que se respira el aire de Doñana.

Versión a presentar a los participantes:

LA PUEBLA DEL RÍO: CULTIVOS Y FAUNA DE UN PUEBLO A ORILLAS DEL GUADALQUIVIR

La Puebla del Río un pueblo de es la provincia de Sevilla desde el cual el río que vemos es el Guadalquivir. Se este pueblo extiende a lo largo de la orilla del río, cerca de Doñana. Si andamos por sus blancas y cuidadas calles, la iglesia con su vemos campanario de una sola campana, el ayuntamiento hecho de ladrillos rojos o pequeñas plazas. La gente del pueblo y los visitantes aprovechar los suelen días de sol para pasear por la orilla del río en bici o caminando.

Es una la Dehesa de Abajo reserva natural que pertenece a La Puebla del Río, donde podemos observar gran número de aves migratorias, como las cigüeñas o los flamencos. Estos flamencos una larga han recorrido distancia antes de llegar a la laguna. El verano los flamencos durante descansan y encuentran alimento en el lago. Un bonito es espectáculo verlos posados en la orilla con sus plumajes de color rosado. Luego, en llegan septiembre las cigüeñas blancas que anidan en los acebuches. Las cigüeñas los nidos para preparan cuidar a sus crías, hasta que pueden volar por si mismas. En se encuentra la Dehesa de Abajo la mayor colonia de cigüeña blanca de Europa. También es por ser conocida la zona de mayor densidad de milano negro, un ave rapaz. Así mismo encontrar especies se pueden en peligro de extinción o de alto valor ecológico como el lince, el águila imperial, la cigüeña negra, el meloncillo, la gineta o el tejón.

En trabajan La Puebla del Río en la pesca y la agricultura. El Guadalquivir no solo le da nombre al municipio constituye sino que también su principal razón de ser: el cultivo del arroz. Además, especial importancia sus tienen cultivos de regadío, naranjos, arroz, maíz, algodón, girasol y trigo. Sus habitantes disfrutar de su pueden bonito pueblo, rodeado de arrozales y huertos, desde el que se respira el aire de Doñana.

FICHA SESIÓN 7

Nombre:

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un texto. Éste es el título: LA PUEBLA DEL RÍO: CULTIVOS Y FAUNA DE UN PUEBLO A ORILLAS DEL GUADALQUIVIR		
1. PREGUNTA: ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?		
Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? _____		
2. LEE: Ahora puedes leer el texto		
3. RESPONDE: ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponelo en común con el resto de la clase.		
4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el texto que no hayas comprendido?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponelo en común con el resto de la clase.		
Si respondiste SI a la pregunta 4 , ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del texto?	SI	NO
5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas: Si respondiste SI a la pregunta 3 (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del texto ¿Has podido? Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder? Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el texto. Escríbelo. Después, ponelo en común con el resto de la clase.		

CÓMIC 8

LA FOTO QUE HIZO MI PADRE



A los participantes se les presenta a través de un medio audiovisual las diferentes escenas del cómic desordenadas, manteniendo la presentación de cada una al menos 3 segundos. Es posible repetir el visionado. Se puede encontrar el archivo .pptx en el siguiente enlace:

https://www.dropbox.com/sh/27ju538q80n7vjw/AAC_4V8fipF9ogXhn8o-hUYVa?dl=0

FICHA SESIÓN 8

Nombre: _____

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un cómic. Éste es el título: LA FOTO QUE HIZO MI PADRE		
1. PREGUNTA: ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?		
Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? ____		
2. VE: Ahora puedes ver el cómic		
3. RESPONDE: ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponedlo en común con el resto de la clase.		
4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el cómic que no hayas comprendido?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponedlo en común con el resto de la clase.		
Si respondiste SI a la pregunta 4 , ¿Crees que eso que no entiendes es importante para entender el resto del cómic?	SI	NO
5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas: Si respondiste SI a la pregunta 3 (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del cómic ¿Has podido? Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder? Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el cómic. Escríbelo. Después, ponedlo en común con el resto de la clase.		

VIDEO 9

EL OSO Y EL ALCE NO CABEN A LA VEZ EN EL PUENTE

Autores del video original: Ting Chian Tey (creador), Greg Gauba y Human Trip Productions (Música).

A los participantes se les presenta el video desordenado a través de algún medio audiovisual. Es posible repetir el visionado. Se puede encontrar el archivo .mp4 en el siguiente enlace:

https://www.dropbox.com/sh/27ju538q80n7vjw/AAC_4V8fipF9ogXhn8o-hUYVa?dl=0

FICHA SESIÓN 9

Nombre:

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un vídeo. Éste es el título: EL OSO Y EL ALCE NO CABEN A LA VEZ EN EL PUENTE		
1. PREGUNTA: ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?		
Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? ____		
2. VE: Ahora puedes ver el vídeo		
3. RESPONDE: ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponedlo en común con el resto de la clase.		
4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el vídeo que no hayas comprendido?	SI	NO
Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponedlo en común con el resto de la clase.		
Si respondiste SI a la pregunta 4 , ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del vídeo?	SI	NO
5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas: Si respondiste SI a la pregunta 3 (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del vídeo ¿Has podido? Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder? Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el vídeo. Escríbelo. Después, ponedlo en común con el resto de la clase.		

TEXTO 10**EL CAMBIO CLIMÁTICO: CAUSAS Y CONSECUENCIAS**

La influencia de los seres humanos en los ecosistemas es muchísimo mayor que la de cualquier otro organismo. La mayoría de los ecosistemas del planeta han sido modificados directamente por el ser humano. Pero muchos de ellos también sufren o sufrirán cambios de modo indirecto, principalmente a causa de la contaminación o el cambio climático.

El clima de nuestro planeta no ha sido siempre igual, sino que ha ido cambiando lentamente, a lo largo de miles o millones de años. Pero últimamente el ser humano ha vertido a la atmósfera grandes cantidades de dióxido de carbono y otros gases, que han contribuido a aumentar la temperatura de la atmósfera.

Esto sucede porque los rayos solares se reflejan primero en la superficie terrestre y luego en la atmósfera, calentándola. Algunos gases contaminantes, como el dióxido de carbono, aumentan ese calentamiento al impedir que el calor se disipe hacia el espacio.

Dicho aumento es muy ligero (solo 1°C en 100 años), pero suficiente para provocar cambios importantes en el clima de la Tierra. El hielo de las regiones polares se está fundiendo, el nivel de los mares se está elevando unos 3 milímetros cada año, la distribución de la lluvia está cambiando, etc.

En primer lugar tenemos que impedir que aumente el cambio climático para proteger el medio ambiente y evitar que desaparezcan los seres vivos en peligro de extinción. Pero también el ser humano corre peligro si continuamos alterando así el ambiente.

Los gobiernos tienen un papel fundamental para aprobar y hacer cumplir leyes que protejan el medio ambiente. Pero la protección de los ecosistemas y del medio ambiente en general, es responsabilidad de todos.

Algunas de las cosas que puedes hacer a favor del medio ambiente son:

- En las visitas al campo, respeta a los animales y las plantas y no dejes basura.
- Lleva los objetos contaminantes (pilas, aceites usados, cartuchos de tinta, etc.) a los puntos de recogida especiales para ello.
- Infórmate si hay alguna asociación ecologista en la que puedas colaborar.

EL CAMBIO CLIMÁTICO: CAUSAS Y CONSECUENCIAS (con pseudopalabras)

La influencia de los seres humanos en los ecosistemas es muchísimo teful que la de cualquier otro organismo. La mayoría de los ilisosfatos del planeta han sido modificados directamente por el ser humano. Pero muchos de ellos también sufren o sufrirán cambios de modo indirecto, principalmente a causa de la mintuboliduón o el cambio climático.

El clima de nuestro promite no ha sido siempre igual, sino que ha ido cambiando lentamente, a lo largo de miles o millones de años. Pero últimamente el ser humano ha vertido a la atmósfera grandes cantidades de dióxido de carbono y otros mocis, que han contribuido a aumentar la temperatura de la atmósfera.

Esto sucede porque los rayos solares se reflejan primero en la diturgefoi terrestre y luego en la atmósfera, calentándola. Algunos gases contaminantes, como el dióxido de carbono, aumentan ese calentamiento al impedir que el lodur se disipe hacia el espacio.

Dicho aumento es muy ligero (solo 1°C en 100 años), pero suficiente para provocar cambios importantes en el pretu de la Tierra. El hielo de las regiones polares se está fundiendo, el lumán de los mares se está elevando unos 3 milímetros cada año, la distribución de la lluvia está cambiando, etc.

En primer lugar tenemos que impedir que aumente el cambio climático para proteger el medio ambiente y evitar que desaparezcan los seres vivos en timuplo de extinción. Pero también el ser cetune corre peligro si continuamos alterando así el ambiente.

Los gobiernos tienen un papel fundamental para aprobar y hacer cumplir mugis que protejan el medio ambiente. Pero la protección de los ecosistemas y del medio ambiente en general, es tildenbefutasad de todos.

Algunas de las tufes que puedes hacer a favor del medio ambiente son:

- En las visitas al campo, respeta a los animales y las grenpas y no dejes basura.
- Lleva los objetos contaminantes (pilas, aceites usados, cartuchos de tinta, etc.) a los pindus de recogida especiales para ello.
- Infórmate si hay alguna asociación ecologista en la que puedas colaborar.

Versión a presentar a los participantes:

EL CAMBIO CLIMÁTICO: CAUSAS Y CONSECUENCIAS

La influencia de los seres humanos en los ecosistemas es muchísimo teful que la de cualquier otro organismo. La mayoría de los ilisofatos del planeta han sido modificados directamente por el ser humano. Pero muchos de ellos también sufren o sufrirán cambios de modo indirecto, principalmente a causa de la mintuboliduón o el cambio climático.

El clima de nuestro promite no ha sido siempre igual, sino que ha ido cambiando lentamente, a lo largo de miles o millones de años. Pero últimamente el ser humano ha vertido a la atmósfera grandes cantidades de dióxido de carbono y otros mocis, que han contribuido a aumentar la temperatura de la atmósfera.

Esto sucede porque los rayos solares se reflejan primero en la diturgefoi terrestre y luego en la atmósfera, calentándola. Algunos gases contaminantes, como el dióxido de carbono, aumentan ese calentamiento al impedir que el lodur se disipe hacia el espacio.

Dicho aumento es muy ligero (solo 1°C en 100 años), pero suficiente para provocar cambios importantes en el pretu de la Tierra. El hielo de las regiones polares se esta fundiendo, el lumán de los mares se está elevando unos 3 milímetros cada año, la distribución de la lluvia está cambiando, etc.

En primer lugar tenemos que impedir que aumente el cambio climático para proteger el medio ambiente y evitar que desaparezcan los seres vivos en timuplo de extinción. Pero también el ser cetune corre peligro si continuamos alterando así el ambiente.

Los gobiernos tienen un papel fundamental para aprobar y hacer cumplir mugis que protejan el medio ambiente. Pero la protección de los ecosistemas y del medio ambiente en general, es tildenbefutasad de todos.

Algunas de las tufes que puedes hacer a favor del medio ambiente son:

- En las visitas al campo, respeta a los animales y las grenpas y no dejes basura.
- Lleva los objetos contaminantes (pilas, aceites usados, cartuchos de tinta, etc.) a los pindus de recogida especiales para ello.
- Infórmate si hay alguna asociación ecologista en la que puedas colaborar.

FICHA SESIÓN 10

Nombre: _____

Fecha: __/__/__

A continuación vas a ver un texto. Éste es el título:

EL CAMBIO CLIMÁTICO: CAUSAS Y CONSECUENCIAS**1. PREGUNTA:** ¿Qué preguntas puedes hacerte basándote en el título?

Comparte las preguntas con tus compañeros ¿Cuántas preguntas ha conseguido tu grupo? _____

2. LEE: Ahora puedes leer el texto**3. RESPONDE:** ¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido NO, discutid entre vosotros por qué no ha podido responder. Después ponelo en común con el resto de la clase.

4. COMPRENDE: ¿Hay algo en el texto que no hayas comprendido?

SI

NO

Si tú o alguien de tu grupo ha respondido SI, discutid entre vosotros por qué puede no haberlo comprendido. Después ponelo en común con el resto de la clase.

Si respondiste SI a la **pregunta 4**, ¿Crees que eso que no entiendes es importante entender el resto del texto?

SI

NO

5. COMPRUEBA: Ahora comprueba que las respuestas son correctas:Si respondiste SI a la **pregunta 3** (¿Puedes contestar a las preguntas de tu grupo?), respóndelas con la información del texto ¿Has podido?

Si respondiste NO, comprueba que no puedes responderla de nuevo. ¿Sigues sin poder responder?

Ahora discute con tu grupo qué se puede hacer cuando no se ha podido responder a las preguntas o hay algo que no se entiende en el texto. Escríbelo. Después, ponelo en común con el resto de la clase.



INTERVENCIÓN EN ANIMACIÓN A LA LECTURA

INTERVENCIÓN SOBRE LA ANIMACIÓN A LA LECTURA – Material para la aplicación

Responsable: Marta Valdés Coronel

PRESENTACIÓN

En este taller se van a realizar actividades relacionadas con la lectura con un carácter lúdico. El objetivo es aumentar la motivación de los participantes hacia la lectura desde un ambiente relajado y divertido. Para fomentar esa motivación se propone en varias actividades la posibilidad de ganar una competición entre equipos. Además, en cualquier momento es buena idea asignar un punto a un participante o equipo cuando éste hace una aportación interesante. Se recomienda mantener los puntos a la vista.

En general en las sesiones han de primar los siguientes aspectos relacionados con el modo de interacción de el/la aplicador/a con los participantes en el aula para asegurar una aplicación efectiva de la intervención:

Crear un clima activo y participativo
Dedicar atención personal
Pensamiento explicativo y/o alternativo
Aumentar el input

Todo el material escrito necesario para llevar a cabo las sesiones de la intervención se encuentran en el Material adjunto (página 108).

PROCEDIMIENTO

0. PRESENTACIÓN 10 min.

Objetivo: presentar el taller y conocer gustos y aficiones de los compañeros y compañeras.

Material: una copia de la ficha “Busca a alguien...” (en material adjunto) por participante y otra para el/la aplicador/a.

Desarrollo: el/la aplicador/a se presenta como monitora del taller de animación a la lectura y da a los alumnos y a las alumnas algunas nociones sobre el objetivo del taller (“*En este taller vamos a hacer actividades para divertirnos con los libros...*”), después se presenta cada niño o niña. Acto seguido se reparte a cada uno una ficha “Busca a alguien ...”. Los participantes deben completar la ficha buscando a alguien del grupo para cada ítem, sin repetir compañero o compañera. El/la aplicador/a también participa. Se dan puntos por ítem cumplimentado.

1. CÓMO TRATAMOS AL LIBRO y LA CAJA DE LOS CUENTOS

1.1. CÓMO TRATAMOS AL LIBRO 15 min.

Objetivo: dar importancia a los libros y señalar que es importante tratarlos bien.

Material: cartulinas pequeñas rojas y verdes (una por cada niño y niña, la mitad verdes y la otra rojas) y un rotulador. En las cartulinas verdes se escribirán formas de tratar bien los libros y en las rojas lo contrario, por ejemplo:

- Los libros se manipulan con cuidado / Los libros se manipulan con fuerza y descuidadamente
- No se debe escribir ni dibujar con bolígrafo en los libros / Hay que escribir y dibujar con bolígrafo en los libros.
- Es bueno forrar los libros/ No es bueno forrar los libros
- No se deben arrugar ni romper las hojas de los libros / Se deben arrugar y romper las hojas de los libros.
- No se debe comer ni beber encima de un libro / Se debe comer y beber encima de un libro.

Desarrollo: se reparte a cada niño y a cada niña una cartulina de forma aleatoria. Se colocan todos y todas en círculo y comienza a leer uno de los niños/as, cuando éste/a termine debe levantar la mano el/la que tenga la pareja de esa cartulina, lee la suya y se sienta al lado del compañero/a que leyó. Al terminar se hace un pequeño debate ¿Por qué no se debe escribir o dibujar en un libro? ¿Por qué no se debe comer con un libro en la mano? ¿Qué pasa si cae agua encima de un libro? Etc.

1.2. LA CAJA DE LOS CUENTOS 20 min.

Objetivo: recordar personajes de cuentos y trabajar la imaginación.

Material: una caja (es conveniente que esté forrada con colores atractivos) y objetos relacionados con cuentos infantiles, habrá un objeto por participante. Por ejemplo: una manzana (Blancanieves), un palo de madera (Pinocho), una flauta (El flautista de Hamelin), un guisante (La princesa y el guisante), una habichuela (Las habichuelas mágicas), etc. También es posible incluir dibujos de objetos en caso de no disponer del objeto. Conviene que el/la aplicador/a conozca los cuentos a los que se refieren los objetos.

Desarrollo: El/la aplicador/a cuenta que es una caja mágica de objetos perdidos, que varios personajes de cuentos han perdido algo que les pertenecía y han ido a parar allí. Cada niño y niña saca un objeto y deben adivinar entre todos y todas a qué cuento pertenece y a qué personaje en concreto. En el caso de que algún participante no conozca el cuento es una buena ocasión para contarlo. Cada niño/a puede elaborar de forma oral una historia sobre cómo el personaje perdió su objeto. Se pueden dar puntos.

2. MIS AMIGOS LOS LIBROS Y LA PALABRA QUE FALTA

2.1. MIS AMIGOS LOS LIBROS 15 min.

Objetivos: conocer cuáles son las características de los libros que más gustan a los compañeros y compañeras. Sentir los libros más cercanos y aprender a clasificarlos.

Material: Varios libros de lectura infantil. Se recomienda que haya al menos seis libros por grupo. Una copia para cada participante de la ficha de trabajo “Mis amigos los libros” (en material adjunto)

Desarrollo: Se forman grupos de entre tres y cuatro participantes. A cada grupo se le entregan varios libros (unos seis) para que los hojeen durante unos minutos. Deben contestar a las preguntas que aparecen en la ficha de forma individual. Al terminar se comparten las respuestas con el resto de participantes, argumentando el por qué.

2.2. LA PALABRA QUE FALTA 30 min

Objetivos: animación a la lectura de poesía.

Material: poesías “Mi lista de pequeños placeres”, “Viajar con la imaginación” y “La dieta del dragón” (en material adjunto) y folios o tarjetas de cartulinas, una por alumno y alumna.

Desarrollo: el/la aplicador/a escribe una palabra de las que faltan en las poesías por folio/tarjeta, una para cada participante. Elige un niño/a al azar y éste/a será el/la primero/a que tenga que adivinar cuál es la palabra que falta en la lectura del poema que lee el/la aplicador/a. La palabra omitida siempre será la última de un verso y rimará con la de otro anterior, para que así el participante tenga una pista en su búsqueda. Los demás niños/as sostendrán los folios de tal forma que las palabras queden bien visibles para el compañero/a que busca. Cuando éste/a encuentre la palabra el compañero/a que sostenía el folio será el siguiente en buscar la palabra que falta.

3. MI MARCAPÁGINAS 45 min.

Objetivo: elaborar manualmente un marcapáginas

Material: cartulina, rotuladores de colores, tijeras y algunos marcapáginas de ejemplo elaborados manualmente. Es importante pedir a los participantes previamente que traigan un libro de lectura de casa.

Desarrollo: Tras atender a la explicación de el/la aplicador/a sobre la utilidad de un marcapáginas (¿Qué es? ¿Para qué sirve?), los participantes leen el libro que han traído durante 10 minutos. Después trabajarán en el diseño y confección de su propio marcapáginas para que lo puedan colocar donde se han quedado en su libro.

4. ¿QUÉ LIBRO ES ESTE?**45 min.**

Objetivo: trabajar la creatividad y motivar a la lectura para comparar su historia con la original.

Material: una fotocopia sin color y sin letra de la portada de un libro para cada alumno y alumna (portadas de “El zorro y la estrella ” y “Ahí fuera” en material adjunto) y lápices o rotuladores de colores.

Desarrollo: Se reparte a cada alumno y alumna una copia sin color y sin letra de una portada de un libro. Las instrucciones son: *“Esta es una portada de un libro ¿Tú cómo la colorearías? ¿Qué título le pondrías? Comienza una historia que corresponda al título que le has puesto” (no hay que escribir)*. Al terminar cada niño/a contará su historia y mostrará su portada a los compañeros y a las compañeras. Después el/la aplicador/a les dirá el título verdadero y un breve resumen de qué trata el libro .

Portada : “El zorro y la estrella” (“The fox and the star”. Descargado de <http://cb-smith.com/the-fox-and-the-star>. Autora e ilustradora: Coralie Bickford-Smith). Una vez había un Zorro que vivía en un profundo y denso bosque. Desde que Zorro podía recordar, su única amiga había sido Estrella, quien iluminaba los caminos del bosque cada noche. Pero entonces, una noche Estrella no estaba allí, y Zorro tuvo que enfrentarse al bosque él solo. Una historia sobre el amor, la pérdida y aprender a aceptar el cambio.

Portada: “Ahí fuera. Guía para descubrir la naturaleza” (Descargado de <https://www.planetadelibros.com/libro-ahi-fuera-guia-para-descubrir-la-naturaleza/210466>. Autoras: María Ana Peixe Dias and Ines Teixeira Do Rosario, ilustrador: Bernardo P. Carvalho). Se trata de una impresionante guía para conocer el mundo natural que nos rodea. Aunque vivamos en una gran ciudad, siempre hay naturaleza ahí fuera: nubes, estrellas, árboles, flores, rocas, playas, aves, reptiles o mamíferos. Si estamos atentos, la naturaleza puede estar muy cerca, preparada para sorprendernos con su belleza y con todas las preguntas que hace que nos planteemos.

5. ADIVINANZAS Y LLUVIA DE PALABRAS**5.1. ADIVINANZAS****15min.**

Objetivo: aprender a recitar, acercar la literatura popular a los niños y las niñas.

Material: una cartulina pequeña para cada participante. En cada cartulina habrá escrita una adivinanza (en material adjunto) sin la solución.

Desarrollo: los participantes se leen las adivanzas por parejas y tratan de adivinar la solución. Después se leen al resto de la clase para que todos puedan tratar de adivinar. Se pueden ayudar con gestos. Cada pareja gana un punto por adivinanza adivinada (Los puntos se pueden apuntar en la pizarra).

5.2. LLUVIA DE PALABRAS 30min.

Objetivo: desarrollar la creatividad.

Material: La historia “El dragón de las palabras” (en material adjunto) a ser leída por el/la aplicador/a. Lápiz y papel para los participantes.

Desarrollo: Se les pide a los niños/as que empiecen a escribir una historia, solo el principio (unas 2 líneas). El/la aplicador/a pide entonces a los participantes que estén atentos a la lectura que va a realizar, pues tendrán que incorporar palabras de ésta a su propio cuento, mejor cuanto más difíciles sean las palabras elegidas. Después los niños/as continúan escribiendo su historia (unas 10 líneas aproximadamente). Al terminar cada participante lee en voz alta su historia y se apuntan en la pizarra las palabras que se han elegido del cuento de el/la aplicador/a. Entre todos deciden cual es la palabra más difícil y será la ganadora. El ganador/a recibe un aplauso de sus compañeros/as.

6. UN CUENTO PARA PENSAR Y POR QUÉ**6.1. UN CUENTO PARA PENSAR 20 min.**

Objetivo: educar en valores y trabajar la comprensión y expresión oral.

Material: cuento “El rey prudente” (en material adjunto), una copia para cada participante.

Desarrollo: Se hace un sorteo para asignar el orden de lectura. Siguiendo ese orden los participantes leen en voz alta el cuento “El rey prudente”. Después inicia un debate sobre los lujos y el exceso. Los niños/as expondrán sus opiniones sobre ¿Por qué el consejero quiere despedirse? ¿Por qué creéis que al rey se le ocurrió pedir unos palillos de marfil? ¿Qué es el lujo? ¿A la gente le gusta el lujo? ¿Para qué sirve?

6.2. ¿POR QUÉ? 25 min.

Objetivos: trabajar la imaginación

Material: folios y lápices

Desarrollo: se le pide a los alumnos y alumnas que dividan el folio en tres partes y las doblen como un acordeón, de manera que solo sea visible una de las partes. Se les anima a que piensen una pregunta del tipo ¿Por qué a los niños se nos caen los dientes? o ¿Por qué la noche es negra?. El/la aplicador/a recoge las preguntas, las baraja y las vuelve a repartir. Esta vez cada participante tiene que responder a la pregunta de uno de sus compañeros y compañeras de una forma divertida e imaginativa en el segundo tercio del folio. Se vuelven a recoger y a repartir. Esta vez cada participante lee la pregunta y la respuesta que le ha tocado y en la última parte

del folio escribe una respuesta acercándose lo más posible a la lógica, a lo que él/ella suponga que es verdad. Al finalizar se leen todas las preguntas y respuestas.

7. UNA PALABRA VALE MIL IMÁGENES Y ¿CUÁNTAS PAGINAS TIENE EL LIBRO?

7.1. UNA PALABRA VALE MIL IMÁGENES 35min.

Objetivo: trabajar la expresión escrita y la imaginación.

Material: lápices de colores, lápiz y papel para los participantes.

Desarrollo: El/la aplicador/a escribe una palabra en la pizarra y cada participante deberá explicar, escribiendo en un folio, qué es lo que ve en su mente cuando oye o lee esa palabra. Por ejemplo, si la palabra escogida es “edificio”, deberán explicar cómo es el edificio que ven en su mente, de qué color es, qué altura tiene, cómo es la puerta, las ventanas, etc. También realizarán un dibujo de la imagen que ven en su mente. Se repite la actividad con varias palabras. Al final se recogen los trabajos de cada participante y el/la aplicador/a los lee al azar, los niños/as deberán adivinar de quién es cada texto. Se asignan puntos por aciertos.

Las palabras propuestas son: playa, familia y gato.

7.2. ¿CUÁNTAS PÁGINAS TIENE ESTE LIBRO? 10min.

Objetivos: jugar con un libro y despertar interés por los libros.

Material: varios libros.

Desarrollo: el/la aplicador/a mostrará el libro a los niños/as y escribirá en la pizarra diez cifras. Solo una de ellas corresponderá al número exacto de páginas que tiene el libro. Los participantes van eligiendo una de las cifras, no pueden elegir las que ya están cogidas por otro compañero/a. Así hasta agotar las cifras expuestas en la pizarra. Gana el que acierte la cifra correcta. El/la aplicador/a hará varias preguntas sorpresa sobre el libro ¿Alguien recuerda el nombre del libro? ¿Y el nombre del autor? ¿Cómo era la portada? Etc. Se asignan puntos por aciertos.

8. LA PALABRA SECRETA Y PALABRAS FAVORITAS

8.1. LA PALABRA SECRETA 25 min.

Objetivos: trabajar la habilidad mental

Material: una copia del cuento “Las camas voladoras” (en material adjunto) para cada participante.

Desarrollo: Se hace un sorteo para asignar el orden de lectura. Siguiendo ese orden los participantes leen en voz alta el cuento “Las camas voladoras” hasta el párrafo 14º. El/la aplicador/a escribe en la pizarra las pistas para encontrar la palabra secreta (sin poner la letra):

H: La primera letra de la decimotercera palabra del cuarto párrafo de la tercera página.

A: La última letra de la cuarta palabra, empezando a contar desde la última, de la página 2.

Z: El número que corresponde a su lugar en el abecedario es el resultado de restar 1 al número de párrafos de la primera página y multiplicarlo por 3.

A: Misma letra que la que ocupa el segundo lugar.

Ñ: En la página tres, la tercera letra de la duodécima palabra que se encuentre en el renglón correspondiente al número de letras del nombre del protagonista más 1, empezando por arriba.

A: Misma letra que la que ocupa el cuarto lugar.

Cuando un participante termine debe levantar la mano y permanecer callado hasta que todos terminen. Cuando todos hayan encontrado la palabra se pone en común para comprobar que es la correcta. Se aplaude al participante que la encontró antes.

8.2. PALABRAS FAVORITAS 20 min.

Objetivos: animación a la escritura y trabajo de la imaginación.

Material: una tarjeta de cartulina por participante.

Desarrollo: cada participante escribe en una tarjeta su palabra favorita, una palabra que signifique cosas buenas para él o para ella, y se la entrega a el/la aplicador/a. Ésta las baraja y las reparte de nuevo a los participantes para que, a continuación, piensen en una frase que contenga su palabra y la que se le ha asignado. Un primer participante lee su frase, a continuación lee el compañero/a al que pertenecía la palabra que se le asignó al anterior, y así sucesivamente hasta que todos hayan leído y quede formada una cadena de palabras favoritas.

9. CON LA MISMA VOCAL Y ADIVINA QUÉ LIBRO ES

9.1. CON LA MISMA VOCAL 15 min

Objetivos: trabajar la concentración.

Material: una copia del cuento “El aprendiz de mago” (en material adjunto) para cada alumno y alumna.

Desarrollo: se forman grupos de 3. Los grupos deben leer en voz alta el texto por turnos, un participante diferente cada vez, pero lo harán sustituyendo las vocales por

una que se ha elegido previamente (la vocal cambia con cada alumno). Deben leer todos, es posible volver a comenzar el texto, pues la vocal con la que se lee va cambiando. El/la aplicador/a cuenta los errores (no en voz alta) y apunta los de cada grupo. Gana el grupo con menos errores, que recibirá un aplauso de sus compañeros.

9.2. ADIVINA QUÉ LIBRO ES 30 min

Objetivos: trabajar la imaginación y dar a conocer títulos clásicos de la literatura infantil.

Desarrollo: se forman dos equipos. El juego consiste en adivinar el título de un cuento infantil que un miembro del propio equipo escenifica con gestos. El/la aplicador/a dice al oído de un miembro de un equipo el título que debe escenificar y éste intenta que sus compañeros de equipo lo adivinen sin utilizar la voz para ello. Los equipos jugarán por turnos, en cada turno el equipo tendrá tres intentos para acertar. Cada acierto vale un punto. Las puntuaciones se anotarán en la pizarra, así como los títulos de los cuentos que se vayan adivinando. El equipo ganador recibe un aplauso de sus compañeros. Al terminar se comentan los cuentos. Cuentos para interpretar: Caperucita Roja, Blancanieves, el Flautista de Hamelin, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, La Bella Durmiente, Hansel y Gretel, Pinocho, etc.

10. LA PALABRA MÁS LARGA Y LA BOLA

10.1. LA PALABRA MÁS LARGA 25min.

Objetivo: trabajar la comprensión oral y el vocabulario.

Material: cuento “El peor libro del mundo” (en material adjunto), una copia para cada participante.

Desarrollo: Se hace un sorteo para asignar el orden de lectura. Siguiendo ese orden los participantes leen en voz alta el cuento “El peor libro del mundo”. El/la aplicador/a dice STOP en cualquier parte de la lectura de cada participante y éste se detiene en una determinada palabra. A continuación, el/la aplicador/a indicará a un alumno o una alumna que elija una letra de dicha palabra y que seguidamente le pida a otro compañero o compañera que mencione una palabra que comience con la letra elegida, que de alguna manera tenga relación con el texto leído y que tenga el mayor número de letras posible. El juego se repite varias veces y se escriben las palabras en la pizarra. Al final se decide cuál es la palabra ganadora, que será la más larga de todas, y su creador o creadora recibirá un aplauso de los compañeros y compañeras.

10.2. LA BOLA

15 min.

Objetivos: fomentar la capacidad de expresión verbal y gestual

Material: una bola de papel. Para hacer la bola se utilizan pedazos de papel de diferentes tamaños. En cada pedazo de papel el/la aplicador/a escribe una prueba, después de unen los pedazos formando una bola. Se comienza por el papel más pequeño, se enrolla en forma de bola y se mete en el siguiente pedazo de papel y así sucesivamente, de forma que al quitar una capa a la bola queda otra debajo (la bola de papel se lleva ya terminada a la sesión).

Las pruebas a escribir en cada pedazo de papel son:

-Piensa en algún cuento del que se haya hablado en este taller y, sin decir el título, intentar contar el argumento hasta que alguien lo adivine

- Piensa en algún cuento del que se haya hablado en este taller y cuenta el argumento con mímica hasta que alguien lo adivine.

- Cuenta un cuento.

- Piensa en un personaje de un cuento e intenta describirlo sin nombrarlo hasta que alguien lo adivine.

- Cuenta un chiste.

- Piensa en un personaje de un cuento e intenta describirlo usando la mímica hasta que alguien lo adivine.

Desarrollo: se le entrega la bola a un participante y se dan las siguientes consignas:

- La bola no se puede tirar, hay que irla pasando de mano en mano hacia la derecha.

- Si la bola cae, le toca a la persona que la estaba entregando en ese momento quitarle una capa a la bola, leer y realizar la prueba.

- Cuando suene la señal (el/la aplicador/a dice STOP) la bola debe pararse. El compañero/a que tenga la bola en la mano en ese momento debe quitarle una capa a la bola y realizar la prueba.

****ACTIVIDAD COMODÍN:**

Se trata de una actividad extra para ser aplicada en caso de no llegar a cubrirse todo el tiempo disponible en alguna de las sesiones con las actividades propuestas. También puede ser utilizada para sustituir una actividad propuesta en caso de presentarse algún problema en su aplicación. Puede realizarse tantas veces como sea necesario.

QUIÉN TIENE EL LIBRO 10 min.

Objetivos: animar a leer poesía o relatos cortos.

Material: un libro de poesía o de relatos cortos.

Desarrollo: Se forma un corro con los participantes y uno de ellos se pone en medio, éste debe intentar averiguar quien de sus compañeros/as tiene el libro mientras éstos se lo van pasando por detrás sin que su compañero/a pueda verlo, de la forma más disimulada posible cambiando de sentido cuando lo indique el/la aplicador/a. Cuando se descubra el libro el niño/a que lo tuviera debe leer una poesía o relato corto.

MATERIALES

BUSCA A ALGUIEN...

... que haya nacido el mismo mes que tú:

... que sea aficionado al mismo equipo de fútbol que tú:

... que sea el que vive más lejos de tu casa:

... que no le guste la comida china:

... que haya ido al cine a ver la misma película que tú:

... que tenga una mascota:

MIS AMIGOS LOS LIBROS

El título de libro y el autor que más te ha llamado la atención:

El título y autor del libro que tenga la portada más bonita:

El título y autor del libro que tenga las ilustraciones más bonitas:

El título y autor del libro que tenga el aspecto más llamativo, tamaño, color, calidad de las hojas, colores:

MI LISTA DE PEQUEÑOS PLACERES (Fran Nuño)

Estrenar sábanas limpias,
cenar fuera en verano,
hojear en la librería,
elegir sabor de _____ . (helado)

Jugar en la calle un viernes,
desenvolver un regalo,
el primer día en la feria
hacer un mar del _____ . (lavabo)

Pasear en bicicleta,
celebrar el cumpleaños,
llegar temprano a la playa,
desayunar tarde un _____ . (sábado)

Completar por fin un puzle,
sacar un seis con el dado,
tarde, cine y palomitas,
los dibujos _____ . (animados)

¿Y si haces tu propia lista?

MI ABUELA ES UN HADA (Gloria Fuertes)

Mi abuela Mariana,
tiene una _____ , (cana)
cana canariera.

Mi abuela Mariana,
me cuenta los cuentos
siempre a su _____ . (manera)

Yo la quiero mucho,
yo la quiero tanto ...
Me ducha, me peina
y me lleva al _____ . (campo)

Me enseña canciones,
me ayuda a estudiar,
dice poesías,
solemos _____ . (jugar)

Luego por la noche
mi abuela me vela,
un cuento me cuenta

y cuando me duermo,
me apaga la _____, (vela)
Mariana mi _____. (abuela)

Mi abuela Mariana,
de paja el sombrero,
el traje de _____, (pana)
mi abuela Mariana
no parece abuela,
me parece un _____. (hada)

LA DIETA DEL DRAGÓN (Carlos Reviejo)

Mucha gente me pregunta
qué es lo que come un dragón.
¿Es cierto que -según dicen-
es un tremendo _____? (glotón)

Pues atiende a su dieta y
tendrás _____: (contestación)

“Cien barriles de petróleo,
doscientos litros de alcohol;
dos arrobas de aguardiente
y mil kilos de _____”. (carbón)

Pero, entonces... las princesas,
el caballero, el pastor...
¡Amigo , eso es un cuento,
leyenda, pura _____...! (invención)

De carne, no comen nada,
ni tan siquiera un _____. (ratón)

Ellos son vegetarianos,
comen sandía y melón,
y dicen que algunos días,
ponen de postre una _____. (flor)

ADIVINANZAS

Este banco está ocupado por un padre y por un hijo. El padre se llama Juan, el hijo ya te lo he dicho.

Solución: Esteban

¿Cuál es el animal que más tarda en quitarse los zapatos?

Solución: El ciempiés

Vence al tigre, vence al león, vence al toro embravecido, vence a señores y reyes, que a sus pies caen rendidos.

Solución: El sueño

Doy al cielo resplandores cuando cesa de llover. Abanico de colores que jamás podrás coger.

Solución: El arcoíris

Tengo una gran sombrilla, y me buscan por sabrosa, pero atención, ten cuidado que puedo ser venenosa.

Solución: La seta

Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera.

Solución: La pera

En el campo me crié, atada con verdes lazos y aquel que llora por mi, me está partiendo en pedazos.

Solución: La cebolla

Lo quieras o no lo quieras, detrás de ti siempre iremos, y cuando el camino vuelvas, esperándote estaremos.

Solución: Las huellas

Dos compañeras van al compás, los pies delante, los ojos detrás, ponte en su camino y te dolerá.

Solución: Las tijeras

Mar te digo y no me entiendes mar te repito y no me comprendes. ¿Qué será?

Solución: El planeta Marte

Lo tomas, pero no lo puedes llevar. ¿Qué es?

Solución: El sol

Somos más de una y salimos con la luna; si te pones a contarnos te dejarás más de una.

Solución: Las estrellas

Con sólo 3 colores ordeno a cada uno. Si todos me respetan no habrá accidente alguno.

Solución: El semáforo

Kilómetros mido, hectolitros llevo, kilovatios doy, hectáreas mantengo.

Solución: El río

Todas las palabras sé, y aunque todas las explique nunca las pronunciaré.

Solución: El diccionario

Pequeño y de agudo canto, mando en el campo. Pequeño y de aguda voz, mando a veintidós.

Solución: El silbato

En el tejado me ponen para que el aire me dé; estoy siempre echando humo y me sostengo de pie.

Solución: La chimenea

¿Os lo creéis si os digo que esta es su capital? Pero no es esta, os lo digo, sino ruego y lo sabrás.

Solución: Oslo, capital de Noruega

Tiene agujas y no cose, no se mueve, pero anda.

Solución: El reloj

Aquí estamos doce hermanos; yo, que el segundo nací, soy el menor entre todos:

¿Cómo puede ser así?

Solución: Febrero

EL DRAGÓN DE LAS PALABRAS (Almudena Orellana Palomares)

Hace mucho, mucho tiempo, a finales de la era de los dragones y los castillos, circulaba una leyenda en torno a una bruja tremendamente malvada.

En muchos lugares se había oído y asegurado su existencia y, aunque nadie reconocía haberla visto jamás, todos parecían saber cosas de ella. Habitaba en un castillo lejano de Europa, pero, se decía que era tan poderosa que a todas partes del mundo podía hacer llegar su maldad.

Convencida de que los libros conducían a los hombres al progreso y a la libertad, aquella malvada bruja no quería que el pueblo conociese la lectura, y al dragón de su castillo, todos y cada uno de los libros que se escribían en el mundo, le hacía tragar. La bruja tenía miedo de que la gente leyese y aprendiese a pensar y, tras ello, la despojasen de su castillo, de su poder, y de toda su maldad.

Así, fueron pasando los años y los hombres, poco a poco, se olvidaron de leer y de pensar. Los niños, por su parte, crecieron comunicándose por señas, balbuceando palabras aisladas que jamás veían escritas en ningún lugar, y cuyo significado no llegaban a comprender y nadie les sabía enseñar ya.

El dragón de la horrible bruja, que observaba con profunda tristeza lo que había conseguido finalmente, y hasta donde había llegado su maldad, decidió luchar contra ella y poder devolver así a los hombres su dignidad. Frente a la bruja, el dragón abrió sus fauces decidido a expulsar una gran bola de fuego, como aquella que había hecho arder todos y cada uno de los libros robados por la bruja en la boca de su estómago.

Pero de la boca del dragón no salía fuego, lo que provocó una carcajada de tal magnitud en la bruja malvada, que según dice la leyenda, dio origen a varios terremotos en la tierra. El dragón del temido castillo solo expulsaba palabras, de tantos libros como se había comido.

Impresionado, el dragón sopló y sopló hasta sacar de su interior la última de las letras robadas. Y estas, poco a poco, fueron dando forma a las palabras, las palabras a las frases, y las oraciones a todos y cada uno de los libros perdidos. ¡Qué espectáculo de formas y colores se veía! Las vocales danzaban y giraban dando vueltas como locas, y los personajes de cuento más famosos buscaban ansiosos su hogar, revoloteando sobre los rostros perplejos de la muchedumbre, que se había agolpado, ante el ruido, frente al castillo de la malvada bruja.

De esta forma, el esfuerzo del dragón fue debilitando el poder de la bruja, que quedó finalmente sepultada bajo las toneladas de libros que el dragón consiguió devolver al mundo tras sus grandes bocanadas de aliento.

Y, como por obra de un milagro, los hombres fueron recuperando la libertad y la cordura, y los niños ordenando sus ideas en sus pequeñas cabezas y hablando de

nuevo con fluidez. Todos, muy felices, fueron recogiendo cada uno de los libros, dispuestos a colocarlos en las bibliotecas, en las escuelas..., y en las humildes estanterías de sus casas. Tras ello, se dirigieron al dragón para agradecerle el haberles liberado de la terrible maldición de la bruja. No pudieron, sin embargo, dar las gracias al dragón, que había dado en su lucha ante la malvada bruja, hasta la última gota de su feroz aliento.

Si oís en algún lugar el rumor de una leyenda que comienza diciendo, «érase una vez el dragón de las palabras», corred hacia un libro cercano, agarradlo fuerte, leedlo, y dad gracias. Algunos aún dicen, que para que no desaparezca ni nos falte nunca más un libro, aquel dragón nos vigila y nos guarda...

EL REY PRUDENTE (Cristina Rodríguez Lomba)

Había una vez un rey que vivía en un lejano país asiático. Era un hombre muy querido por todos. No era ambicioso y estaba convencido de que las guerras no servían para nada. Su lema era que su pueblo fuera feliz, tuviera trabajo y viviera en paz. Todos le consideraban un monarca justo y trabajador. Vivía con a su familia en un palacio bastante sencillo y sin grandes lujos, pues no quería suscitar envidias entre sus súbditos.

Cierto día, el mayordomo entró en sus aposentos para comunicarle que la mesa estaba servida, así que bajó hasta el comedor dispuesto a devorar un delicioso plato de arroz con brotes de soja ¡Qué bien preparaban la comida en las cocinas de palacio! Se sentó en su silla de siempre y, cuando se disponía a coger los palillos para comer, se quedó observándolos y llamó a su consejero.

– Dígame, señor... ¿En qué puedo ayudarle?
– Llevo años utilizando estos palillos. La madera ya está muy desgastada y necesito que me traigáis otros. Quiero que habléis con el orfebre y le encarguéis unos palillos de marfil y esmeraldas para mí.

El consejero, un anciano bajito y huesudo, clavó su mirada profunda en el rey, quien al momento comprendió que tenía algo muy importante que decirle.

– Majestad... Le comunico que dejo mi cargo de consejero. Si es posible, busque a alguien que me sustituya antes del anochecer.

El rey se quedó de piedra ¿Por qué le decía eso? ¿Sólo porque le había pedido unos nuevos palillos? No entendía nada.

– ¿Qué te sucede? ¿Por qué ya no quieres seguir trabajando para mí? – preguntó el rey extrañadísimo.

– Verá, majestad... No puedo atender a vuestra petición.

El rey no salía de su asombro y el fiel consejero continuó su explicación.

– Usted me pide que cambie sus modestos palillos de madera por otros de marfil y esmeraldas. Estoy seguro de que una vez que los tengáis, querréis que el orfebre os haga una vajilla de oro. Cuando os veáis rodeado de semejante lujo, diréis que vuestras ropas no son las adecuadas para sentarse a una mesa tan elegante y encargaréis a vuestro sastre que os haga capas de seda y zapatos de terciopelo.

El consejero paró para tomar aliento. Su voz llenaba el salón y el silencio entre los asistentes era absoluto. Sólo se rompió cuando el rey le pidió que continuara hablando.

– Siga, por favor...

– Señor, uno no debe dejarse llevar por la ambición. Cuanta más riqueza tenga, más querrá. Llegará un momento en que sus caprichos no tendrán límite. Otros reyes, en el pasado, pecaron de avaricia: siempre querían más y más y acabaron convirtiéndose en tiranos con su pueblo. Yo no quiero que esto le suceda a vos, pues le aprecio como rey y como amigo. Y si es así, yo no quiero estar aquí para verlo.

El rey comenzó a llorar emocionado. Las lágrimas resbalaban lentamente por sus redondas mejillas. Los consejos que acababa de escuchar le habían llegado al corazón.

– Tienes toda la razón – dijo con voz serena – No necesito nada de eso. Gracias por ser tan sincero conmigo.

El rey cogió los viejos palillos de madera y con una sonrisa dibujada en su cara, comenzó a degustar la comida, que ese día le supo más rica que nunca.

La historia corrió de boca en boca por todo el reino y desde ese día, sus súbditos le bautizaron como “El Rey Prudente”.

EL PEOR LIBRO DEL MUNDO (Pedro Pablo Sacristán)

Bruno odiaba los libros y el mundo. Estaba enojado porque alguna vez le obligaron a leer, y buscaba su venganza lleno de rabia. Por eso, cuando se enteró de que en una antigua biblioteca se ocultaban los peores libros del mundo, decidió no parar hasta encontrarla. Pensaba hacerse con el peor de todos, para obligar a leerlo a todos sus enemigos, y a todo el mundo.

Viajó por todas partes revisando libros y mapas, visitando antiguas ruinas, siguiendo pistas mágicas y enigmas misteriosos. Escapó de ladrones de tumbas y contrabandistas, encontró pergaminos perdidos, cruzó islas y volcanes hasta que, finalmente, descubrió la antigua y abandonada biblioteca.

Ninguno de los cientos de libros que encontró allí tenía título. Tendría que empezar a leerlos para elegir el peor, y Bruno abrió el primero. Era un libro de aventuras. Como a Bruno le gustaba todo lo que tuviera que ver con viajes y aventuras, leyó varias páginas seguidas. Para cuando se dio cuenta de que aquel no podía ser el peor libro del mundo, estaba tan metido en la historia que ya no pudo dejar de leerlo.

Al día siguiente Bruno tomó otro libro que atrapó su imaginación aún más que el anterior, tal y como ocurrió también un día después. Y así, cada día, tomaba un libro con la esperanza de encontrar el peor libro del mundo, pero terminaba leyendo un apasionante libro de aventuras hasta bien entrada la noche. Pasó varios años leyendo, disfrutando tanto que llegó a olvidar por qué estaba allí, hasta que encontró, casi escondido, un libro distinto.

Cuando lo abrió, leyó la única frase escrita en la primera hoja: "Este es el peor libro del mundo" ¡Por fin! ¡Lo había encontrado! Impaciente, pasó la página para empezar a leer.

Pero la página estaba vacía, y también la siguiente, y todas las demás hojas del libro. Al verlas así, abandonadas, esperando tener una historia que contar, Bruno sintió una gran pena. En el fondo, tenía tantas ganas de seguir leyendo que comprendió que era verdad que solo un libro sin escribir podía ser el peor libro del mundo.

Pensó entonces que había llegado su momento y, tomando la pluma, comenzó a escribir todas sus aventuras para llenar aquellas páginas en blanco. Escribió durante días y días, dando lugar a un libro increíble. Pero no le puso título y, cuando terminó, lo colocó entre los demás y fue a comprar un libro vacío. De vuelta en la biblioteca, escribió la primera hoja del libro vacío: "Este es el peor libro del mundo" y lo dejó como él lo había encontrado. Y salió de allí esperando que el próximo visitante de aquella mágica biblioteca tuviera una apasionante historia que contar.

LAS CAMAS VOLADORAS (<http://studylib.es/doc/583858/las-camas-voladoras>)

Había una vez un rey y una reina que tenían un hijo llamado Hlini, un muchacho fuerte y juicioso. En una cabaña cercana al palacio real vivía una pareja de ancianos que tenían una hija llamada Signy.

Un buen día, el hijo del rey fue al bosque de cacería, acompañado de sus hombres. Cuando hubieron capturado suficientes pájaros y otros animales, iniciaron el retorno al palacio.

En el camino de vuelta se encontraron envueltos en una niebla muy espesa y, sin darse cuenta, el hijo del rey se separó de sus acompañantes. Los hombres de la guardia real lo buscaron durante muchas horas, pero no lo encontraron y tuvieron que regresar sin él.

Cuando el rey supo lo ocurrido, decidió que todo el pueblo debía participar en la búsqueda del príncipe. Así, durante tres días, todo el mundo se dedicó a buscar al hijo del rey, sin éxito alguno.

La desesperación hizo que el rey enfermara de los nervios, y los médicos le recomendaron que guardara reposo durante unos días. Pero antes de hacerlo, anunció públicamente que recompensaría a quien encontrara a su hijo y lo llevaran de regreso a casa.

Signy, que había oído hablar de la desaparición del hijo del rey, decidió buscarlo por su cuenta. Les pidió a sus padres que le regalaran unos zapatos nuevos y alimento para algunos días. Cuando le dieron lo que pedía, marchó en busca del príncipe Hlini.

Después de caminar durante todo el día, la muchacha llegó a una cueva en la que había dos camas. Una estaba cubierta por una manta confeccionada con hilos de plata, y la otra por una manta hecha de hilos de oro.

Entonces, vio que alguien dormía en la que tenía la manta de oro. Era Hlini, el hijo del rey, tan profundamente dormido que la muchacha no pudo despertarlo. Observó que en la cama había unas runas grabadas, pero ella no entendía aquellas inscripciones.

Signy, muerta de miedo, se escondió detrás de una puerta que había a la entrada de la cueva. En esas, sintió un ruido procedente del exterior y, acto seguido, vio entrar a dos mujeres trol.

Una de ellas dijo -¡Por mil demonios! ¡Qué olor a hombre hace nuestra habitación! -Y la otra mujer le explicó que era Hlini el que despedía aquel olor.

Enseguida las mujeres se acercaron hasta la cama donde dormía el príncipe y comenzaron a cantar:

*¡Cantad, cantad, cisnes míos,
que así el príncipe se despertará!*

A continuación, se escuchó el mágico canto de unos cisnes y Hlini se despertó. La más joven de las mujeres trol le preguntó si quería comer algo y si se quería casar con ella. El muchacho le contestó que no, y entonces ella se puso a gritar:

*¡Cantad, cantad, cisnes míos,
que así el príncipe se dormirá!*

Los cisnes se pusieron a cantar hasta que el muchacho se volvió a dormir. Entonces, las dos mujeres trol también se fueron a dormir.

A la mañana siguiente, las mujeres se despertaron, espabilaron luego al príncipe y le repitieron las mismas preguntas. El muchacho respondió una vez más de forma negativa y ellas hicieron que se volviera a dormir. Luego se marcharon de la cueva.

Cuando consideró que ya se encontraban lejos de allí, Signy, con mucho cuidado, se acercó hasta la cama del príncipe y lo despertó del mismo modo que lo habían hecho las mujeres trol.

La muchacha le explicó quién era y le pidió que dijera a la mujer trol que se casaría con ella solamente si le explicaba qué querían decir las runas que estaban grabadas en la cama y, también, lo que hacían durante todo el día en el bosque.

Hlini consideró que se trataba de un buen consejo y aceptó la sugerencia de Signy. Pasaron el resto del día jugando al ajedrez y hablando. Cuando se hizo de noche, ella lo hizo dormir y luego se escondió detrás de la puerta.

Las mujeres trol no tardaron mucho en volver, caminando de manera muy lenta y cansada. Una vez en la cueva, encendieron un fuego para asar unos cuantos pájaros. A continuación, la más joven despertó a Hlini, lo invitó a cenar y luego le preguntó si quería casarse con ella. El muchacho le contestó que sí, pero que antes tenía que explicarle qué significaban las runas grabadas en la cama.

La mujer le contestó:

*Viaja, viaja, cama mía,
viaja hacia donde yo quiera.*

También le explicó que en el bosque capturaban pájaros y otros animales, y que cuando se cansaban se tiraban huevos de la vida la una a la otra. Pero al hacerlo tenían que ir con mucho cuidado, pues si uno de los huevos se quebraba morirían las dos.

Hlini le dijo que estaba muy contento de que le hubiera explicado todo aquello y luego le pidió que le dejara descansar. A la mañana siguiente, las mujeres trol volvieron a marcharse. Signy aprovechó para despertarlo enseguida. Le dijo que cogiera su lanza, y luego los dos se subieron a la cama y la muchacha dijo:

*Viaja, viaja, cama mía,
viaja hacia donde yo quiera.*

La cama comenzó a volar y de pronto se detuvo junto a un roble. Signy le dijo a Hlini que subiese al árbol, y ella se apresuró a su vez a secundarlo rápidamente. Poco después sintieron una carcajada y vieron que las dos mujeres trol estaban sentadas debajo del árbol. Una de ellas le lanzó un huevo a la otra, pero en el mismo instante el hijo del rey arrojó su lanza, que tocó el huevo y lo rompió. Las mujeres trol cayeron muertas en el acto.

Signy y Hlini bajaron del árbol y regresaron juntos a la cueva. Una vez allí, cargaron las camas con el oro y las demás riquezas de las brujas. Luego, cada uno se sentó en una cama y Hlini dijo:

*Viaja, viaja, cama mía,
viaja hacia la cabaña de Signy.*

Cuando llegaron a la cabaña fueron muy bien recibidos por los padres de la muchacha y se quedaron a pasar la noche. A la mañana siguiente, bien temprano, Signy se encaminó al palacio real y una vez allí le preguntó al rey cuál sería su recompensa si le llevaba a su hijo sano y salvo. El rey le respondió que no creía que fuera capaz de conseguirlo, pero que si lo lograba la recompensaría, tal como había prometido.

La muchacha volvió a la cabaña y después regresó al palacio con Hlini. El rey recibió a su hijo con gran alegría y le pidió que se sentara junto a él, en el sitio de honor.

Hlini quiso que Signy lo acompañara y le explicó a su padre todo lo sucedido durante su ausencia. Luego le pidió al rey su consentimiento para tomar a Signy como esposa.

El rey estuvo de acuerdo y ordenó sin demora que se preparara una gran celebración de boda, a la que fueron invitados todos los habitantes del reino.

Los festejos duraron una semana completa y todos elogiaron al rey por los hermosos regalos que entregó a la joven pareja.

El hijo del rey y Signy vivieron felices durante muchos años.

EL APRENDIZ DE MAGO (<https://documentslide.org/el-aprendiz-de-mago>)

Éucrates era un joven griego que estudiaba en Egipto. Un día, mientras navegaba por el Nilo, se dio cuenta de que entre los pasajeros del barco había un hombre muy misterioso. Se trataba de un egipcio con la cabeza rapada como los sacerdotes, que llevaba finos trajes de lino, y hablaba griego perfectamente. El misterioso hombre se llamaba Pancratés y era muy sabio, pues poseía conocimientos muy vastos en todas las áreas del saber.

Aprovechaba las escalas del barco para bañarse en el río y nadar entre los cocodrilos sin ningún temor. Se divertía acariciándolos o montando a horcajadas sobre sus espaldas.

El joven griego enseguida comprendió que se trataba de un mago y procuró entablar amistad con él. Pancratés no tardó en concederle su confianza, hasta el punto de confesarle, uno tras otro, sus secretos.

Cuando el barco llegó a su destino, Menfis, Pancratés le dijo a Éucrates:

-Dejad aquí a vuestros criados y venid conmigo. No os preocupéis, no vais a necesitar de ellos.

Y se fueron directamente a la posada. Una vez allí, el egipcio cogió una escoba, le puso a la misma un vestido y pronunció una fórmula mágica en voz baja. Luego dijo:

-Ve a buscar agua.

De repente la escoba cobró vida y fue a buscar agua. Lo más sorprendente fue que, gracias a la fórmula mágica, todo el mundo la tomó por un ser humano.

Cuando la escoba trajo el agua, el mago le dijo:

-Ordena la habitación y sírvenos.

Y la escoba cumplió las órdenes sin rechistar.

A continuación, el mago volvió a pronunciar unas palabras mágicas en voz baja y la escoba se convirtió de nuevo en un objeto inanimado.

Éucrates quedó maravillado ante semejante prodigio y le hubiera gustado poseer la fórmula mágica, pero el egipcio guardaba celosamente el secreto. Sin embargo, un día, el mago pronunció la fórmula en voz alta y Éucrates, que se encontraba en la habitación de al lado, la oyó. Más tarde, mientras la escoba ejecutaba sus órdenes, los amigos se fueron a dar un paseo.

A la mañana siguiente, el joven griego dejó que su amigo se fuera solo, se apresuró a vestir la escoba, pronunció la fórmula y le ordenó:

-Ve a buscar agua.

Inmediatamente, la escoba cogió un cántaro y se fue a buscar agua.

-Muy bien –le dijo Éucrates., ahora, ¡conviértete otra vez en escoba!

Pero la escoba salió de nuevo y trajo más agua, una y otra vez. Pronto, no hubo bastantes ánforas ni recipientes para contener toda el agua que la escoba traía y ésta empezó a derramarla por el suelo.

Éucrates sabía la fórmula que daba vida a la escoba, pero no la que servía para detenerla. Fuera de sí, el griego cogió un hacha y partió la escoba en dos mitades.

Cada una de las dos mitades tomó un cántaro y prosiguió con ese ir y venir infernal. El pobre muchacho habría perecido ahogado si el mago no hubiese vuelto a tiempo para deshacer el hechizo.

Algunos días más tarde, Pancratés desapareció. Su joven amigo nunca más volvió a verlo y no pudo proseguir sus estudios de magia.

PORTADAS: “Ahí fuera” (Bernardo P. Carvalho) y “El zorro y la estrella” (Coralie Bickford-Smith).

