

UNIDAD 6. Adivina, adivinanza

PROGRAMACIÓN

Contenidos

Criterios de evaluación

Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: preguntar o pedir algo y agradecer una ayuda	1. Expresarse de forma oral para satisfacer necesidades de comunicación: preguntar o pedir algo y agradecer una ayuda, adquiriendo una estructura coherente e incorporando nuevo vocabulario.	
Lectura comprensiva de textos	2. Leer en voz alta diferentes textos, con la fluidez y entonación adecuadas. 3. Comprender distintos tipos de textos adaptados a la edad y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía correcta.	
Repaso del método de lectoescritura	4. Seguir un método sistemático de lectoescritura motivador.	
Vocales y consonantes	5. Distinguir las vocales de las consonantes.	
Aplicación de las normas elementales: los signos de interrogación	6. Aplicar las reglas ortográficas elementales: los signos de interrogación.	
Reconocimiento de las distintas clases de palabras en los textos: <i>el, la, los, las</i>	7. Usa artículos determinados: <i>el, la, los, las</i> .	
Concordancia: género y número	8. Aplicar la concordancia.	
Adivinanza	9. Conocer y valorar los recursos literarios de la tradición oral: adivanzas. 10. Producir a partir de modelos dados textos literarios de la tradición oral: adivanzas.	

Estándares de aprendizaje evaluables	Páginas del LA	Competencias clave	Evaluación
1.1 Emplea la lengua oral con distintas finalidades y como forma de comunicación y de expresión personal: preguntar o pedir algo y agradecer una ayuda en distintos ámbitos y situaciones.	119	!	EC: act. 2
1.2 Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas y fórmulas de cortesía.	119	!	EC: act. 2
1.3 Comprende la información general en textos orales de uso habitual: preguntar o pedir algo.	119	!	EC: act. 1
2.1 Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con velocidad, fluidez y entonación adecuadas.	120-123	!	LA: act. 1 pág. 132
3.1 Muestra comprensión, con cierto grado de detalle, de diferentes tipos de textos adecuados a su edad.	120-123	!	LA: act. 1 pág. 132
3.2 Interpreta el valor del título.	120-123	!	EC: act. 4
4.1 Interioriza y afianza el proceso de lectoescritura.	124-125	!	LA: act. 2 pág. 132
4.2 Dedicar un tiempo diario al método de lectoescritura establecido.	124-125	!	LA: act. 2 pág. 132
5.1 Distingue vocales de consonantes.	126	!	LA: act. 3 pág. 132
6.1 Aplica correctamente las normas ortográficas básicas: interrogación.	127	!	LA: act. 6 pág. 133 EC: act. 5
6.2 Reproduce frases o textos dictados con corrección: los signos de interrogación.	127	!	LA: act. 6 pág. 133 EC: act. 5
7.1 Usa los artículos determinados: <i>el, la, los, las</i> .	128-129	!	LA: act. 5 pág. 133
8.1 Utiliza correctamente las normas de concordancia de género y número.	128	!	LA: act. 5 pág. 133
9.1 Memoriza y reproduce textos orales breves y sencillos: adivinanzas.	130-131	!	EC: act. 6
9.2 Reproduce de memoria al compañero breves textos literarios o no literarios cercanos a sus gustos e intereses.	130-131	!	EC: act. 6
9.3 Reproduce textos orales sencillos y breves imitando modelos.	130-131	!	EC: act. 6
10.1 Crea adivinanzas a partir de pautas o modelos dados.	130-131	!	EC: act. 6

NOTA: LA: Libro del alumno EC: Evaluación complementaria (Propuesta didáctica)

CONSIDERACIONES PARA LA UNIDAD

CONTENIDOS PREVIOS

- Saludar y despedirse.
- Signos de interrogación.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Libertad, justicia, igualdad, pluralismo político, paz, democracia, respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista.
- Protección ante emergencias y catástrofes.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- En esta unidad se abordará la adivinanza en la sección de Literatura. Ello dará pie a plantear preguntas algo enigmáticas para abrir el debate entre los alumnos. Todos conocen las adivinanzas y juegos como el *Veo, veo*, que permiten dar pistas y hacer asociaciones a partir de lo que ven.
- El signo de interrogación es fundamental en las preguntas de estos juegos del lenguaje, y es un buen momento para trabajarlo dentro de estos textos.
- El puesto de vigilancia de playa puede resultar difícil de reconocer, puesto que probablemente no es como los que han visto en las playas que han visitado. Pero su forma y color pueden inspirar, por un lado, adivinanzas originales, así como suposiciones imaginativas por parte de los alumnos. Aprovechar esta imagen para hablar de la importancia de la seguridad en lugares públicos, especialmente en aquellos atestados de gente, así como en la responsabilidad que tienen de no separarse de las personas mayores que los acompañen. Explicar a los alumnos cómo comportarse en el caso de que se pierdan en estos lugares, así como dónde acudir en caso de perder algún objeto personal o necesitar indicaciones para dirigirse a otro sitio. Insistir en la importancia de ser educados en las interacciones sociales, especialmente en aquellas donde necesitan ayuda y pueden ser más vulnerables.
- Es un buen momento para concluir entre todos que no todas las preguntas tienen una única respuesta, sino que el punto de vista de cada uno puede ser correcto a la vez que diferente del de otro compañero.

6

ADIVINA,
ADIVINANZA

¿Manos
que dan
o manos
que reciben?
¿Qué ves?



SABER SER

La primera imagen permitirá, por un lado, introducir el tema de la petición de ayuda de aquellos que están más necesitados y de la importancia de ser agradecidos ante los servicios o ayudas que nos prestan. Por otro, la pregunta que plantea, un tanto ambigua, enlaza con la de la lectura de la unidad, en la que se hace reflexionar a los alumnos acerca del hecho de que una misma realidad puede ser vista desde diferentes prismas, ambos válidos y complementarios, y acercarse a conclusiones como que nadie tiene la razón absoluta sobre un tema, o que todas las opiniones son válidas y respetables.

¿Os gustan las adivinanzas, **duendes**?
Os divertiréis con esta unidad.

117



¿Para qué
acudirías a
este lugar?



¿Qué
representa esta
escultura?



SABER

Se pretende introducir el contenido del signo de interrogación, que conocen de manera intuitiva porque lo han visto en los textos que ya saben leer, pero ahora van a aprender su correcta utilización como signo ortográfico para marcar las preguntas y su correspondiente entonación.

SABER HACER

El contenido de comunicación oral, correspondiente a las preguntas para pedir información, la petición de ayuda y el consiguiente agradecimiento, les será de gran utilidad en su vida cotidiana si se encuentran perdidos, por ejemplo, en una playa, centro comercial, aeropuerto, etcétera.

GAMIFICACIÓN

Al comienzo de la unidad, se trabajará oralmente con los alumnos para descubrir entre todos la relación que tiene lo que se va a estudiar en ella con la misión concreta del curso.

Tanto en esta parte como en la resolución de las preguntas vinculadas a las imágenes, se pueden repartir gemas por alguno de estos aspectos:

- Relación espontánea del contenido con una experiencia o conocimiento previo.
- Respeto del turno de palabra.

Se sugiere que las recompensadas ganadas aquí vayan al cofre de la clase.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

El profesor presenta las páginas con las que se inicia la unidad y anticipa los contenidos con la estructura **Parada de tres minutos**.

Las preguntas se pueden resolver con la estructura **Mejor entre todos**.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Visual-espacial

Busca signos de interrogación entre los textos que hay en los murales del aula, carteles de los pasillos o anuncios de otras dependencias del colegio y copia las oraciones que encierran.

Intrapersonal

Busca entre tus pertenencias algo que crees que no necesitas y que puede ser de utilidad a otros y ponlo sobre tu mesa. Recorre el aula para ver si necesitas algo de lo que han puesto los demás sobre la mesa y, si lo encuentras, quédatelo.

RUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO

Siguiendo la estructura de **Veo, pienso, me pregunto** se pedirá a los alumnos que observen la imagen de la página 116, describan lo que ven en ella, enumeren todo lo que les sugiere y, finalmente, al hilo de todo eso, planteen preguntas que les gustaría resolver. Se sugiere ir completando el organizador visual correspondiente a lo largo del desarrollo.

CONTENIDOS

- Preguntar, pedir algo y agradecer.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Explicar a los alumnos la importancia del respeto a la hora de dirigirnos a otras personas.
- Simular en clase situaciones cotidianas donde haya que pedir algo y agradecer posteriormente.

SOLUCIONES DE LA PÁGINA 118




- La niña pide la palabra en clase. Una joven ayuda a otra a subir la montaña.
- Con educación y amabilidad. Se usan expresiones como «por favor» o «gracias».
- Dando las gracias, con una sonrisa.

Preguntamos, pedimos y agradecemos

- ▶ ¿Qué está haciendo cada una de estas personas?
- ▶ ¿Cómo pides lo que necesitas?
¿Qué expresiones empleas?
- ▶ Cuando alguien te ayuda, ¿cómo se lo agradeces?

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Representar diferentes situaciones en las que se tenga que preguntar algo, pedir información o agradecer una ayuda en función del contexto. Por ejemplo: en una tienda, en un museo, en la calle o con un familiar.
- Realizar preguntas de cómo saludarían o sería su comportamiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana. Por ejemplo: si van sentados en un autobús donde no hay ningún sitio libre y se sube una persona mayor, ¿qué harían?

- 1  Escucha el diálogo entre unos niños.
- 2 Responde a estas preguntas.
 - ▶ ¿Qué le pregunta Rubén a la niña?
 - ▶ ¿Dónde se encuentran?
 - ▶ ¿Qué le ofrece hacer ella para ayudarlo?
 - ▶ ¿Cómo se lo agradece él?
- 3  Marca las expresiones que emplean.
 - Hasta luego.
 - Gracias.
 - Por favor.
- 4  Dialoga con tu compañero para pedirle prestado un libro durante el fin de semana. Tened en cuenta:
 - ▶ Pedirlo de forma educada.
 - ▶ Agradecer el favor al compañero.

AUDICIÓN PÁGINA 119 ACTIVIDAD 1

- Disculpa, soy nuevo en el colegio. ¿Me indicas, por favor, dónde está la biblioteca?
- Sí, por supuesto. ¿Cómo te llamas?
- Mi nombre es Rubén.
- Muy bien, Rubén. Tienes que seguir por este pasillo hasta el final. Después, giras a la derecha y verás una escalera. Sube un piso. Al llegar, gira a la izquierda y ve hasta el final. Allí encontrarás la biblioteca.
- Gracias. Espero no perderme.
- Parece difícil, pero no lo es. Si quieres, te puedo acompañar.
- Sí, muchas gracias. Eres muy amable.

GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Orden, limpieza y corrección en la presentación.
- Atención y cumplimiento de las indicaciones para resolver la tarea.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

El profesor puede emplear la estructura **Parada de tres minutos** para comentar las fotos e introducir las actividades de la página 119.

Utilizar la estructura **Trabajo por parejas** para realizar las actividades de la página 119. Realizar la corrección con la estructura **Números iguales juntos**.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüístico-verbal e Interpersonal

Comenta a tus padres qué te apetece merendar y pídeles que te ayuden a preparar la merienda. ¿Cómo se lo pedirías? Representálo ante la clase con la ayuda de algún compañero.

SOLUCIONES DE LA PÁGINA 119

- 2 • La ubicación de la biblioteca.
 - En el piso superior del colegio.
 - Le ofrece acompañarle.
 - Diciéndole que es muy amable.
- 4 Respuesta modelo:
 - Hola, Juan, ¿vas a leer este fin de semana el cómic nuevo?
 - No, porque voy a estar estudiando para un examen.
 - ¿Te importaría prestármelo durante el fin de semana, por favor?
 - Sin problemas, David, ¡mañana te lo traigo!
 - ¡Muchísimas gracias, Juan!

CONTENIDOS

- Lectura.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Conciencia y expresiones culturales.

ANTES DE LA LECTURA

- Leer el título del texto y preguntar a los alumnos cuál creen que será el tema de la lectura.
- Responder oralmente la pregunta que se formula y enumerar situaciones que hayan vivido en las que hayan tenido un punto de vista distinto a un familiar o amigo ante una misma situación.
- Establecer un diálogo sobre las ventajas e inconvenientes de ser optimista y pesimista en distintas situaciones.

¿Medio llena o medio vacía?

La abuela está en la sala,
pegando en un álbum
las fotos de sus viajes alrededor
del mundo.

DOS PERSONAS PUEDEN VER
LO MISMO DE DISTINTA MANERA.
¿TE HAS DADO CUENTA?

¡Tiene una caja llenita de fotos! [...]

Al rato, papá viene para llevarse la
silla rota. Revuelve el pelo de Rosalín
y se asoma a la caja de fotos.

En ese momento, la caja va justo
por la mitad.

—Bueno, veo que la caja ya está
medio vacía —le dice a la abuela—.

Seguro que acabarás de colocar todas
las fotos antes de que anochezca.

Y papá regresa al **desván** para
arreglar la silla.

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Describir las imágenes que ilustran el texto.
- Escribir un resumen o hacer un esquema de los acontecimientos que suceden en el relato.
- Exponer oralmente, ante los compañeros, un lugar del mundo que les gustaría visitar y el porqué.

CONTENIDOS

- Comprensión lectora.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

DESPUÉS DE LA LECTURA

- Antes de completar las actividades, asegurarse de que han comprendido adecuadamente el texto. Pedir a algunos alumnos que cuenten con sus palabras el contenido de la lectura.
- Leer en voz alta el enunciado de todas las actividades y ver qué tipo de respuesta se pide en cada caso: subrayar, colorear, rodear, marcar, etcétera.
- Recordar que en aquellas respuestas que requieran subrayar o unir deben utilizar la regla para que las líneas sean lo más rectas posibles.
- Intentar que participen todos los alumnos para responder la actividad 8, prestando especial atención a los más tímidos. Recordar que se debe respetar el turno de palabra y las opiniones expresadas por sus compañeros, aunque sean diferentes a la de uno mismo.

Después de leer

1 ¿Qué hace la abuela de Rosalín? Subraya.

- ▶ Construir un puzle.
- ▶ Jugar a las cartas.
- ▶ Pegar fotos en un álbum.

2 ¿Qué momento del día es en el relato? Marca.

- Por la mañana.
- Por la tarde.

3 ¿Quién lo lleva? Une.



- Un ramo de rosas ● El padre
- Una silla con una pata rota ● El abuelo

4 ¿Qué foto no estará en la caja ni en el álbum? Rodea.



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Al finalizar la lectura, formular las siguientes preguntas: ¿Qué significa la expresión «ver el vaso medio lleno o medio vacío»?
- Inventar, individualmente, un final para el relato. Tiene que aparecer si finalmente la abuela de Rosalín acaba de pegar las fotos en el álbum o no.
- Pedir a los alumnos que expliquen con sus propias palabras para qué sirve un álbum de fotos. Proponer que todos traigan una foto de casa y elaborar un álbum en clase con fotos de todos.
- Se puede aprovechar esta lectura para trabajar la habilidad lectora «reconocer el significado de una palabra y asociar una palabra a su definición», no solo con la palabra destacada *desván*, sino con otras que no conozcan de la lectura.

5 Escribe si estas afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

F El abuelo cree que queda poco trabajo.

V El padre cree que queda poco trabajo.

F Los dos piensan lo mismo.

6 ¿Por qué se ríen la abuela y Rosalín? Marca.

Porque los dos tienen razón.

Porque la abuela quina un ojo.


7 Colorea estos vasos según se indica. **Respuesta libre.**

Medio lleno



Medio vacío



8  Y tú, ¿en qué te fijas más: en las cosas que tienes o en las que te faltan? **Respuesta libre.**



HABILIDAD LECTORA

Se puede trabajar la habilidad de reconocer el significado de una palabra y asociar una palabra a su definición, tanto con la palabra marcada en el glosario como con otras que puedan desconocer los alumnos.



SABER SER

En la actividad 8, trabajar los conceptos de optimismo y pesimismo a través de las metáforas «vaso medio lleno» y «vaso medio vacío».



GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Ayuda a un compañero.
- Finalización de la tarea a tiempo.



APRENDIZAJE COOPERATIVO

Aplicar la estructura **Trabajo por parejas** para responder a las preguntas de la doble página. Podemos cambiar la composición de las parejas a partir de la pregunta 3 y, de nuevo, desde la pregunta 6. De esta forma, los miembros del equipo interactuarán con todos sus compañeros.

Llevar a cabo la puesta en común con la estructura **El número**.



INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüístico-verbal y Cinestésica-corporal

Representar por medio de mímica diferentes fragmentos de la lectura.

CONTENIDOS

- Repaso de lectoescritura.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- En la actividad 2, recordar a los alumnos las diferencias entre las grafías que representan el sonido /k/: c, q y k.
- En la actividad 3, solicitar a los alumnos que separen en sílabas las palabras ayudándose de palmadas para marcar cada golpe de voz.
- En la actividad 4, pedir a los alumnos que digan una palabra con la sílaba no elegida en cada caso.
- En la actividad 6, hacer hincapié en el correcto uso del punto y la mayúscula.
- En la actividad 7, pedir a los alumnos que lean en voz alta el texto del final de la doble página y, así, valorar el grado de adquisición de los contenidos de la unidad. Cada uno deberá hacerlo con una voz distinta y se pueden poner voces de animales, e personajes de cuento, etc., para así practicar entonaciones, gestos y desarrollar una mayor soltura en la lectura en voz alta. Avanzar, si se desea, el uso de los signos de interrogación.

Todo encaja

1 Copia las palabras donde corresponda.

extintor

jeringuilla

álbum



jeringuilla

álbum

extintor

2 Elige y completa.

c z

c k

c qu

Mar c elo

k árate

tran qu ilo

3 Separa las palabras como en el ejemplo.

remo → re - mo


gigante → gi - gan - te

gallinero → ga - lli - ne - ro

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Recortar de revistas y periódicos palabras que contengan las letras aprendidas. Clasificarlas en cartulinas para realizar murales y escribir el nombre de las imágenes debajo.
- Mostrar imágenes de otros deportes aparte de los mencionados en esta sección. Solicitar a los alumnos que copien sus nombres y pedirles que digan posibles dificultades en su escritura.
- Jugar al juego de la mímica con palabras que contengan el sonido /k/. Los compañeros deben adivinar de qué se trata y escribir las palabras con c, q o k.

4 Colorea las letras por las que empiezan.



tro tor pla pal bra bar

5 Completa la oración con estas palabras.

Florencia al fútbol
con sus .

6 Ordena y copia.

rebaño. con va El pastor su

7 Lee con gracia. Respuesta libre.

Leire y Adrián han ido a ver una película de fantasmas. ¿Les dará miedo?

NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Orden, limpieza y corrección en la presentación.
- Concentración y esfuerzo.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

Los contenidos de la doble página se explicarán con la estructura **Parada de tres minutos**. Cada uno de los equipos podrá hacer una o dos preguntas a través de su portavoz.

Actividades:

Resolver las actividades con la estructura **Folio giratorio por parejas**. Una pareja comenzará las actividades 1, 3 y 5 y la otra, la 2, la 4 y la 6. Al cabo de un tiempo intercambiarán sus cuadernos y finalizarán lo que comenzó la otra pareja. Hacer la puesta en común con la estructura **El número**.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüístico-verbal y Musical

Memo humano de las sílabas musicales:
El juego consiste en formar palabras de dos sílabas. Para comenzar, el profesor repartirá a cada alumno un papel donde habrá escrita una sílaba. Se dividirá la clase en dos grupos. Comenzará el juego cuando un jugador del equipo A pida a dos compañeros del equipo B que entonen sus sílabas. Si se formara una palabra con sentido se anotará un punto al equipo A. Luego será el turno del equipo B, que hará lo mismo al pedir que entonen sus sílabas dos componentes del equipo A. Todos los alumnos deben ser jugadores, al menos, una vez.

CONTENIDOS

- Vocales y consonantes.
- Signos de interrogación.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Hacer dos carteles con vocales y consonantes. En el cartel de las vocales, escribir una palabra que empiece con cada vocal. Igual para el cartel de las consonantes.
- Para reforzar las consonantes, escribir trabalenguas en la pizarra y recitar todos a la vez:
 - Mariana Magaña
desenmarañará mañana
la maraña que enmarañara
Mariana Mañana.
 - El hipopótamo Hipo
está con hipo.
¿Quién le quita el hipo
al hipopótamo Hipo?
 - El perro de San Roque no tiene rabo
porque Ramón Ramírez se lo ha robado.
Y al perro de Ramón Ramírez,
¿quién el rabo le ha robado?
 - Como poco coco como,
poco coco compro.
- Explicar la diferencia entre oraciones interrogativas y afirmativas. Forzar mucho la entonación para que las identifiquen con facilidad.

Las vocales y las consonantes

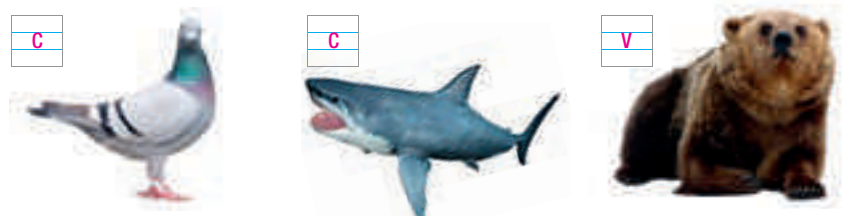


1 Colorea de rojo las vocales y de azul las consonantes.



Z	u	h	ñ	A	S	e	I
Azul	Rojo	Azul	Azul	Rojo	Azul	Rojo	Rojo

2 Escribe si empiezan con vocal (V) o consonante (C).



3 Escribe tu nombre y explica cuántas consonantes y vocales tiene.

Mi nombre es
 Tiene

Respuesta modelo: Francisco. Tiene 6 consonantes y 3 vocales.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Dividir la clase en grupos de cinco alumnos y asignar una vocal a cada miembro. El alumno debe pensar tres palabras que contengan esa vocal. Hasta que todos los miembros del equipo no tengan sus palabras no finalizará la actividad.
- Dividir la clase en dos grupos: uno escribirá oraciones para establecer una comunicación; el otro pondrá los signos correspondientes a las oraciones. Después, se intercambiarán los papeles.

Los signos de interrogación

- ¿Cómo ha quedado la partida?
— Marcos ha ganado a Noelia.



1 Completa con los signos que faltan.

- ¿Qué profesión tienes?
— Soy mimo.
— ¿Dónde trabajas?
— En un teatro.



2 Escribe la pregunta.

— Respuestas modelo: ¿Te gusta el baloncesto? / ¿Te gusta algún deporte?

— Sí, me gusta el baloncesto.

3 Dictado.

NOTAS

GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Atención y cumplimiento de las indicaciones para resolver la tarea.
- Material completo y a punto.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

El profesor explicará cómo realizar las actividades de la doble página usando la estructura **Parada de tres minutos**. Utilizar la estructura **1-2-4** para responder las actividades. Debemos tratar de que todos los alumnos expongan su respuesta en la actividad 3 de la página 126. El dictado de la página 127 se realizará individualmente. Al finalizar, corregir con la estructura **Números iguales juntos**.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lógico-matemática e Interpersonal

Da respuestas a tu compañero para que él te haga la pregunta que corresponda.

DICTADO PÁGINA 127 ACTIVIDAD 3

¿Mañana vamos de compras?

CONTENIDOS

- El artículo determinado.
- La concordancia entre artículo determinado y sustantivo.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

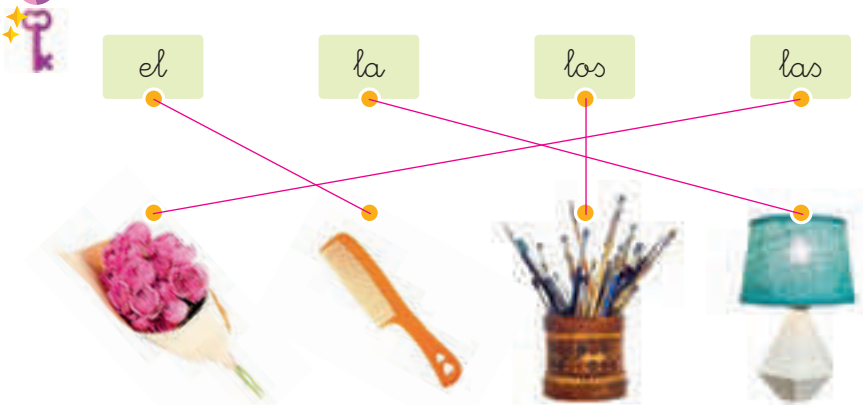
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Escribir en la pizarra *el, la, los, las*, en cuatro columnas. Decir a los alumnos nombres de objetos para que los relacionen con cada artículo. Practicar con numerosos ejemplos hasta que no se cometan errores.
- Pedir a los alumnos que busquen en el aula objetos y clasificarlos en la columna correspondiente. Después, escribirlos en su cuaderno precedidos del artículo correspondiente.
- Identificar cada una de las imágenes que aparecen en la doble página antes de responder.
- Explicar a los alumnos que el artículo se utiliza delante de nombres comunes, pero nunca delante de nombres propios. Relacionar los nombres propios con la letra mayúscula al inicio de estos.
- Recordar que los nombres propios se refieren a personas, ciudades, ríos, nombres de mascotas, etcétera.

El, la, los, las



1 Une.



2 Escribe *el, la, los o las*.

avión pelícanos corbata
 norias bolsillo zanahorias

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Colocar artículos delante de estos nombres: *elefante, ranas, sapos, vaca, ovejas, tigre*.
- Decir en voz alta diferentes nombres comunes y propios y pedir a los alumnos que digan si llevan delante artículo o no. En caso de que lo lleven, deben decir cuál es el adecuado.
- Completar las oraciones con los artículos correspondientes.
 - casa tiene ventanas de madera.
 - barcos atracaron en el puerto.
 - camión tiene rueda pinchada.

CONTENIDOS

- Leer y resolver adivinanzas.

COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Preguntar a los niños qué entienden por adivinanza y pedirles que reciten alguna.
- Copiar una adivinanza en la pizarra: *Blanca por dentro / verde por fuera. / Si no lo adivinas, / espera.* A partir del ejemplo, explicar que son parecidas a los poemas y que cada verso se escribe en una línea para mantener la rima. Hacerles ver que en algunos casos la respuesta se encuentra en la propia adivinanza.

La adivinanza

- 1 Lee, escucha y aprende esta adivinanza.

Comprobar la correcta realización de la actividad.

No pienses que es una col,
o que baila el chachachá;
búscala sobre tu cama,
que yo te la he dicho ya.



- 2 ¿Puede ser un animal la solución de la adivinanza? ¿Por qué?

Respuesta modelo: No, porque los animales no bailan el chachachá.

- 3 Rodea la solución y escribe su nombre.

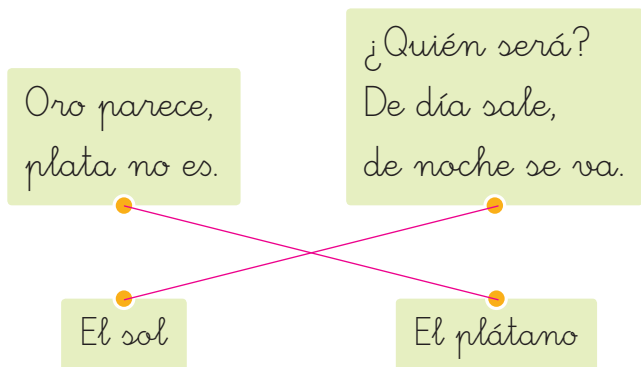


colcha

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Pedir a los niños que traigan aprendida una adivinanza de casa, la reciten en clase ante los compañeros y digan la solución.
- Formular las siguientes adivanzas:
 1. Tiene cuatro patas y no puede andar. Tiene cabecera y no sabe hablar. (Solución: la cama).
 2. Con sólo tres colores ordeno a cada uno. Si todos me respetan, no habrá accidente alguno. (Solución: el semáforo).
 3. Tengo patas bien derechas, pero no me puedo mover, llevo a cuestras la comida y no la puedo comer. (Solución: la mesa).

4 Une cada adivinanza con su solución.



Rincón creativo

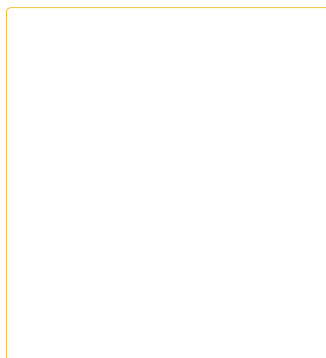
5 Escribe una adivinanza sobre la luna. Dibuja una pista.

Respuesta modelo:

Tan redonda como un queso, nadie puede darle

un beso. Pista: dibujar un queso en el cielo

estrellado.



NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir gemas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Relación espontánea del contenido con una experiencia o conocimiento previo.
- Finalización de la tarea a tiempo.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

En primer lugar, los alumnos escuchan y memorizan la adivinanza de la actividad 1. Realizar el resto de las actividades con **Trabajo por parejas**. Hacer una puesta en común de la doble página con la estructura **Uno por todos**.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüístico-verbal y Naturalista

Inventa adivinanzas y compártelas con tus amigos, sobre un animal, una fruta y un objeto de la clase. Para ayudarte, piensa en su aspecto físico y en lo que hace o para qué sirve.

SOLUCIONES DE LAS PÁGINAS 132 Y 133

3 Zoo: en azul las «o» y en rojo la «z». Luna: en azul la «l» y «n» y en rojo la «u» y la «a». Pedales: en azul la «p», «d», «l», «s» y en rojo la «e» y «a».

SOLUCIONES DE LA EVALUACIÓN COMPLEMENTARIA

1 Texto oral

—¡Hola Laura! Soy Nerea. Bienvenida al equipo.

¿Necesitas algo?

—Gracias. La verdad es que estoy un poco perdida.

¿Dónde está el vestuario?

—Al final del pasillo, pero ahora no hace falta que te cambies. Primero nos reunimos en la cancha con el entrenador y nos dice qué vamos a hacer. Después, vamos a cambiarnos y empezamos a entrenar.

—¡Ah! Genial. ¿Y cómo es el entrenamiento?

—Primero calentamos, luego practicamos lanzamientos a canasta y otros ejercicios, y al final hacemos estiramientos. Luego, nos duchamos y cuando acabamos todas, nos tomamos un refresco y charlamos un rato.

—¡Qué bien, pues estoy deseando esperar! Gracias por tu ayuda. Ya me siento mucho mejor.

—De nada. Para cualquier cosa que necesites, no dudes en pedirnos ayuda.

Porque es nueva en el equipo. Juegan al baloncesto.

Respuesta libre. Respuesta libre.

4 Para jugar un partido de fútbol. De que no se estaban divirtiendo como consecuencia de su orgullo y egoísmo. Que lo importante es divertirse en grupo y dejar a un lado los intereses personales.

5 Dictado: ¿Vienes a jugar con nosotras? Estaremos en las pistas de tenis.

6 El sol.

¡Inolvidable!

El cartero ha llamado a la puerta. Trae una carta para Jaime. ¿Quién se la habrá enviado? ¿Será de Ana, su amiga del pueblo?



1 ¿Qué ha sucedido? Marca.

Jaime ha escrito una carta.

Jaime ha recibido una carta.

2 Colorea en cada caso las letras correctas y cópialas.

gu j

n ñ

r rr

c z

ju gu ete

se ñ al

to rr e

c ena

3 Copia con azul las vocales y con rojo las consonantes de estas palabras.

ZOO

LUNA

PEDALES

EVALUACIÓN COMPLEMENTARIA

1 Escucha el texto y contesta: ¿Por qué Laura necesita ayuda? ¿Qué deporte practican estas chicas? ¿Crees que Nerea ha explicado bien la rutina de los entrenamientos? ¿Piensas que las dos niñas han sido respetuosas al hablar? ¿Por qué?

2 Representa con un compañero un diálogo en el que le cuentes cómo es un día en el colegio. Después, valorad en grupo si se ha hecho de manera correcta: ¿Se ha entendido la información? ¿Se ha respetado el turno de palabra?

3 Lee el cuento *El gran partido* en la web de recursos de Edelvives.

