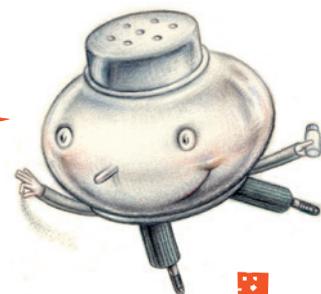


Ana Alonso

Cómo hablar con tu robot

ANAYA



Propuesta Didáctica



Área de Lengua

Tercero y cuarto de Primaria

PIZCA DE SAL

Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *Cómo hablar con tu robot*.

© Del texto: Ana Alonso, 2014
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2014
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

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

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Sumario



La colección PIZCA DE SAL.....	5
Materiales de PIZCA DE SAL	6
Contenidos.....	9
1. Competencias	9
3. Contenidos curriculares.....	11
4. Metodología	14
5. Utilización de las fichas.....	17
6. Los valores en el libro	25
7. Trabajo de evaluación	26
Juegos dramáticos	27
Vocabulario	30

La colección PIZCA DE SAL

Anaya, en su compromiso constante con el fomento de la lectura y de la innovación didáctica, presenta la colección **PIZCA DE SAL** como respuesta a los nuevos retos del sistema educativo. Dirigida a Educación Primaria, la colección combina literatura y contenidos de distintas materias del currículo: cada libro aborda dichos contenidos a través de una historia de ficción con una trama seductora y divertida y un lenguaje adecuado a la edad de los lectores. Los libros, de diseño atractivo y profusamente ilustrados, van acompañados de diez fichas de actividades con propuestas para realizar individualmente o en equipo, y tanto en casa como en el aula.

La autora, Ana Alonso, es escritora, poeta y profesora. Con una larga trayectoria literaria, en los últimos años ha publicado numerosos libros infantiles y juveniles, entre otros la prestigiosa serie «La llave del tiempo» y *Versos piratas, piratas en verso*, en Anaya, y ha recibido importantes galardones, entre los que destacan el Premio Hiperión de poesía y el Premio Barco de Vapor de Literatura Infantil.

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** presenta un enfoque novedoso, basado en los más recientes estudios sobre la adquisición de los hábitos lectores en edades tempranas, así como en la experiencia de numerosos docentes. Sugestivo y dinamizador (con dramatizaciones y materiales complementarios escritos por la propia autora), ha sido cuidadosamente diseñado para conseguir una eficaz animación a la lectura en todos los niveles de Educación Primaria.

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

Materiales de PIZCA DE SAL

Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras de Lucas y el misterioso hechizo que le obliga a hablar con frases hechas, para desesperación de su robot, los alumnos podrán familiarizarse con el uso de numerosas **expresiones figuradas** de nuestro idioma, reflexionando sobre su origen, su significado y el contexto en que se usan. Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura, adquirirán nuevo vocabulario y una mejor comprensión de la lengua escrita.



Las fichas de PIZCA DE SAL

El libro lleva **diez fichas** en color para que los alumnos realicen **actividades**, tanto dentro como fuera del aula. Dichas actividades están pensadas para complementar la lectura y reforzar los contenidos curriculares abordados en el relato, así como para atender las necesidades específicas de cada alumno. La postal incluida al final del libro puede emplearse para que escriban a la autora (preferencias, sugerencias, etc.).

2 Para comprender lo leído

1 ¿Por qué decide Lucas **enseñar a hablar** a su robot?

Contenidos
Frases hechas
El lenguaje literario

3, 4 y 5

2 Entre las siguientes expresiones, subraya las que tienen el mismo significado que la frase hecha de la actividad anterior.

Quedarse atónito Quedarse helado Quedarse frito

Estar hecho un flan Quedarse perplejo

7 Para pensar y relacionar

1 Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F):

V F

«Ser duro de pelar» es ser difícil de convencer.

«Despedirse a la francesa» es despedirse amablemente.

«Hacerse el sueco» es hacerse el importante.

«Estar en las nubes» es estar distraído.

Contenidos
Frases hechas
Adjetivos
Adverbios

Actividades
Reforzo: 1
Ampliación: 2

© Grupo Anaya

Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

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



Los juegos de PIZCA DE SAL

Para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de los contenidos curriculares, presentamos una serie de **juegos dramáticos** que ayudarán a los escolares a recapitular lo aprendido a través de la lectura del libro.

www.pizcadesal.es

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

Contenidos



1 Competencias

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **Cómo hablar con tu robot** son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana.
- Desarrollar hábitos de lectura.

Competencia digital

- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Desarrollar un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

Competencias sociales y cívicas

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ambi-

to familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás.
- Desarrollar una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Aprender a aprender

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo.

Conciencia y expresión cultural

- Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.

Sentido de iniciativa y emprendimiento (iniciativa emprendedora)

- Desarrollar actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico e iniciativa personal.





Contenidos curriculares

Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (LOMCE) Tercer curso

- Desarrollo del gusto por la lectura.
- Interiorización de la lectura como instrumento de aprendizaje.
- Desarrollo del gusto por la lectura apoyado por diversos recursos.
- Importancia del contexto para interpretar el significado de palabras polisémicas. Antónimos y sinónimos.
- Identificar palabras que pertenecen a una misma familia.
- Identificar el significado común de las palabras de un campo semántico y conocer diferentes campos semánticos.

Cuarto curso

- El texto literario como fuente de comunicación, de juego, de entretenimiento, de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas, de aprendizaje, y como medio de organizarse y resolver problemas de la vida cotidiana.
- Adquisición de vocabulario.
- Palabras polisémicas.
- Desarrollo del gusto por la lectura.
- Interiorización de la lectura como instrumento de aprendizaje.

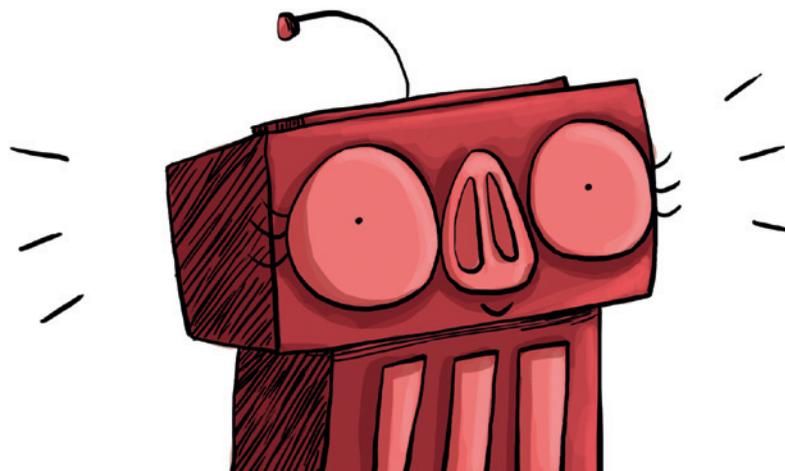
Contenidos de Lengua Castellana y Literatura (LOGSE) Tercer curso

- Características de las situaciones e intenciones comunicativas. Distintos tipos de textos orales: trabalenguas, refranes, relatos, diálogos teatrales, expresión de una opinión, etcétera.
- Expresión oral de anécdotas, relatos, narraciones colectivas, diálogos teatrales, conversaciones telefónicas, instrucciones, opiniones, trabalenguas, refranes, recitado de poemas, etcétera.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- Comprensión del significado de frases hechas y expresiones populares que aparecen en un texto dado.
- Características de las situaciones e intenciones comunicativas. Diferentes tipos de textos escritos.
- Expresión escrita de relatos, descripciones de personas, animales y de lugares, frases de anuncios publicitarios, resúmenes, cartas, cómics, fichas bibliográficas, rimas, etcétera.
- El lenguaje escrito como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje escrito y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (ilustraciones, fotografías, esquemas, etcétera).
- Vocabulario: El abecedario, palabras derivadas, palabras compuestas, familias de palabras. Campo semántico. Prefijos. Frases hechas. Diminutivos. Aumentativos. Sinonimia, antonimia, polisemia. Palabras que expresan cantidad y comparación.

Cuarto curso

- Características de las situaciones e intenciones comunicativas. Distintos tipos de textos orales.

- Expresión oral de diálogos casuales, retahílas, romances, adivinanzas, cuentos dramatizados, leyendas, eslóganes, entrevistas, noticiarios hablados, canciones, exposición de sucesos y debates.
- El lenguaje oral como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje escrito como fuente de información, diversión, placer, entretenimiento, enriquecimiento y perfeccionamiento de la propia lengua, y como expresión de los valores sociales y culturales.
- El lenguaje escrito y otros elementos no lingüísticos que lo acompañan (ilustraciones, fotografías, títulos, esquemas, etcétera).
- La literatura como instrumento de transmisión, creación y enriquecimiento cultural.
- La literatura como estética. Verso y prosa. Textos realistas y textos fantásticos.
- Estructura de diferentes tipos de textos (relato: planteamiento, nudo y desenlace).
- Vocabulario: El diccionario, familias de palabras. Palabras derivadas. Prefijos y sufijos. Palabras compuestas. Sinonimia, antonimia, polisemia, palabras homófonas y homógrafas. Gentilicios. Frases hechas. Prefijos *re-*, *pre-*, *mono-*, *poli-*. Sufijos *-ón*, *-azo*, *-ante*.
- Gramática: La comunicación, La letra, la sílaba y la palabra. La oración: sujeto y predicado. Oraciones enunciativas, interrogativas y exclamativas. El nombre (común y propio, individual y colectivo) género y número, pronombre personal. El adjetivo (concordancia). Determinantes. El verbo: concepto y persona, conjugaciones, tiempos (modo indicativo de 1.^a, 2.^a y 3.^a conjugación). Adverbios de lugar y de tiempo.



Introducción

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** tiene como objetivo plantear la lectura de cada libro como un juego enfocado hacia el aprendizaje y la consolidación del hábito lector. Para ello, hemos incluido en esta Propuesta Didáctica una selección de materiales diseñados con el fin de motivar al alumnado antes, durante y después de la lectura. Los materiales incluidos en la Propuesta para sacar el máximo partido a este enfoque son los siguientes:

Juegos dramáticos: Una selección de actividades lúdicas basadas en los más recientes estudios pedagógicos, diseñadas para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de contenidos curriculares a través del libro.

Vocabulario: Una selección fotocopiable de términos que aparecen en el libro, con definiciones claras y sencillas, que podrá servir de guía a los niños durante la lectura.

Trabajo de evaluación: Actividad de carácter complementario que permitirá a los alumnos afianzar los conocimientos adquiridos a través de la lectura del libro y profundizar en algunos aspectos relacionados con el mismo, al tiempo que se fomenta el uso de técnicas de estudio y de tratamiento de la información.

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

Antes de la lectura: Presentación del libro

Antes de comenzar a leer *Cómo hablar con tu robot*, el profesor puede pedirles a los alumnos que, basándose en el título del libro, se imaginen

cómo creen que sería la expresión oral de los robots y la describan. Les pediremos que expliquen por qué creen que los robots se expresarían así.

Podríamos enriquecer el debate poniéndoles fragmentos de películas o series de animación donde se representan robots hablando de diferentes maneras: desde los célebres robots de *Star Wars* hasta algún fragmento de la película *Inteligencia Artificial* de Steven Spielberg, pasando por *Hal*, de la película *2001: Odisea en el espacio*, de Stanley Kubrick.

También podemos guiar a nuestros alumnos en una investigación a través de Internet para descubrir en qué punto se encuentran las habilidades lingüísticas de los robots en la actualidad. Podemos plantearnos todos juntos qué tipo de expresiones de los humanos les costaría más entender a los robots, y esto nos serviría de punto de partida para entender las aventuras de Lucas y su robot en esta historia.

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

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

Una vez que el profesor ha preparado a los escolares para sumergirse en el libro, llega el momento de abordar la lectura del mismo. Dicha lectura puede realizarse de dos maneras, en función de la disponibilidad de tiempo y de la utilización educativa del texto que quiera hacer el profesor:

Lectura en el aula: El libro puede leerse directamente en clase, utilizando para ello las sesiones que sean necesarias. Para fomentar el hábito lector en los alumnos, lo mejor sería combinar dos estrategias durante estas sesiones:

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

Durante estas sesiones, el educador puede interrumpir la lectura siempre que lo considere necesario para comentar la historia con los alumnos, intercambiar preguntas sobre el texto o hacer observaciones relacionadas con el mismo. También puede delegar esta tarea en algunos de los alumnos (un grupo diferente en cada sesión). Asimismo, puede utilizar el vocabulario fotocopiable que se incluye en esta Propuesta Didáctica para

trabajar aquellos aspectos del currículo de Conocimiento del Medio que van apareciendo en el texto y para solucionar las dudas de vocabulario.

Lectura individual en casa: Después de presentar el libro en el aula, el profesor puede recomendar su lectura a los alumnos como actividad complementaria para realizar en casa. De este modo, se fomenta el hábito lector continuado, la incorporación de la lectura a las actividades de ocio de los alumnos y la responsabilidad individual. Para apoyar al alumno en esta tarea, lo ideal sería proporcionarle el vocabulario fotocopiable que se incluye en al final de la Propuesta Didáctica, y hacer un seguimiento individualizado del proceso de lectura a través de preguntas informales acerca del mismo.

Se puede fijar un mes de plazo para concluir la lectura del libro, pasado el cual se trabajarían algunos aspectos del mismo en clase a través de las fichas de trabajo.

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

Después de la lectura: Juegos dramáticos y fichas de trabajo

Tanto si la lectura se realiza en el aula como si se hace en casa, una vez finalizada la misma, el profesor organizará una sesión de recapitulación y evaluación de la comprensión lectora de los alumnos utilizando para ello los **juegos dramáticos** que se ofrecen entre los recursos del Plan Lector.

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

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

4 Utilización de las fichas

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

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

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

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

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

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

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

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

Estructura de las fichas de actividades

Información sobre las competencias y capacidades que se trabajan

10 Para comprender lo leído

1 Lee en voz alta este texto, extraído de *Don Quijote de La Mancha*, en el que don Quijote se dirige a su escudero Sancho Panza:

También, Sancho, no has de mezclar en tus pláticas la muchedumbre de refranes que sueles; que puesto que los refranes son sentencias breves, muchas veces los traes tan por los cabellos, que más parecen disparates que sentencias.

2 ¿Qué **frase hecha** emplea don Quijote en este texto?

© Grupo Anaya



Contenidos

Frases hechas

El lenguaje literario

Actividades

Ampliación: 1, 2, 3 y 4

Información sobre el modo de utilización

Información sobre el contenido

Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

Los cuadros que presentamos a continuación permiten obtener una rápida información sobre el modo de utilización de las fichas, al indicar los tipos de actividades, las competencias y los contenidos que se pueden trabajar con cada una de las diez fichas del libro.

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades			
Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 1	Para observar	Frases hechas Sinónimos	1 a 3: refuerzo
Ficha 2	Para comprender lo leído	Frases hechas El lenguaje literario	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para aplicar lo aprendido	Frases hechas	1 y 2: ampliación
Ficha 4	Para mejorar la creatividad	Frases hechas	1 y 2: refuerzo 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 5	Para pensar y relacionar	Frases hechas Sinónimos	1 y 2: refuerzo
Ficha 6	Para buscar información	Frases hechas Lenguaje figurado	1 y 2: complementarias, en equipo 1: interdisciplinar con Plástica
Ficha 7	Para pensar y relacionar	Frases hechas Adjetivos y adverbios	1: refuerzo 2: ampliación
Ficha 8	Para aplicar lo aprendido	Frases hechas Lenguaje figurado	1: refuerzo 2: complementaria
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Frases hechas Sinónimos	1 y 2: ampliación 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 10	Para comprender lo leído	Frases hechas El lenguaje literario	1 a 4: ampliación

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

Actividades en equipo	Ficha 6: actividades 1 y 2
Actividades complementarias	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividad 2
Actividades interdisciplinares con Plástica	Ficha 4: actividad 2
	Ficha 6: actividad 1
	Ficha 9: actividad 2
Actividades de ampliación	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividad 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 a 4
Actividades de refuerzo	Ficha 1: actividades 1 a 3
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividad 1
	Ficha 8: actividad 2

Competencias que se trabajan a través de las fichas

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

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

Frases hechas	Ficha 1: actividades 1 a 3
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividad 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
El lenguaje literario	Ficha 10: actividades 1 a 4
	Ficha 2: actividades 1 a 5
Sinónimos	Ficha 10: actividades 1 a 4
	Ficha 1: actividad 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
El lenguaje figurado	Ficha 9: actividad 1
	Ficha 6: actividades 1 y 2
Adjetivos y adverbios	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividad 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (Cómo hablar con tu robot)

- Ficha 1** **1:a)** Quedarse a cuadros.
b) Significa asombrarse, quedarse perplejo.
2: a) *Se subrayan:* quedarse atónito, quedarse perplejo y quedarse helado.
b) Quedarse helado.
- Ficha 2** **1:** Porque Leonor le convence de que así podrá mejorar su potencial heroico.
2: Porque la tarta contiene un hechizo que hace que Lucas hable usando numerosas frases hechas.
3: Robar las Pirámides de Egipto y sustituirlas por tartas gigantes que atraerán a los turistas y los convertirán en esclavos de Noir.
4: Haciendo que sus robots controlen a los robots hormiga de Noir, y transformando las tartas en ensaladas con antídoto para liberar a los turistas.
5: Comer brócoli preparado por Superchef.
- Ficha 3** **1:** Respuesta abierta.
2: «Algunos piensan que los músicos tienen que trabajar *por amor al arte*, pero esa teoría *hace aguas* por todas partes. Los músicos necesitan que se pague su trabajo, no pueden *vivir del aire*. Y esa es una verdad *como un castillo*, aunque a algunos no les guste oírla».
- Ficha 4** **1 y 2:** Respuestas abiertas.
- Ficha 5** **1:** Irse por los cerros de Úbeda: *divagar*. Dormirse en los laureles: *descuidarse*. Poner en tela de juicio: *cuestionar*. Tomar las de Villadiego: *huir*.
2:a) Estar dormido. **b)** Resignarse. **c)** Vivir muy bien.
d) Parecer sospechoso.
- Ficha 6** **1 y 2:** Respuestas abiertas.

Ficha 7 **1:** Falso / Falso / Falso / Verdadero.
2: *Hecho un pincel:* elegante. *Como alma que lleva el diablo:* precipitadamente. *Pasarlo bomba:* estupendamente. *Hecho una fiera:* furioso. *De pena:* mal. *Rodeados por un círculo azul (adjetivos):* furioso, elegante; *por un círculo rojo (adverbios):* estupendamente, mal, precipitadamente.

Ficha 8 **1 y 2:** Respuestas abiertas.

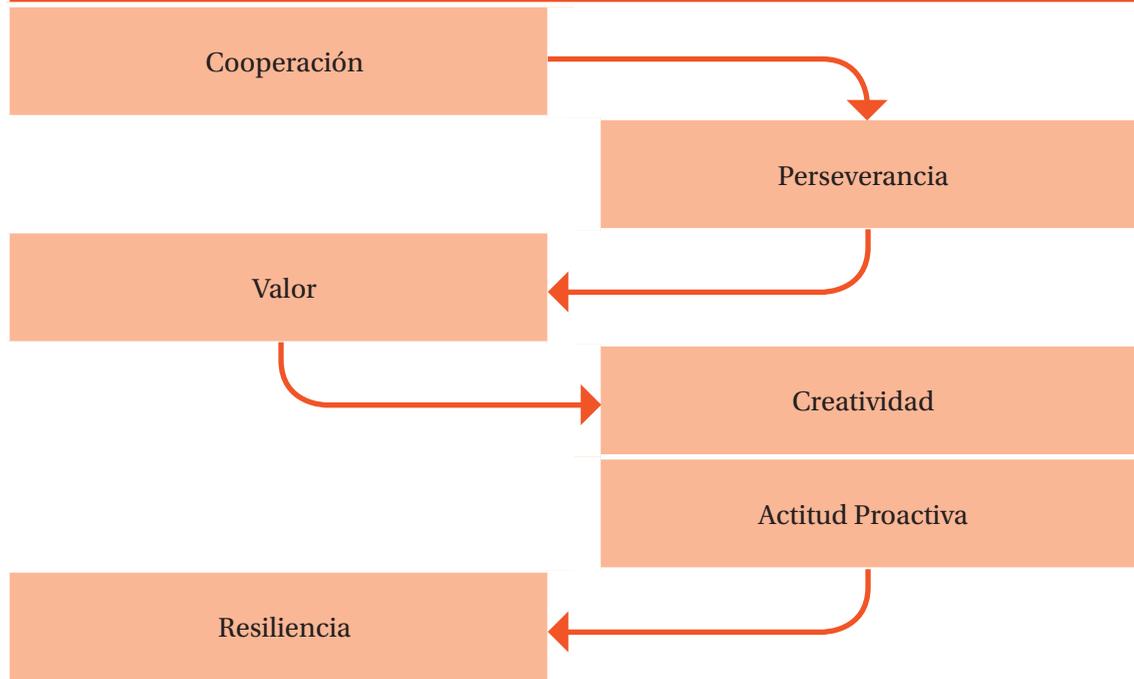
Ficha 9 **1:** Respuesta abierta.
Ejemplo: «Le dije que estaba harta de sus tonterías y que le iba a regañar mucho si volvía a hacerlo, pero él ignoró mi advertencia y siguió insistiendo hasta que consiguió enfurecerme».
2: Respuesta abierta.

Ficha 10 **1:** Respuesta abierta.
2: «Traer por los cabellos».
3: Traer algo por los cabellos (o por los pelos) significa decir algo que guarda poca relación con el asunto del que se está hablando.
4: Respuesta abierta.



5 Los valores en el libro

Principales valores desarrollados en *Cómo hablar con tu robot*



6 Trabajo de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo escrito en el que se utilizarán frases hechas, inspirado en la historia de *Cómo hablar con tu robot*.

Objetivo: Fomentar la creatividad, la riqueza expresiva y la relación de conceptos, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *Cómo hablar con tu robot*.

Materiales: Papel y bolígrafos, opcionalmente ordenador e impresora.

Procedimiento:

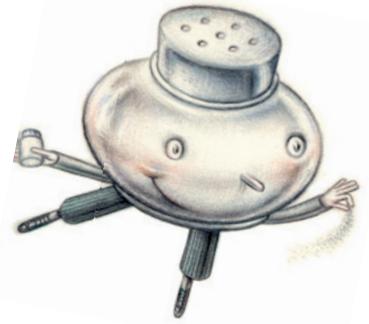
- 1) Se explicará a los alumnos el objetivo del trabajo y la forma de realizarlo: se trata de escribir un texto dramático o narrativo el que un personaje habla con frases hechas y otro no le entiende. Se pedirá a los alumnos que utilicen al menos tres o cuatro frases hechas que no aparezcan en *Cómo hablar con tu robot*.
- 2) Se concederá a los alumnos un tiempo para elaborar el trabajo, ya sea en el aula, ya en casa.
- 3) Se dedicarán las sesiones que sean necesarias a la lectura en voz alta de los textos producidos por los alumnos. Otra alternativa es que el profesor corrija directamente los trabajos, sin leerlos en el aula.

Criterios de evaluación:

Para la evaluación de los trabajos, se sugiere tener en cuenta los siguientes criterios:

- Corrección sintáctica y ortográfica de los textos.
- Ingenio de los diálogos, uso de las frases hechas y malentendidos.
- Calidad literaria de los textos.
- Creatividad y originalidad de los textos.

Juegos dramáticos



Estos juegos han sido diseñados para trabajar sobre los contenidos del libro fomentando, al mismo tiempo, la creatividad y la imaginación de los alumnos.

Lo primero que deben comprender los participantes es que no hay respuestas «correctas» o «incorrectas» al juego, sino que se trata de un planteamiento abierto donde pueden tener cabida muchas interpretaciones diferentes, siempre que se respeten las reglas básicas. De este modo, los juegos, además de servir como instrumentos de aprendizaje, contribuirán a desarrollar la autonomía de los alumnos en cuanto a la interpretación y aplicación de reglas, así como su sentido de la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de las mismas.

Según los más recientes estudios pedagógicos, esta es, sin duda, la aportación más valiosa del juego dramático a la educación: la de fomentar el autocontrol y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.



Juego 1: «Héroes y robots»

Materiales necesarios:

Materiales para disfrazarse (opcional).

Procedimiento:

- 1) Se agrupa a los alumnos por parejas. En cada pareja, uno tendrá que inventarse un personaje de superhéroe o superheroína, y el otro de robot. Lo primero que deberán hacer es buscar un nombre para su personaje y definir sus características.
- 2) A continuación cada pareja preparará un diálogo en el que se producen malentendidos debido a la utilización de frases hechas por parte del superhéroe que el robot no entiende.
- 3) Opcionalmente, podemos dar a los alumnos la posibilidad de preparar disfraces para sus personajes con materiales reciclados (en una sesión de Plástica, o bien como actividad extraescolar).
- 4) Dedicaremos una o dos sesiones a escuchar los diálogos preparados por las distintas parejas.

Reglas del juego:

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

Se trata de que los alumnos se impliquen en el juego y disfruten de él a la vez que trabajan su creatividad y su gusto literario. El profesor regulará la puesta en común de las historias y se asegurará de que resulte lo más gratificante posible para todos los alumnos. Asimismo, y animará a los estudiantes a que valoren los aspectos positivos de los trabajos de sus compañeros.

Objetivo:

Con este ejercicio se fomentará de una manera lúdica y creativa la capacidad de los alumnos para utilizar las frases hechas y comprender su significado.

Juego 2: «Escenas del libro»

Materiales necesarios:

Materiales para disfrazarse (opcional).

Procedimiento:

- 1)** Se dividirá a los alumnos en grupos.
- 2)** A cada grupo se le asignará una escena del libro para que la presente en clase. También se les pueden asignar escenas que no salen en el libro pero relacionadas con la historia, o pedirles a ellos que las inventen.
- 3)** Se darán instrucciones claras a los alumnos para que dentro de cada grupo se repartan los papeles. No hace falta que todos los miembros del grupo sean actores; uno puede ser el guionista (adaptando la escena o escribiendo una nueva), otro el director de escena, otro el director artístico o responsable de los decorados, etc.
- 4)** Se les concederá a los alumnos tiempo para preparar su representación.
- 5)** Se dedicarán varias sesiones a la representación en clase de las escenas preparadas por los distintos grupos.

Reglas del juego:

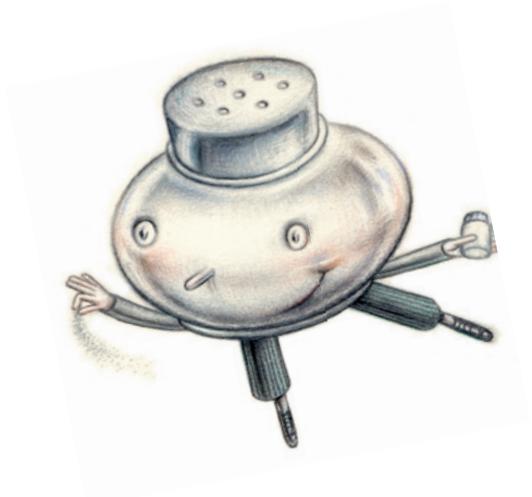
El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Los niños deben aprender a trabajar en equipo con un plazo limitado de tiempo y a aceptar su función o papel dentro del grupo, implicándose al máximo en el proyecto.

Objetivo:

Repasar de una manera lúdica los contenidos del libro.

Vocabulario



A perro flaco todo son pulgas: Los débiles tienen más probabilidades de verse en apuros.

A toda pastilla: Muy deprisa.

Agarrarse a un clavo ardiendo: Aferrarse a una idea o esperanza por pequeña que esta sea.

Antídoto: Sustancia que permite neutralizar los efectos de un veneno o de un hechizo.

Arrancar de cuajo: Arrancar desde la raíz.

Boicot: Interrupción del desarrollo normal de un proceso o acto como medida de presión.

Camuflaje: Ocultación de alguna cosa dándole una apariencia engañosa para que pase desapercibida.

Clorofila: Sustancia presente en las partes verdes de las plantas que interviene en la fotosíntesis.

Con el agua al cuello: En apuros.

Cuando las ranas críen pelo: Nunca.

Dar gato por liebre: Engañar.

Dar sopa con onda: Superar.

Darle a uno de su propia medicina: Hacerle a alguien lo que esa persona suele hacer a los demás.

Darle la vuelta a la tortilla: Cambiar el resultado de una operación, juego o acción.

Dársela con queso: Engañar.

Defender a capa y espada: Defender por todos los medios.

Demostrar lo que vale un peine: Dar una lección, demostrar superioridad.

Depredador: Animal que caza y mata a otros para alimentarse.

Descubrir el pastel: Revelar un secreto.

Detector: Aparato para localizar la presencia de determinados objetos o materiales.

Documental: Película que trata de hechos o personajes reales con fines informativos o educativos.

Echar el guante: Atrapar.

Estar quemado: Estar harto y cansado.

Estrategia: Modo de dirigir y planificar un asunto para conseguir un fin determinado.

Hacer papilla: Destrozar.

Hacerse el sueco: Fingir uno que no se ha enterado, no darse por aludido.

Hipnotizado: Bajo la influencia y el poder de alguien.

Ir sobre ruedas: Ir muy bien.

Irse con viento fresco: Irse sin que nadie de los que se quedan lo lamente.

Irse de rositas: Escapar sin castigo después de haber realizado una mala acción.

Llevarse el gato al agua: Conseguir uno lo que deseaba, salirse uno con la suya.

Look: Aspecto o imagen de una persona. (Voz inglesa).

Método: Modo ordenado y sistemático de actuar para obtener un resultado.

Moder el polvo: Ser derrotado, perder.

Morderse la lengua: Guardar silencio aunque uno tenga ganas de hablar.

No estar el horno para bollos: No estar de buen humor.

Papiro: Planta de Oriente Medio de la que se fabrican unas láminas flexibles y delicadas utilizadas para escribir y dibujar por los antiguos egipcios.

Parapente: Paracaídas rectangular que se usa para descender por una pendiente de forma controlada.

Parlante: Que habla.

Partir el bacalao: Decidir, mandar realmente.

Partirse de risa: Reírse mucho.

Perder la cabeza: Enloquecer, perder el control.

Poción: Bebida con efectos medicinales o mágicos sobre el organismo.

Poner pies en polvorosa: Huir, escapar.

Ponerse las pilas: Hacer algo con energía, emprender una acción.

Potencial: Fuerza o poder del que se dispone para lograr un fin.

Quedarse a cuadros: Quedarse perplejo.

Rufián: Persona despreciable que vive del engaño y la estafa.

Sabotaje: Acción contra una idea o proyecto. Daño intencionado a un servicio.

Sarcófago: Sepulcro, generalmente de piedra, que se construía levantado del suelo para albergar un cadáver.

Savia: Líquido que circula por los conductos de las plantas, transportando sustancias.

Sensores: Dispositivos que captan cambios en alguna característica del medio, como la luz, el sonido, la gravedad, etc.

Sobreesfuerzo: Esfuerzo excesivo.

Suero: Sustancia formada por agua y otros componentes que se inyecta por razones médicas.

Tener pelos en la lengua: Tener algún motivo para guardar silencio, o estar bajo alguna circunstancia que impide hablar.

Tirar la toalla: Rendirse.

Tomar el pelo: Burlarse, gastar una broma.

Verle las orejas al lobo: Ser consciente de un peligro o riesgo.

A partir de 8 años

Área de Lengua



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

ANAYA
www.anayainfantiljuvenil.com