

Ana Alonso

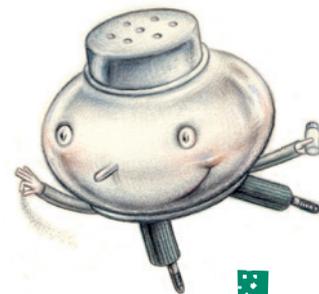
Un hotel en la bahía

ANAYA

Propuesta Didáctica

Área de
Plástica

Primaria
Quinto y
sexto curso



PIZCA DE SAL

Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *Un hotel en la bahía*.

© 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 su última edición de la *Ortografía*, del año 1999.

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
2. Contenidos curriculares.....	11
3. Metodología	13
4. Utilización de las fichas.....	17
5. Los valores en el libro	24
6. Trabajo de evaluación	25
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.

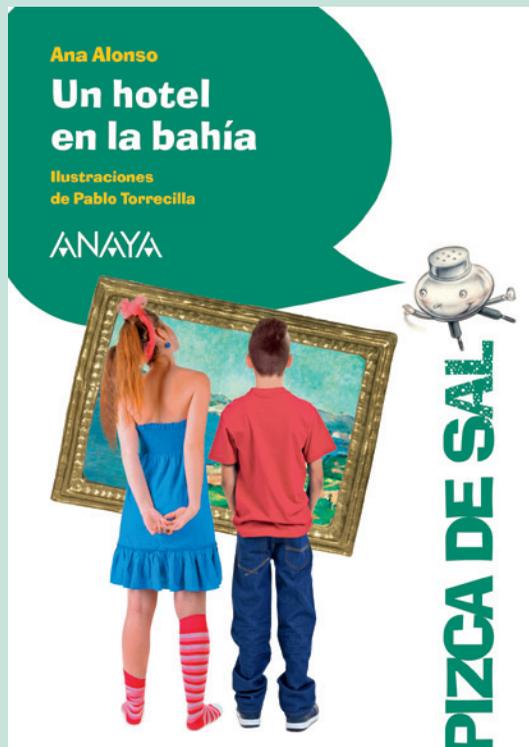
Confiamos en que tanto los alumnos como los educadores encuentren en estos libros esa «pizca de sal» tan necesaria para estimular la creatividad y transmitir ilusión a nuestro quehacer diario.

Materiales de PIZCA DE SAL

Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras de Jorge y Blanca, que buscan en un cuadro la clave para hallar las obras de arte escondidas por el bisabuelo de Blanca, los alumnos podrán aprender a analizar la **orientación de las sombras** en una pintura y la **información que podemos extraer de ellas**. 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.).

3 Para pensar y relacionar

- 1 Observa este cuadro de Claude Monet, titulado *Mujeres en el jardín*. ¿De dónde crees que vienen las **sombras** que se ven en el suelo y sobre la ropa de los personajes?



Contenidos
Luces y sombras
El patrimonio artístico

- 2 Representa en un **cómic de cuatro viñetas** el momento en el que el bisabuelo de Blanca escondió su tesoro.

Para realizar esta actividad, te interesa seguir unas pautas:

- Define las **características** de los **personajes** que vayan a intervenir en la historia.
- Escribe un **pequeño guion** con los textos y con los diálogos que vayan a figurar.

4 Para observar

- 1 Observa estos dos cuadros de la serie *Los álamos*, de Monet. Anota debajo de cada pintura el momento del día que crees que representa.



Contenidos
Luces y sombras
El patrimonio artístico
Actividades
Refuerza: 1, 2 y 3

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.

El trabajo de evaluación

Con el fin de evaluar la adquisición de las distintas competencias trabajadas a través de este libro, proponemos la realización por parte de los alumnos de un trabajo de evaluación adecuado a la edad y pensado para compaginar la valoración de los progresos alcanzados con una actividad formativa y al mismo tiempo lúdica. El trabajo de evaluación permitirá a los escolares profundizar en algunos de los aspectos abordados en la lectura y familiarizarse con diversas técnicas de recopilación y tratamiento de la información que les resultarán muy útiles a lo largo de su vida académica.

6 Trabajo de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo que consistirá en una exposición de dibujos y pinturas de los alumnos.

Objetivos:

Fomentar la creatividad y la capacidad de expresarse a través del dibujo, el *collage* y la pintura, así como la consolidación de los conocimientos sobre las sombras adquiridos a través de la lectura de *Un hotel en la bahía*.

Materiales:

Papeles de diferentes texturas, ceras, lápices, témperas, tijeras, pegamentos y recortes de materiales para hacer *collages*.

Procedimiento:

- 1) Se pedirá a los alumnos que representen, con los materiales que quieran, una escena de atardecer con sombras. Se les invitará a planificar bien la obra y a hacer varios bocetos antes de comenzar con la ejecución de la obra definitiva.
- 2) Se les concederá una sesión larga o varias sesiones breves para elaborar su obra. Alternativamente, podemos darles pautas para que trabajen en casa sobre la misma.
- 3) Una vez terminados los trabajos, se organizará una exposición para poder verlos todos juntos. Los alumnos colaborarán en el montaje de la exposición. También les invitaremos a preparar breves explicaciones de sus obras y folletos de la exposición en su conjunto.

Así es la Propuesta Didáctica

Contenidos

- Competencias
- Contenidos curriculares
- Metodología
- Utilización de las fichas (Incluye prácticos **cuadros** y **soluciones**)
- Los valores en el libro
- Trabajo de evaluación

www.pizcadesal.es



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 fichas	Competencias	Contenidos	Actividades
1 y 2	complementarias		1 y 2: complementarias
1 a 5	refuerzo		1 a 5: refuerzo
1 y 2	ampliación		1 y 2: ampliación
1, 2, y 3	refuerzo		1, 2, y 3: refuerzo
1 y 2	refuerzo		1 y 2: refuerzo
1, 2 y 3	complementarias, en espejo		1, 2 y 3: complementarias, en espejo
1	refuerzo		1: refuerzo
2	ampliación		2: ampliación
1	refuerzo		1: refuerzo

3 Metodología

Introducción

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** tiene como objetivo plantear la lectura de cada libro como un juego enfocado a la consolidación del hábito lector. Para ello, esta Didáctica selecciona materiales dirigidos al alumnado antes, durante y después de la lectura en la Propuesta para sacar el máximo provecho de los mismos.

Juegos dramáticos: Una selección de los más recientes estudios pedagógicos sobre comprensión lectora y atención a la diversidad a través del libro.

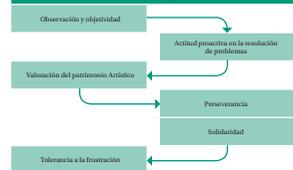
Vocabulario: Una selección enfocada en el libro, con definiciones claras y sencillas para los niños durante la lectura.

Trabajo de evaluación: Actividad que permitirá a los alumnos afianzar los conceptos de la lectura del libro y profundizar en él con el mismo, al tiempo que se fomenta el tratamiento de la información.

A continuación, se proponen algunas actividades, así como para aprovechar mejor los recursos de la lectura del libro. El educador puede adaptarlas como crea necesario, pues el es quien mejor conoce de sus alumnos.

5 Los valores en el libro

Principales valores desarrollados en 'En hotel en la luna'



Juegos dramáticos

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.

El 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 autoconocimiento y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.

Juego 1: Aventuras en «Los miradores»

Materiales necesarios:

Opcionalmente, materiales para disfrazarse y caracterizarse como personajes del libro.

Procedimiento:

- Se asigna a cada alumno un personaje del libro (lógicamente, habrá muchos repetidos).
- Se concederá a los alumnos un tiempo para «prepararse el personaje», y, opcionalmente, el diseñar o los elementos de caracterización que va a utilizar.
- El profesor va llamando a los alumnos de dos en dos al «escenario». Deben simular un encuentro de los dos personajes que

Vocabulario

Vocabulario



Abuhardillado: En forma de buhardilla (normalmente, con techos inclinados y claraboyas).

Ejemplo: *Vive en un piso abuhardillado a las afueras de la ciudad.*

Alicación: Sofrimiento, pena, tristeza.

Ejemplo: *Lloró la muerte de su abuelo con gran alicación.*

Alquimistas: Persona que practicaba la alquimia, un conjunto de saberes mágicos relacionados con las transmisiones de la materia, precedente de la Química moderna.

Ejemplo: *Los alquimistas creían soñaban con transformar el plomo en oro.*

Dry martini: Cóctel de ginebra con un chorro de vermut, que suele servirse adornado con una aceituna.

Ejemplo: *El camarero le sirvió un dry martini en una copa de cóctel.*

Emplatado: Servir la comida en el plato, esmerándose en la presentación.

Ejemplo: *El cocinero está terminando de emplatado los entrantes.*

Filloles: Postre típico gallego elaborado con unas finas tortitas parecidas a las crêpes franceses que pueden servirse con miel y canela o rellenas de chocolate, castañas o mermelada.

Ejemplo: *De postre voy a pedir unas filloles rellenas.*

Flácido: Flojo, blando, sin consistencia.

Ejemplo: *Tienes las piernas flácidas porque no haces ejercicio.*

Flamenco: Procedente de «Flamles», una región histórica de Europa (actualmente Países Bajos).

Ejemplo: *Me gusta mucho la pintura flamenco del siglo XVI.*

Gozne: Herraje articulado que fija una puerta o ventana permitiendo que se cierre y se abra.

Ejemplo: *Los goznes de la puerta chirriaron al abrir.*

Contenidos



1 Competencias

Las competencias que pueden trabajarse a través de **Un hotel en la bahía** son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

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

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- Ser capaces de aplicar los conocimientos adquiridos a las situaciones de su vida cotidiana.

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 ámbito 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.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.

Sentido de iniciativa y emprendimiento (iniciativa emprendedora)

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

2 Contenidos curriculares

Contenidos del área de Plástica (LOMCE) Quinto curso

- Análisis de las formas de representación de volúmenes en el plano según el punto de vista o la situación en el espacio.
- Comparación entre las formas que la representación del espacio adopta en diferentes áreas o ámbitos.
- Identificación de diferentes manifestaciones artísticas nombrando las profesiones relacionadas con las mismas o afines a ellas.

Sexto curso

- Análisis de las formas de representación de volúmenes, en el plano según el punto de vista o la situación en el espacio.
- Comparación entre las formas que la representación del espacio adopta en diferentes áreas o ámbitos.
- Identificación de diferentes manifestaciones artísticas nombrando las profesiones relacionadas con las mismas o afines a ellas.
- Exploración de los cambios que experimentan los volúmenes y espacios por la incidencia de la luz en situaciones próximas, como el espacio del aula, o en contextos artísticos, como las sombras chinas.
- Uso de texturas para caracterizar objetos e imágenes y para el tratamiento de imágenes digitalizadas.

Contenidos del área de Plástica (LOGSE) Quinto curso

- La luz y el color en los objetos por el día o por la noche.
- Luces y sombras: paisaje en diferentes momentos del día y con figura en perspectiva.
- Coloreado de objetos según la luz del día o de la noche.
- Representación de un paisaje con figura, en diferentes posiciones del sol.

Sexto curso

- Elementos del paisaje.
- La luz y la sombra en el paisaje.
- Coloreado de un paisaje teniendo en cuenta la posición del sol.



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 *Un hotel en la bahía*, el profesor puede presentarles a los alumnos varias fotografías o reproducciones de obras pictóricas para que observen la disposición de las sombras y deduzcan datos acerca del momento del día que representa la obra.

Podría comentarse, por ejemplo, el cuadro *Le moulin de La Galette*, de Renoir, o las distintas representaciones de la catedral de Rouen, de Monet, para que los estudiantes reflexionen sobre la dirección de la luz, el origen de las sombras y cómo estas cambian de posición y tamaño a lo largo del día.

Posteriormente, podemos invitar a los alumnos a inventar un paisaje de atardecer prestando especial atención a la dirección y tamaño de las sombras.

En definitiva, se trata de encontrar puntos de conexión entre las competencias 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. Se podría invitar a los alumnos a preparar el fragmento que van a leer en voz alta, para que no se bloqueen, especialmente si aquellos que tienen problemas de fluidez. Otra alternativa es pedir a cada alumno que elija su pasaje favorito del libro para leerlo en voz alta.

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 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

6 Para buscar información

1 En equipos de dos, reunid los siguientes materiales:

una manzana, tres folios, dos lápices, ceras de colores, un flexo o un foco de luz (puede ser natural).

Colocad la **manzana** sobre uno de los folios bajo una **luz intensa** y representadla cada uno en un folio con su **sombra**.

2 Comparad vuestros dibujos. ¿Por qué son diferentes?

© Grupo Anaya



Contenidos

Luces y sombras

El bodegón

Actividades

Complementarias:
1, 2 y 3

En equipo: 1, 2 y 3

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	Luces y sombras	1 y 2: complementarias
Ficha 2	Para comprender lo leído	Luces y sombras El paisaje marino	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para pensar y relacionar	Luces y sombras El patrimonio artístico	1 y 2: ampliación
Ficha 4	Para observar	Luces y sombras El patrimonio artístico	1, 2, y 3: refuerzo
Ficha 5	Para aplicar lo aprendido	El sombreado	1 y 2: refuerzo
Ficha 6	Para experimentar	Luces y sombras El bodegón	1, 2 y 3: complementarias, en equipo
Ficha 7	Para pensar y relacionar	Luces y sombras	1 : refuerzo 2: ampliación
Ficha 8	Para mejorar la creatividad	Luces y sombras El paisaje marino	1: refuerzo 2: complementaria
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Luces y sombras	1 y 2: ampliación, interdisciplinares con Lengua
Ficha 10	Para comprender lo leído	Luces y sombras El lenguaje literario	1 y 2: ampliación, interdisciplinares con Lengua

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

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

Competencias que se trabajan a través de las fichas

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

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

El patrimonio artístico	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 a 3
Luces y sombras	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 a 3
	Ficha 6: actividades 1, 2 y 3
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
El sombreado	Ficha 10: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
El paisaje marino	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 8: actividades 1 y 2
El bodegón	Ficha 6: actividades 1 s2
El lenguaje literario	Ficha 10: actividades 1 y 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (Un hotel en la bahía)

Ficha 1 1 y 2: Respuestas abiertas.

Ficha 2 1: El bisabuelo de Blanca.
2: Una clave para hallar las obras de arte escondidas por su bisabuelo durante la guerra civil española.
3: Porque su familia necesita dinero para poder conservar el hotel «Los miradores».
4: En la habitación de Melisenda, la cocinera del hotel.
5: Observando la posición de las sombras, deducen que es un cuadro del atardecer, que es la condición que debía cumplir el cuadro con el mensaje secreto.

Ficha 3 1: Las sombras vienen de las hojas de los árboles.
2: Respuesta abierta.

Ficha 4 1, 2 y 3: Respuestas abiertas.

Ficha 5: 1 y 2: Respuestas abiertas.

Ficha 6 1: Respuesta abierta.
2: Porque representan la manzana desde ángulos diferentes.
3: Respuesta abierta.

Ficha 7 1: *Ejemplos interior:* suelo, paredes, techo, joven;
exterior: césped, piscina, banco, jóvenes.
2: Respuesta abierta.

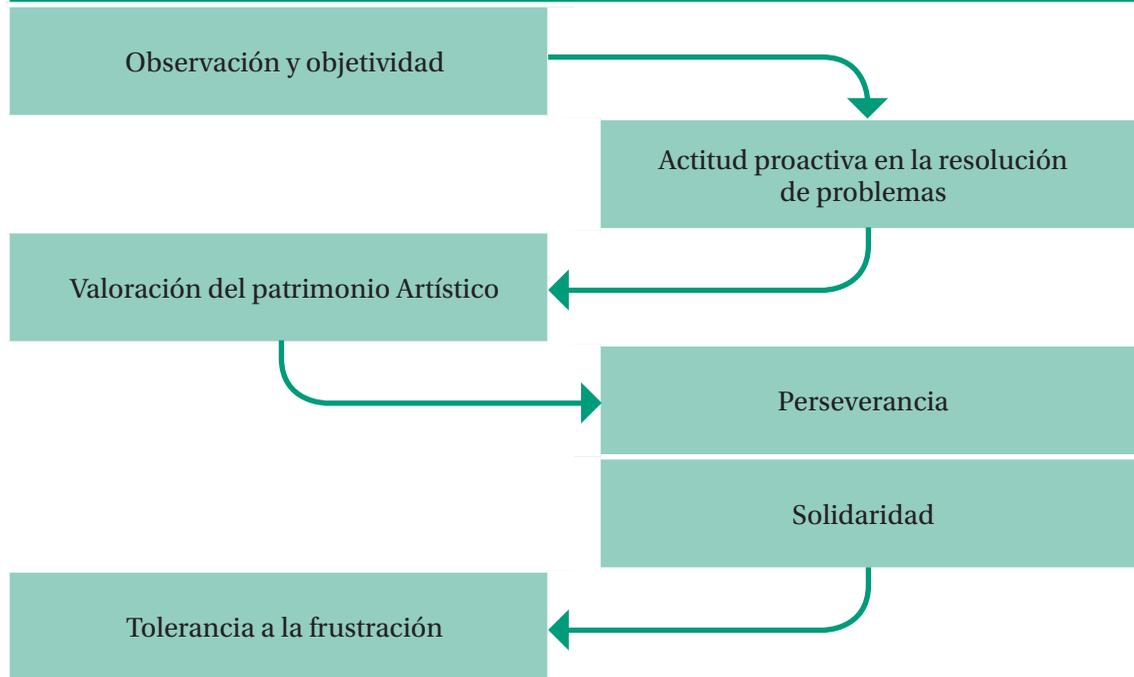
Ficha 8 1 y 2: Respuestas abiertas.

Ficha 9 1 y 2: Respuestas abiertas.

Ficha 10 1: Que en la pintura la luz se representa con tonos claros y la oscuridad con tonos oscuros.
2: Que la luz es el ingrediente fundamental en cualquier pintura, y del mismo modo las ideas son el eje central de cualquier obra literaria.

5 Los valores en el libro

Principales valores desarrollados en *Un hotel en la bahía*



6 Trabajo de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo que consistirá en una exposición de dibujos y pinturas de los alumnos.

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la capacidad de expresarse a través del dibujo, el *collage* y la pintura, así como la consolidación de los conocimientos sobre las sombras adquiridos a través de la lectura de *Un hotel en la bahía*.

Materiales:

Papeles de diferentes texturas, ceras, lápices, témperas, tijeras, pegamentos y recortes de materiales para hacer *collages*.

Procedimiento:

- 1) Se pedirá a los alumnos que representen, con los materiales que quieran, una escena de atardecer con sombras. Se les invitará a planificar bien la obra y a hacer varios bocetos antes de comenzar con la ejecución de la obra definitiva.
- 2) Se les concederá una sesión larga o varias sesiones breves para elaborar su obra. Alternativamente, podemos darles pautas para que trabajen en casa sobre la misma.
- 3) Una vez terminados los trabajos, se organizará una exposición para poder verlos todos juntos. Los alumnos colaborarán en el montaje de la exposición. También les invitaremos a preparar breves explicaciones de sus obras y folletos de la exposición en su conjunto.

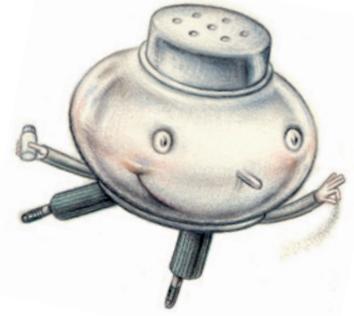
Criterios de evaluación:

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

- Creatividad y capacidad de expresión plástica.
- Capacidad de planificación, organización y ejecución.
- Esmero en la plasmación de sus ideas, así como en los detalles y acabados de la obra.
- Capacidad para comunicar verbalmente y por escrito las intenciones artísticas perseguidas a través de la obra.



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: Aventuras en «Los miradores»

Materiales necesarios:

Opcionalmente, materiales para disfrazarse y caracterizarse como personajes del libro.

Procedimiento:

- a)** Se asigna a cada alumno un personaje del libro (lógicamente, habrá muchos repetidos).
- b)** Se concederá a los alumnos un tiempo para «prepararse el personaje», y, opcionalmente, el disfraz o los elementos de caracterización que va a utilizar.
- c)** El profesor va llamando a los alumnos de dos en dos al «escenario». Deben simular un encuentro de los dos personajes que

encarnan, que puede estar basado en una escena del libro o ser completamente inventado, pero siempre ateniéndose al marco general de la historia o a una posible continuación de la misma.

- d) Se concederán premios a la interpretación más graciosa, a la más fiel al libro, a la más original, a la más ingeniosa, etc.

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 metan en el papel que les ha tocado y disfruten el juego sin obsesionarse por ganar un premio. Se enfatizará la importancia de ser creativos a la hora de salir al escenario.

Objetivo:

Con este ejercicio se consolidará de una manera lúdica y creativa la comprensión tanto del argumento del libro como de los contenidos curriculares.

Juego 2: «El museo de los secretos»

Materiales necesarios:

Imágenes de cuadros famosos de distintas épocas y estilos sacadas de internet e impresas en color. Contaremos al menos con cuarenta imágenes.

Procedimiento:

- a) Se dividirá a los alumnos en grupos de cuatro o cinco. Entre todos, montarán una exposición en la clase con las reproducciones de cuadros famosos seleccionadas por el profesor.
- b) Cada grupo elegirá, sin comunicárselo a los demás, una de las obras de la exposición, que ocultará el secreto para encontrar un tesoro, igual que ocurre en el libro. Podrán buscar información sobre la obra para luego utilizarla en las pistas que tendrán que dar.
- c) Cada grupo redactará una carta que incluya tres pistas para identificar el cuadro que contiene el secreto. Hasta dos de esas pistas

pueden referirse a aspectos de la obra o del autor de la misma que ellos hayan investigado previamente.

- d) Cada grupo elaborará un segundo mensaje que entregará al profesor para que este lo oculte detrás de la obra. Ese mensaje explicará el premio «real» que espera a quien descifre el enigma de su cuadro.
- e) Cada grupo leerá su carta con las pistas. Los alumnos de otros grupos intentarán adivinar cuál es el cuadro al que se refieren. El primero que lo adivine recibirá permiso del profesor para coger el mensaje de detrás del cuadro y leerlo.
- f) Se animará a los alumnos a que ofrezcan en esos mensajes recompensas divertidas y reales (podrían ser desde chokolatinas o chicles hasta capacidad para decidir alguna actividad de la clase, para quedarse con algún «cuadro» de la exposición, o recibir un nombramiento honorario dentro del aula).

Reglas del juego:

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

Se animará a los alumnos a ser observadores y creativos a la hora de elaborar la carta de las pistas y el mensaje con la recompensa al potencial ganador.

Objetivo:

Familiarizarse de una manera lúdica con las obras de algunos de los grandes maestros de la pintura.

Vocabulario



Abuhardillado: En forma de buhardilla (normalmente, con techos inclinados y claraboyas).

Ejemplo: *Vive en un piso abuhardillado a las afueras de la ciudad.*

Aflicción: Sufrimiento, pena, tristeza.

Ejemplo: *Lloró la muerte de su abuelo con gran aflicción.*

Alquimista: Persona que practicaba la alquimia, un conjunto de saberes mágicos relacionados con las trasmutaciones de la materia, precedente de la Química moderna.

Ejemplo: *Los alquimistas creían soñaban con transformar el plomo en oro.*

Dry martini: Cóctel de ginebra con un chorro de vermú, que suele servirse adornado con una aceituna.

Ejemplo: *El camarero le sirvió un dry martini en una copa de cóctel.*

Emplatar: Servir la comida en el plato, esmerándose en la presentación.

Ejemplo: *El cocinero está terminando de emplatar los entrantes.*

Filloas: Postre típico gallego elaborado con unas finas tortitas parecidas a los crêpes franceses que pueden servirse con miel y canela o rellenas de chocolate, castañas o mermelada.

Ejemplo: *De postre voy a pedir unas filloas rellenas.*

Flácido: Flojo, blando, sin consistencia.

Ejemplo: *Tienes las piernas flácidas porque no haces ejercicio.*

Flamenco: Procedente de Flandes, una región histórica de Europa (actuales Países Bajos).

Ejemplo: *Me gusta mucho la pintura flamenca del siglo XVI.*

Gozne: Herraje articulado que fija una puerta o ventana permitiendo que se cierre y se abra.

Ejemplo: *Los goznes de la puerta chirriaron al abrir.*

Gris, Juan: Pintor español perteneciente al movimiento cubista, que nació en Madrid en 1887 y murió en Francia en 1927.

Hemorragia: Pérdida abundante de sangre por rotura de algún vaso sanguíneo.

Ejemplo: *El enfermero no sabía cómo contener la hemorragia.*

Impresionistas: Pintores pertenecientes a un movimiento pictórico de finales del siglo XIX que daba especial importancia a la luz y al color.

Ejemplo: *Monet es un pintor impresionista.*

Inmundo: Muy sucio, asqueroso, repugnante.

Ejemplo: *El mendigo vivía en un sótano inmundo.*

Interceptar: Interrumpir, obstruir. Apoderarse de una cosa antes de que llegue a su destino.

Ejemplo: *Messi interceptó el balón y comenzó la jugada que culminaría en el gol.*

Ligamentos: Cordón fibroso muy resistente que une los huesos de las articulaciones.

Ejemplo: *Cuando se torció el tobillo se le rompieron los ligamentos, y tuvieron que escayolarle.*

Matrimonio Arnolfini, El: Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa, realizado por el pintor Jan van Eyck en 1434. Actualmente se encuentra en la National Gallery de Londres.

Monaguillo: Niño que ayuda al sacerdote en la misa.

Ejemplo: *De pequeño fue monaguillo, a pesar de lo travieso que era.*

Montacargas: Ascensor para transportar objetos pesados.

Ejemplo: *El montacargas del hotel estaba averiado, así que tuvieron que bajar el contenedor en el ascensor principal.*

Pamela: Sombrero de mujer con el ala muy ancha.

Ejemplo: *Me he comprado una pamela para protegerme del sol en la playa.*

Panel: Cada una de las piezas en que se divide una pared, una puerta u otra superficie.

Ejemplo: *El panel del fondo de la estantería ocultaba un compartimento secreto.*

Pop Art: Movimiento artístico de la segunda mitad del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular, como anuncios publicitarios, cómics, etc.

Préstamo: Dinero que se toma prestado de una entidad con garantía de devolución y pago de intereses.

Ejemplo: *El banco no le ha concedido el préstamo que necesitaba para cambiar de coche.*

Próspero: Que mejora y se enriquece progresivamente.

Ejemplo: *Tiene un próspero negocio de venta de juguetes por internet.*

Rellano: Descansillo de una escalera.

Ejemplo: *Hay que cambiar la bombilla del rellano.*

Renoir: Pintor francés del movimiento impresionista que vivió entre 1841 y 1919.

Renqueante: Que anda cojo o con dificultades.

Ejemplo: *Cuando lo vi acercarse con paso renqueante, supe que se había caído.*

Restauración: Reparación de una pintura u otra obra de arte.

Ejemplo: *La restauración de la fachada norte de la catedral no se hizo correctamente.*

Short: Pantalón muy corto; se usa principalmente para practicar deportes. (Voz inglesa).

Tasador: Persona habilitada para fijar el precio de un producto.

Ejemplo: *Mi primo estudió Geología y ahora es tasador de piedras preciosas.*

Top: Prenda femenina corta que se ajusta a la parte superior del cuerpo.

Ejemplo: *El top amarillo te sienta mejor que la blusa de lunares.*

A partir de 10 años

Área de Plástica



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com