

# UNIDAD 4. ¿Te ayudo en algo?

## PROGRAMACIÓN

### Contenidos

### Criterios de evaluación

Pedir y dar información	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cooperar en las interacciones orales y participar en situaciones comunicativas dirigidas, respondiendo a preguntas.</li> <li>2. Desarrollar la capacidad de escucha activa.</li> <li>3. Utilizar estrategias, habilidades y normas en la interacción y comunicación con los demás.</li> </ol>
Utilización de estrategias que mejoren la comprensión	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Leer el texto con la pronunciación, el ritmo y la entonación adecuados.</li> <li>5. Comprender el sentido global de un texto sencillo tanto de ámbito cotidiano como académico: textos narrativos y literarios.</li> </ol>
Los determinantes demostrativos	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Identificar y usar los determinantes demostrativos en textos breves.</li> </ol>
Los antónimos	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Sistematizar la adquisición de vocabulario a través de los textos.</li> </ol>
Palabras con <i>mp</i> , <i>mb</i> y <i>nv</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Conocer y usar el sistema de lectoescritura.</li> <li>9. Aplicar la regla ortográfica en la escritura de palabras con <i>m</i> antes de <i>p</i> y <i>b</i>.</li> </ol>
La rima	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Leer y reconocer textos propios de la literatura infantil: la poesía.</li> <li>11. Memorizar textos breves de tradición oral: poemas.</li> <li>12. Reconocer palabras que riman en una poesía.</li> <li>13. Elaborar poemas sencillos empleando de forma coherente la lengua escrita y la imagen para expresar situaciones comunicativas concretas.</li> </ol>
El cómic	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. Componer textos asociados a imágenes: cómics.</li> <li>15. Crear textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa y publicitaria.</li> <li>16. Producir textos siguiendo guías y modelos.</li> </ol>

Estándares de aprendizaje evaluables	Páginas del LA	Competencias clave	Evaluación
<b>1.1</b> Interpreta correctamente instrucciones orales.	68-69	!	EC: act. 1
<b>2.1</b> Formula preguntas para obtener información tras la escucha de una exposición.	69-83	! a <sub>a</sub> ♿	EC: act. 2
<b>3.1</b> Comprende la información general en interacciones orales.	68-69	! a <sub>a</sub>	EC: act. 3
<b>4.1</b> Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con velocidad, fluidez y entonación adecuadas.	70-71	! ♿ ↗	LA: act. 1 pág. 82
<b>5.1</b> Infiere conocimientos implícitos por razonamientos deductivos.	73	! ♿ ♿	LA: act. 1 pág. 82
<b>6.1</b> Identifica los determinantes demostrativos.	74-75	! a <sub>a</sub> ♿	LA: act. 2 pág. 82
<b>6.2</b> Adecúa el uso de los determinantes demostrativos al género y número de los nombres propuestos.	75	! ↗	LA: act. 3 pág. 82
<b>7.1</b> Reconoce antónimos.	76	! a <sub>a</sub> ↗	LA: act. 4 pág. 82
<b>7.2</b> Forma palabras antónimas de una palabra dada.	76	! a <sub>a</sub> ↗	EC: act. 5
<b>8.1</b> Sigue un plan de escritura sistemático que incluye distintos tipos de dictados.	77	! a <sub>a</sub> ↗ ♿	EC: act. 4
<b>9.1</b> Escribe con la caligrafía y la ortografía correctas palabras que contienen <i>m</i> antes de <i>p</i> y <i>b</i> .	77	! a <sub>a</sub> ⏻	LA: act. 5 pág. 82
<b>9.2.</b> Utiliza palabras sencillas que contengan los grupos /m.b/ y /n.v/.	77	! a <sub>a</sub> ⏻	LA: act. 3 pág. 77
<b>10.1</b> Lee textos propios de la literatura infantil: la poesía.	78-79	! a <sub>a</sub>	EC: act. 6
<b>11.1</b> Se esfuerza en memorizar textos breves de tradición oral: poemas.	78-79	! a <sub>a</sub> ↗	EC: act. 7
<b>12.1</b> Identifica las palabras que riman en una poesía.	78-79	! ↗ ♿	EC: act. 6
<b>13.1</b> Elabora y modifica poemas sencillos a partir de pautas o modelos dados.	79	! a <sub>a</sub> ↗	EC: act. 7
<b>14.1</b> Compone textos asociados a imágenes con una función determinada (informar, narrar, describir, animar a una determinada acción): cómics.	80-81	! ♿ ⏻	EC: act. 8
<b>15.1</b> Interpreta y produce textos asociados a imágenes: cómics.	80-81	! a <sub>a</sub> ↗	EC: act. 8
<b>16.1</b> Produce textos escritos con distintas intenciones y atendiendo a diferentes situaciones comunicativas partiendo de modelos previos: diálogos.	80-81	! ♿ ↗	EC: act. 8

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

## CONSIDERACIONES PARA LA UNIDAD

## CONTENIDOS PREVIOS

- Pedir y dar información.

## ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Desarrollo sostenible y cuidado del medioambiente.

## SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

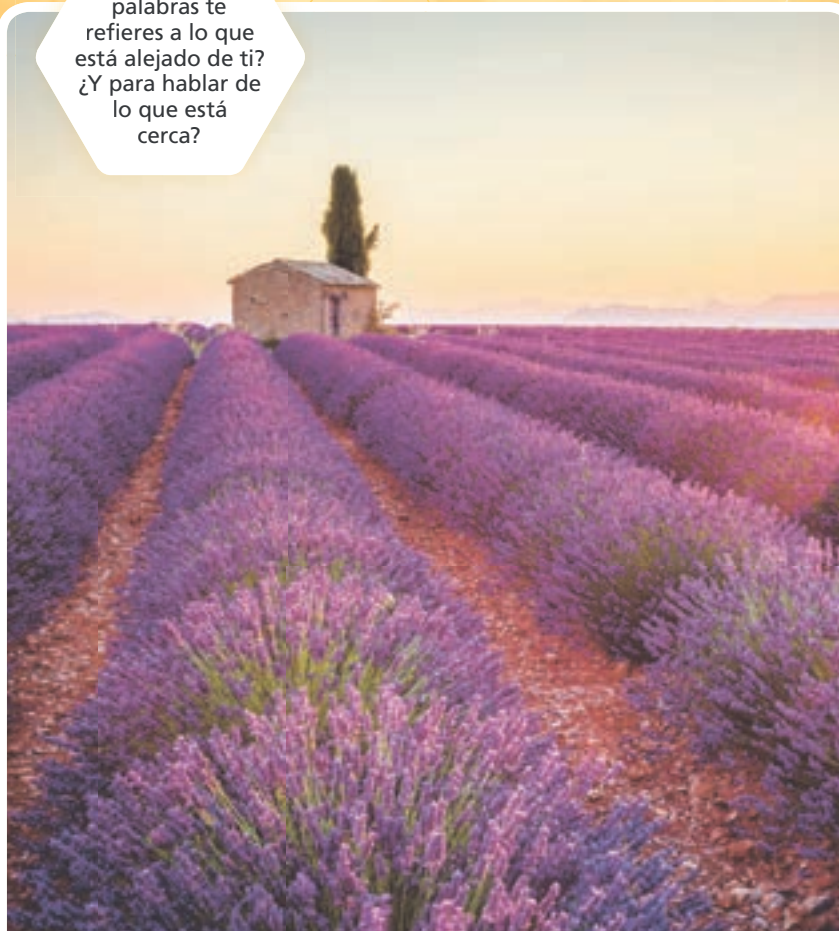
- Trabajar los antónimos y los sinónimos de forma conjunta para que vean las diferencias entre ambos.
- En las actividades relacionadas con los determinantes demostrativos, permitir a los niños utilizar tablas con estas palabras para que realizar las actividades hasta que dominen su uso.
- Del mismo modo, hasta que los alumnos se familiaricen con la escritura de palabras con *mp*, *mb* y *nv*, colocar en un lugar visible del aula un cartel con esta regla e incluir algunas palabras de uso frecuente.
- Para el apartado de la rima en los poemas, utilizar colores diferentes para señalar las terminaciones iguales o parecidas de los versos y facilitar así su identificación.
- A la hora de escribir un cómic, proporcionar a los alumnos un papel en el que estén dibujados los recuadros de las viñetas para favorecer la organización y limpieza de sus trabajos.

## 4

## ¿TE AYUDO EN ALGO?




¿Con qué palabras te refieres a lo que está alejado de ti? ¿Y para hablar de lo que está cerca?


 **SABER**


Se quiere situar al alumno en cómo el lenguaje nos sitúa respecto a las demás cosas. Desde la distancia cercana, pasando por la distancia media hasta la distancia lejana.

Magos, aquí o allí, no os olvidéis de preguntar y de informar, y muchas cosas más...

67



¿Qué harías si te perdieras?



¿Te gusta ayudar a las personas de tu entorno? ¿Qué haces por ellos?



### SABER HACER

En la comunicación oral, establecer las formas existentes en la reciprocidad comunicativa de pedir y dar información.

### SABER SER

Con esta pregunta se pretende indagar en el valor de ayudar a los otros. Hacer hincapié en la ayuda al entorno cercano del niño que es el punto de partida para establecer empatía hacia los demás.

### 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 estrellas por alguno de estos aspectos:

- Relación espontánea del contenido con una experiencia o conocimiento previo.
- Empleo de alguna palabra nueva.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Presentar la doble página de inicio de unidad en la que anticipan contenidos con la estructura **Parada de tres minutos**.

Las preguntas que se plantean en estas dos páginas se pueden realizar con la estructura **Mejor entre todos**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Visual espacial

Utiliza distintos objetos y cosas de la clase para señalar y utilizar los determinantes demostrativos, según la distancia.

#### Interpersonal

Expón qué harías si tu compañero te pide ayuda para que le digas que hicisteis la última clase de Lengua.

### 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 66, 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**

- Pedir y dar información.

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Comunicación lingüística.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

**SUGERENCIAS METODOLÓGICAS**

- Observar las imágenes e identificar cada uno de los espacios que se muestran.
- Preguntar a los alumnos por su experiencia en las bibliotecas: si tienen carné de alguna, si llevan libros prestados, si acuden a actividades como cuentacuentos o presentaciones de libros.
- A partir de las preguntas que se formulan, hablar sobre las personas que trabajan allí y la labor que realizan. Resaltar la importancia de colocar adecuadamente los libros para que puedan ser localizados por los lectores.
- Escuchar el diálogo y responder las preguntas de la página 69. Después, hablar sobre otras situaciones en las que sea necesario pedir información. Destacar que debemos dirigirnos a la otra persona de manera educada y dar siempre las gracias.
- A partir de la actividad 3, pedir a los alumnos que valoren si se han hecho adecuadamente las representaciones y, en caso contrario, introducir las modificaciones necesarias.

**SOLUCIONES DE LA PÁGINA 68**

- Un aeropuerto. Los paneles informan del horario de salida de los vuelos y de las puertas de embarque.
- Realizando un préstamo de libros.
- Respuesta modelo: Sí, para realizar préstamos de libros infantiles.
- Un mapa. Sirve para llegar al destino que localices en él.

**Pedimos y damos información**

- ¿Qué lugar muestra la fotografía de abajo con la señora de la maleta? ¿De qué crees que informan los paneles?
- ¿Qué crees que están haciendo el niño y la chica de la foto de arriba a la izquierda?
- ¿Sueles ir a la biblioteca de tu barrio? ¿Para qué?
- ¿Qué objeto tiene en la mano el joven de la fotografía de abajo? ¿Para qué sirve?

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- En parejas, representar el diálogo de la mujer y el policía pidiendo información de otro lugar.
- Imaginar que ha venido al colegio un compañero nuevo y pregunta por la biblioteca. Darle instrucciones para ir desde el aula.
- Leer los siguientes fragmentos y numerar para ordenarlos.
  - Sí, continúe por esta avenida, tome la segunda calle a la izquierda, que se llama Santa María, y luego siga recto hasta llegar a la plaza La Viñuela. Está a unos cinco minutos de aquí.
  - Perdone, ¿cómo puedo ir a la plaza La Viñuela?
  - Es decir, que giro la segunda calle a la izquierda y continúo recto, ¿no?

1 Escucha la conversación entre la mujer y el policía.

2 Responde a estas preguntas.

- ¿Qué información le pide la mujer al policía?
- ¿Es difícil para ella llegar al colegio?
- ¿Cuántos minutos faltan para que vea a su sobrino?
- ¿Qué hizo la señora antes de despedirse del policía?



Para **pedir información**, hay que:

- Primero, saludar.
- Después, preguntar de manera amable y clara.
- Por último, dar las gracias.

Al **dar información**, hay que responder amablemente y de forma precisa.

3 Representa con tu compañero un diálogo en el que le pidas información al empleado de un museo. Después, tu compañero te la pedirá a ti.

### AUDICIÓN PÁGINA 69 ACTIVIDAD 1

—Disculpe, agente, ¿cómo voy al colegio Lope de Vega? Creo que está en la calle Primavera.

—Es fácil, señora. Continúe por esta calle hasta llegar a una plaza. Entonces, gire a la derecha. Esa es la calle Primavera. El colegio está unos metros más adelante.

—Muchas gracias. A ver si llego a tiempo. ¡Quiero darle una sorpresa a mi sobrino Marco!

—Tiene que darse prisa porque los niños salen en diez minutos.

—Sí, gracias de nuevo. ¡Adiós!

—Hasta luego.

### GAMIFICACIÓN

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

- Respeto del turno de palabra.
- Atención y cumplimiento de las indicaciones para resolver la tarea.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Completar las preguntas iniciales con **Trabajo por parejas**, cada una con una pareja diferente. Utilizar **La entrevista** para responder a las preguntas de expresión oral.

Hacer las actividades 2 y 3 con **Trabajo por parejas**, cambiando de pareja. Realizar una puesta en común con **Números iguales juntos**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Lingüístico-verbal

Escribir palabras o expresiones para las siguientes situaciones: solicitar información, dar información, pedir confirmación y agradecer la información prestada.

### SOLUCIONES DE LA PÁGINA 69

1 Atender a la conversación y aprender a cómo hay que relacionarse con un trabajador público, como un policía.

2 • Cómo llegar al colegio Lope de Vega.

- No. Continuar hasta una plaza y de allí a la calle donde está el colegio.
- 10 minutos.
- Agradecer al policía por la amabilidad y profesionalidad con la que la había atendido.

3 Respuesta modelo:

—Buenos días, ¿podría indicarme donde se encuentran los restos arqueológicos?

—Buenos días, chico. Los restos arqueológicos se encuentran en la segunda planta del museo.

—Muchísimas gracias.

—De nada, pase un buen día y disfrute del museo.

**CONTENIDOS**

- Lectura.

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

**ANTES DE LA LECTURA**

- Leer el título del texto narrativo («Una pandilla de animales») y hacer propuestas sobre su significado.
- Leer las preguntas iniciales y responderlas. Establecer un diálogo sobre la amistad y la importancia de ayudar a los amigos, además de apoyarlos en las adversidades.
- Preguntar si alguna vez han visitado una granja y qué animales vieron allí.
- Observar la ilustración, describirla y expresar qué creen que sucederá en esta historia. Identificar qué animales aparecen en la ilustración.

★ **Una pandilla de animales**

Cada mañana Paco Gallo despertaba a los animales de la granja. Juan Ratón y Lucas Gorrino lo ayudaban, como hacen los verdaderos amigos.

Después, sacaban su bicicleta del **granero** y pedaleaban por todas partes.

No les importaban los caminos peligrosos, ni las cuestas **empinadas**, ni las curvas cerradas, ni los charcos profundos.

Luego, descansaban un rato en el estanque. Allí lanzaban piedras al agua y jugaban al escondite.

Una vez, Juan Ratón descubrió una barca entre las cañas, y los tres decidieron convertirse en piratas, pues a los verdaderos amigos siempre les gusta hacer las mismas cosas.

Juan Ratón se ocupó del remo, Paco Gallo se puso en el mastil y Lucas Gorrino hizo de tapón sentándose donde había un agujero.

Y así navegaron todo el día por el estanque y corrieron un montón de aventuras, hasta que el hambre los llevó de nuevo a tierra firme.

Primero intentaron pescar, pero les sonaban tanto las tripas que ningún pez picaba el anzuelo.

- ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tus amigos?
- ¿Qué actividades crees que pueden hacer juntos un gallo, un ratón y un cerdo?

**Vocabulario**

- granero:** lugar en el que se guarda el grano.
- empinadas:** con una pendiente muy grande.

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Exponer oralmente, ante los compañeros, la diferencia entre animales domésticos y animales de compañía.
- Inventar otro personaje para la historia que sea también un animal.
- Escribir un texto sobre el animal de granja que más les guste y por qué.





**CONTENIDOS**

- Comprensión lectora.

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.

**DESPUÉS DE LA LECTURA**

- Después de haber leído el texto, pedir a los alumnos que la cuenten oralmente con sus propias palabras.
- Proponer que cuenten un día de aventuras que hayan vivido con sus amigos o familiares.
- Preguntar el significado de las palabras resaltadas de vocabulario en el texto: *granero* y *empinadas*.
- Antes de responder a las actividades de comprensión lectora, hacer de forma oral un repaso de los principales datos de la lectura. Formular algunas preguntas sobre los personajes que aparecen en ella y sobre las cosas que suceden.
- En la actividad 1 indicar por qué son falsas algunas afirmaciones y modificar la información necesaria para que sean verdaderas.
- Antes de escribir las respuestas de las actividades 6 y 7, advertir que deben elaborar oraciones completas, comenzando con mayúsculas y terminando con punto.
- Pedir a los alumnos que expresen si la historia de la lectura les ha gustado y por qué.

★ **Después de leer**

1 Escribe si estas oraciones son verdaderas (V) o falsas (F).

- V Juan Ratón y Lucas Gorrino ayudan a Paco Gallo a despertar a los animales de la granja.
- V A los tres amigos les gusta andar en bicicleta.
- F Juan Ratón no dejó que Lucas y Paco subieran a la barca.
- F Los tres amigos consiguieron seis cerezas para comer.

2 Ordena las aventuras de los amigos. Escribe 1, 2 y 3.



3 ¿Por qué dejaron de navegar? Rodea.

- Porque se aburrieron.
- Porque sintieron miedo.
- Porque les entró hambre.

4 Completa con estas palabras.

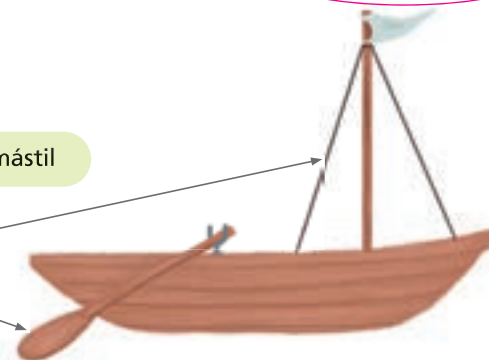


remo

mástil

mástil

remo



**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Decir oraciones relacionadas con la lectura de manera desordenada y ordenarlas siguiendo la secuencia de la historia.
- Escribir un título diferente para el texto.
- Proponer otras cosas que podían haber hecho Paco Gallo, Juan Ratón y Lucas Gorrino para conseguir comida cuando tenían hambre.
- Observar la imagen de los personajes y hacer una descripción oral de sus rasgos físicos y de su manera de vestir.
- Escribir un final diferente para esta historia. Leerlo en voz alta y entre todos elegir el que les haya parecido más original.

5 ¿Por qué los peces no picaban el anzuelo? Marca.

- Porque se asustaban con el rugido de las tripas de Paco Gallo, Juan Ratón y Lucas Gorrino.
- Porque notaban que Paco Gallo, Juan Ratón y Lucas Gorrino estaban hambrientos.



6 ¿Cómo se repartieron las cerezas? ¿Te parece un reparto justo? Explícalo.


7 Marca la oración que mejor resume los gustos de los tres amigos. Explica por qué la has elegido.

- A los tres amigos les gusta estar al aire libre.
- A los tres amigos les gustan las aventuras peligrosas.

Porque lo común de todas las actividades es que se realizan al aire libre, no teniendo por qué ser aventuras peligrosas.

8 Subraya en el texto ejemplos de que Paco, Juan y Lucas son buenos amigos. Utiliza este código de color.

- Se ayudan unos a otros. → ●
- Hacen las mismas cosas. → ●
- Comparten. → ●

9 ♥ Di dos cosas que sueles hacer para ayudar a tus amigos.



### HABILIDAD LECTORA

#### Inferir conocimientos implícitos por razonamientos deductivos.

El alumno hace un trabajo inferencial en su lectura; es decir, extrae una conclusión a partir de hechos que se cuentan en el texto, como ocurre al trabajar la actividad 7 de la página 73.



### SABER SER

En la actividad 9 de la página 73, el alumno tendrá que trasladar a su propia experiencia el «ayudar a los demás», que previamente ha trabajado en la actividad 8 en el contexto de la lectura.



### GAMIFICACIÓN

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

- Finalización de la tarea a tiempo.
- Concentración y esfuerzo.



### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Realizar las actividades con **Folio giratorio** y la corrección con **El número**. En parejas, efectuar la actividad 9 de la página 73 con la estructura de **La entrevista**. Poner en común con el equipo base para fomentar el conocimiento mutuo.



### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Cinestésica-corporal

Representar algunos fragmentos de la lectura junto con los compañeros. Por ejemplo: la búsqueda de alimento por parte de los amigos cuando les entró hambre.

### SOLUCIONES DE LA PÁGINA 73

- 6 • Una cereza para Juan Ratón, una cereza y los huesos de las demás para Paco Gallo y dos cerezas para Lucas Gorrino.
- Modelo de respuesta sobre la justicia del reparto: es justo, pues han gestionado las cerezas en equidad; esto es: repartir las cerezas no de manera igual, sino en función de las necesidades de cada uno (un cerdo necesita más cantidad de alimento que un ratón).
- 8 Subrayar sobre el texto en estos colores. Verde (**se ayudan unos a otros**): «Cada mañana Paco Gallo despertaba a los animales de la granja. Juan Ratón y Lucas Gorrino lo ayudaban, como hacen los verdaderos amigos», Azul (**hacen las mismas cosas**): «Una vez, Juan Ratón descubrió una barca entre las cañas, y los tres decidieron convertirse en piratas, pues a los verdaderos amigos siempre les gusta hacer las mismas cosas», Naranja (**comparten**): «El botín fue repartido de inmediato: una cereza para Juan Ratón, una para Paco Gallo y dos para Lucas Gorrino».
- 9 Respuesta modelo: ayudo a mis amigos a hacer los deberes del colegio y a llenar la pelota cuando se vacía.

**CONTENIDOS**

- Los determinantes demostrativos.

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Conciencia y expresiones culturales.

**SUGERENCIAS METODOLÓGICAS**

- Leer el texto de presentación en voz alta prestando atención a la entonación y a las pausas.
- Pedir a los alumnos que respondan las preguntas de la página 74 de manera individual para activar sus conocimientos previos. En caso de duda, intentar resolverla sin adelantar la explicación de los contenidos.
- Recordar que los determinantes son palabras que se escriben delante de los nombres comunes.
- Anotar en la pizarra varios nombres precedidos de determinantes demostrativos y explicar a los alumnos que, al igual que los artículos, estos determinantes también concuerdan en género y número con los nombres a los que acompañan, lo que facilita su identificación.
- Decir varios ejemplos de objetos de la clase que estén a diferentes distancias y preguntar a los alumnos qué determinante demostrativo utilizarían en cada caso.
- Buscar determinantes demostrativos en textos de revistas y periódicos, recortarlos y clasificarlos según la distancia que indican.

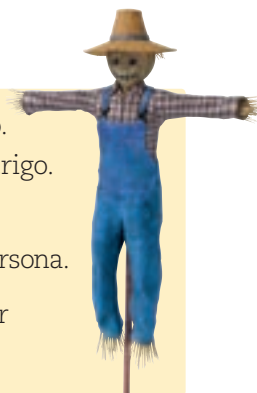
★ **Para empezar**

1 Lee este texto.

Ana está de visita en el pueblo de su abuelo Ambrosio. Hoy han ido a un campo cercano donde él siembra trigo. Mientras lo recorren, ella ve algo y pregunta:

—Abuelo, ¿qué es aquel muñeco de allí? Parece una persona.

—Es un espantapájaros, Ana. Lo he tenido que poner porque las aves se comían las semillas.



2 Responde a estas preguntas.

- ¿Qué le llamó la atención a Ana mientras recorrían el campo?
- ¿Para qué servía el espantapájaros?

3 Fíjate en la palabra destacada y marca qué expresa de la palabra que le sigue.

¿Qué es **aquel** muñeco de allí?

- La distancia a la que está.       De quién es.

4 Copia la palabra del texto que significa lo contrario de **lejano**.

5 Rodea la letra que está delante de **p** y **b**.

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Decir a qué distancia se encuentran objetos de la clase respecto a la posición que ocupe el alumno.
- Relacionar cada determinante con el nombre correspondiente: *ese, aquellos, esta, aquellas*.  
 abrigos                      estrellas                      lápiz                      seta
- Cambiar el género y el número de los siguientes pares de palabras.  
 ese gato                      aquellas maderas                      ese conductor  
 esos actores                      aquel profesor                      esa señora
- Completar con el determinante demostrativo adecuado según la distancia que se indique.  
 En (lejos) ..... casa vive mi abuela.  
 (Distancia media) ..... botas son nuevas.  
 Me he hecho yo misma (cerca) ..... pulsera.



**CONTENIDOS**

- Los antónimos.
- Palabras con *mp*, *mb* y *nv*.

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

**SUGERENCIAS METODOLÓGICAS**

- Para trabajar la página 76, escribir en la pizarra varias palabras y pedir a los alumnos que digan sus antónimos. Anotarlas a su lado, con otro color. Es bueno tener a mano un diccionario de antónimos para encontrar los ejemplos.
- Explicar a los alumnos el concepto de antónimo a partir de los ejemplos de la pizarra y de la actividad 2.
- En grupos, pedir que elaboren listados de palabras y sus antónimas.
- Para trabajar la página 77, escribir en la pizarra vocablos que contengan *mp*, *mb* y *nv* y resaltar estas letras con color. Explicar la regla ortográfica a partir de las palabras de la pizarra.
- En la actividad 1 de la página 77, sugerir a los alumnos que prueben tanto con *mp* como con *mb* para ver cuál se ajusta mejor en cada caso.
- Identificar oralmente las imágenes de la actividad 2 de la página 77 antes de responder.
- Al leer el texto del dictado, enfatizar la articulación de las palabras con *mp* y *mb* para llamar la atención de los alumnos sobre ellas.

★ **Palabras contrarias**

Los **antónimos** son palabras que tienen significados opuestos. Por ejemplo: abierto y cerrado.

1 Rodea las palabras de esta oración que sean antónimas.

Estela quedó la primera en la carrera, mientras que Mariana llegó la última.



2 Colorea del mismo color las palabras antónimas.

salir	seco	largo	día	divertido
aburrido	corto	mojado	entrar	noche

3 Completa estas oraciones con los antónimos de las palabras **fría**, **bajaron** y **grande**.

Los gorriones hicieron un nido .

En la cena tomé una sopa .

Los pasajeros  por la escalerilla del avión.

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Sustituir las palabras subrayadas por antónimos: Esa chica es rubia. Los atletas corrían muy serios. Mi abuelo está enfermo. Todos los soldados fueron unos cobardes.
- Completar estas oraciones con palabras con *mp*, *mb* y *nv*.  
Hubo un incendio y vinieron los .....  
La ..... tiene una sirena muy ruidosa.  
Déjame tu ..... para llevar agua a la excursión.  
Mi estación del año favorita es el .....
- Ordenar las sílabas para obtener palabras con *mp*, *mb* y *nv*.  
ver/con/tir                      a/bre/lam                      pe/trom/ta  
sar/en/va                      llo/mem/bri                      ba/bom/zam  
ven/in/tor                      pión/sa/ram                      po/tram/lín  
tar/vi/in                      tem/no/para                      ón/pe/cam

## ★ Mp, mb, nv

Siempre se escribe **m** antes de **p** o **b**. Por ejemplo: *lampara*, *alfombra*. Sin embargo, se usa **n** antes de **v**. Por ejemplo: *enviar*.

- 1 Completa las palabras con **mp** o **mb**.

ca mp eón lo mb riz co mp añero so mb rero  
ga mb a ho mb ro li mp io e mb utido

- 2 Escribe los nombres de estos instrumentos musicales.



trompeta



campana



tambor

- 3 Completa el texto con **m** o **n**.

En i n vierno, mi tía A m paro nos i n vita a su casa para enseñarnos el árbol. Lo coloca detrás del bio m bo del salón. Apaga la lá m para para que alu m bre solo el árbol.

- 4 🎧 Escucha y escribe el dictado en tu cuaderno.

### SOLUCIONES DE LA PÁGINA 76

- 2 Rojo: entrar y salir. Azul: seco y mojado. Verde: aburrido y divertido. Amarillo: Largo y corto. Naranja: Día y noche.
- 3
- Los gorriones hicieron un nido **grande**.
  - En la cena tome una sopa **fría**.
  - Los pasajeros **bajaron** por la escalerilla del avión.

### 🔑 GAMIFICACIÓN

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

- Finalización de la tarea a tiempo.
- Orden, limpieza y corrección en la presentación.

### 👥 APRENDIZAJE COOPERATIVO

Realizar las actividades de la página 76 y 77 con **Lápices al centro**. Hacer la puesta en común con **El número**: un alumno se ocupará de las actividades de la página 76, y otro de las actividades de la página 77. Completar la actividad 4 individualmente.

### 🧠 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Lingüístico-verbal

Formar grupos y entregarles un conjunto de tarjetas de palabras con *mp*, *mb* y *nv*. Escogerán tres tarjetas e intentarán formar una oración con las tres palabras que eligieron. Ganará el equipo que construya más oraciones con sentido.

### 🎧 DICTADO PÁGINA 77 ACTIVIDAD 4

El sábado fuimos de acampada. A la mañana siguiente, el suelo apareció mojado. ¡Cómo había cambiado el tiempo! Nos pusimos las botas y el impermeable.

## CONTENIDOS

- La rima.

## COMPETENCIAS CLAVE

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

## SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Leer las primeras estrofas del poema de la actividad 1 y pedir a los alumnos que tomen como referencia la entonación para una lectura posterior.
- Contar las estrofas y los versos que lo forman.
- Observar que cada par de versos tiene la misma terminación. Rodear con el mismo color los versos que acaban igual.
- Tras leer los contenidos de la página 79, escribir en la pizarra un ejemplo de rima asonante para que los alumnos comprendan qué significan que las palabras terminen de forma parecida. Marcar las letras que son iguales al final de cada verso.
- Leer varios poemas que tengan rima consonante y asonante y pedir a los alumnos que señalen si la última palabra de cada verso termina igual o parecido.
- Solicitar a los alumnos que copien un poema que conozcan o que hayan buscado en un libro. Memorizarlo y recitarlo ante sus compañeros para que identifiquen cómo se acaban sus versos: igual o de forma parecida.

## ★ La rima

- 1 Lee y memoriza este poema. Después, inventa con tus compañeros una melodía y cantadlo como una canción.

## Zooloco

Esta es la liebre Canela,  
que corre que se las pela,  
no gana para zapatos  
y tropieza todo el rato.

Tiene el elefante Quico  
la trompa de metro y pico,  
unos enormes colmillos  
y orejas como soplillos.

Rino es la mar de feliz  
con su cuerno en la nariz.  
Aunque si coge un berrinche,  
no hay culete que no pinche.

A la yegua María Luisa  
le dan ataques de risa,  
se ríe por cualquier cosa  
y su risa es contagiosa.

Carmen GIL



- 2 Escribe a qué animal se refiere cada una de estas oraciones.

Se ríe mucho. →

Tiene partes de su cuerpo muy grandes. →

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Sustituir palabras del poema de Carmen Gil por otras que encajen en los versos. Por ejemplo, *soplillos* por *flequillos*.
- Dibujar las imágenes que les inspiren los versos del poema «Zooloco» y reunirlos en un *collage*.
- Inventar frases u oraciones en las que haya rimas a modo de posibles juegos. Por ejemplo: ¿Jugamos al juego del gato que se metió en un zapato?
- Observar las siguientes palabras: *perro, malibú, cara, iglú, pelo, aquí, allí, pala, peste, verde*. Subrayar la última vocal de cada palabra y, a continuación, formar parejas de acuerdo con la vocal subrayada.
- Escribir una palabra que rime con las siguientes.  
gaviota con ..... ballena con ..... rana con ..... gusano con .....

3 Colorea del mismo color las letras que se repiten al final de los versos.



Rino es la mar de feliz  
con su cuerno en la nariz.  
Aunque si coge un berrinche,  
no hay culete que no pinche.

Los **versos** de un poema riman cuando terminan de forma igual o parecida.

4 Copia la última palabra de estos versos y rodea las letras que riman.

Esta es la liebre Canela,  
que corre que se las pela.

Canela \_\_\_\_\_  
pela \_\_\_\_\_

Rincón creativo

5 Observa el dibujo y completa. Deben rimar los versos que son del mismo color.



A la gigante Marisa  
ser tan alta le da \_\_\_\_\_ risa \_\_\_\_\_:  
se le enredan en el \_\_\_\_\_ pelo \_\_\_\_\_  
todas las nubes del cielo.

Carmen GIL

NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GAMIFICACIÓN

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

- Orden, limpieza y corrección en la presentación.
- Material completo y a punto.
- Concentración y esfuerzo.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

Leer la lectura por parejas alternando cada niño una estrofa. Responder a las preguntas con **Folio giratorio por parejas**. Corregir junto con la otra pareja del equipo.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüístico-verbal

Completar las oraciones con palabras que rimem.  
Yo tengo un gato. También tengo un .....  
En la granja hay un gallo, y en el establo un .....  
Yo quiero a mi padre, y también a mi .....

SOLUCIONES DE LAS PÁGINAS 78 Y 79

- 1 Inventar una melodía original y cantarla entre todos.
- 2 • Yegua.  
• Elefante.
- 3 Azul: «iz» (feliz y nariz). Rojo: «che» (berrinche y pinche).



**CONTENIDOS**

- El cómic.

**COMPETENCIAS CLAVE**

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

**SUGERENCIAS METODOLÓGICAS**

- Preguntar a los alumnos si alguna vez han leído un cómic. En caso afirmativo, contar quiénes eran los protagonistas y describir a los compañeros cómo eran.
- Traer al aula diferentes cómics para que los alumnos puedan manipularlos y leerlos. Identificar en ellos los distintos elementos. Explicar que en un cómic se mezclan dibujos y texto, y viene estructurado en recuadros que se llaman viñetas.
- Pedir a los alumnos que propongan otros ejemplos de símbolos y onomatopeyas diferentes a los ejemplos que aparecen en el libro.
- Antes de escribir el cómic, recordar la importancia de hacer una buena planificación. Pedir que dibujen las viñetas con ayuda de una regla para cuidar el orden y la presentación.

**APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Completar las actividades con **Trabajo por parejas** cambiando de pareja a partir de la actividad 3. Introducir el contenido a los alumnos con **Parada de tres minutos**. Intercambiar los cómics con otra pareja del equipo base o de la clase y animar a los alumnos a hacer un comentario positivo del trabajo que han hecho sus compañeros. De esta manera, se fomentará la cohesión de grupo.

**El cómic**

1 Lee este cómic.



2 Analiza el cómic.

- ¿Cómo se narra la historia del cómic? Marca.
  - Solo con dibujos.
  - Solo con textos.
  - Con dibujos y textos.
- ¿Qué emoción le muestra el gato a la niña?

Entusiasmo.

Un **cómic** es una historia contada con dibujos y textos. Sus escenas se llaman **viñetas**. En las viñetas de un cómic, puede haber:

- **Bocadillos:** con las palabras o los pensamientos de los personajes.
- **Símbolos:** para expresar sorpresa, enfado...
- **Onomatopeyas:** para los sonidos. ¡EHHH!



**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

- Añadir dos viñetas más al cómic de la actividad 1.
- Presentar a los alumnos imágenes o viñetas de otros cómics, pero sin texto. Pedirles que inventen el texto utilizando onomatopeyas.
- Presentar imágenes con códigos gestuales como cabello erizado, cejas altas, cejas fruncidas, ojos muy abiertos, ojos cerrados, boca muy abierta... Preguntar a los alumnos lo que pueden significar, por ejemplo: terror, sorpresa, enfado, sueño, confianza, etc.
- Dibujar como serían los bocadillos en las siguientes situaciones de un cómic.
  - Un personaje que habla.
  - Alguien habla en voz baja.
  - Hablan varios personajes.
  - Alguien grita.
  - Un personaje que piensa.
  - Escribe el narrador.



**SOLUCIONES DE LAS PÁGINAS 82 Y 83**

- 1 Que se fue la luz y justo en ese momento apareció un fantasma en la película.
- 6 Respuesta modelo:  
—Buenos días, ¿me podría indicar como llegar al museo, por favor?  
—Buenos días, muy sencillo: continúa hasta el final de la calle y luego gire a la izquierda hasta el parque. Una vez allí, dirígete hacia la iglesia y continúa la calle hasta el final, donde encontrarás el museo.  
—De acuerdo, ¡muchas gracias por la información!
- 7 Respuesta libre.
- 8 • Abuela y escuela.
  - Este mediodía, al salir de la escuela
  - No vino mi madre a buscarme, sino ¡mi abuela!

**DICTADO PÁGINA 83 ACTIVIDAD 9**

Juan siempre quiso ser bombero. Ahora trabaja como conductor de ambulancias. Es feliz porque su empleo le gusta mucho.

**¡Inolvidable!**

Mi hermano y yo veíamos una película cuando, de repente, se fue la luz. ¡Qué susto! En ese momento, apareció un fantasma en la película. ¡Qué miedo daba!



1 Lee y responde a esta pregunta.

- ¿Qué asustó a los niños?

2 Rodea los determinantes demostrativos.

Vendemos estos periódicos, esas revistas y aquellos libros.

3 Completa con determinantes demostrativos que expresen la distancia indicada.

- ▶ Ayer vi esta (cerca) película.
- ▶ Pásame aquellas (lejos) palomitas de allí.

4 Escribe el antónimo de **aparecer**.

desaparecer

5 Completa los nombres de estos dibujos.



bomilla



vamiro



enase

**EVALUACIÓN COMPLEMENTARIA**

- 1 Escucha atentamente el texto y responde a estas preguntas: ¿dónde sucede la historia? ¿De qué trata el libro que está buscando? ¿Dónde encuentran el libro? ¿Cuál es el título del libro? ¿Y de la colección?
- 2 Imagina que el niño ha perdido el carné de la biblioteca. Escribe las preguntas que formularías a la bibliotecaria para saber qué trámites tiene que hacer para sacar uno nuevo.
- 3 Pídele a un compañero (o profesor) que te explique cómo ir a la enfermería del colegio (u otro espacio). Luego, comprueba si las indicaciones fueron correctas.

- 6 Representa con tu compañero un diálogo en el que un pasajero le pide información al conductor de un autobús.

- 7 Crea un cómic que incluya, al menos, estos elementos.



- 8 Colorea las palabras que rimen y escribe dos versos con ellas al final.

loro

abuela

collar

escuela



- 9 Escucha y escribe el dictado en tu cuaderno.

- 4 Escucha el texto del dictado, después escríbelo. Comprueba que no has cometido errores cuando el profesor lo copie en la pizarra.
- 5 Escribe dos antónimos de cada una de estas palabras: *feliz* y *reposo*.
- 6 Lee el poema *Viajando por un libro*, en la web de recursos de Edelvives, y señala las palabras que terminan igual o de forma parecida.
- 7 Memoriza una de las estrofas del poema de la actividad anterior e inventa dos versos más.
- 8 Escribe en forma de cómic el poema de la actividad anterior.

## ROUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO

Al finalizar las actividades, se planteará la **Escalera de la metacognición** para que cada alumno responda a las siguientes cuestiones: ¿qué he aprendido?, ¿cómo lo he aprendido?, ¿qué me ha resultado fácil?, ¿para qué ha servido?, ¿en qué situación podré aplicar lo que he aprendido?

## SOLUCIONES DE LA EVALUACIÓN COMPLEMENTARIA

- 1 Texto oral:
  - Buenas tardes.
  - Buenas tardes, ¿puedo ayudarte en algo?
  - Estoy buscando un libro sobre piratas. La cubierta es de colores oscuros y creo recordar que en la portada aparecía un pirata y unos niños atados a un mástil.
  - Ahora mismo no caigo. ¿No conoces el título o el nombre de su autor?
  - No. Lo empecé a leer durante las vacaciones en casa de unos amigos, pero no lo terminé y ahora me gustaría poder leerlo entero.
  - Vamos a buscar en la estantería de la derecha, que hay bastantes libros que tratan sobre piratas. ¡A ver si hay suerte!
  - ¡Sí! ¡Este es! ¡Tormenta en el mar Caribe! Eso es...
  - ¡Ah sí! Es un libro de la colección Bandera Pirata. Todos estos libros pertenecen a la misma colección.
  - Gracias. ¿Durante cuantos días lo puedo tener en casa?
  - Si tienes carné, durante dos semanas.
  - ¡Genial! Así tendré tiempo para acabarlo.
  - Sucede en una biblioteca.
  - El libro trata sobre piratas.
  - Está en la estantería de la derecha.
  - Se titula *Tormenta en el mar Caribe*.
  - La colección es Bandera Pirata.
- 2 Se valorará la capacidad del alumno sobre cómo gestionar un contratiempo.
- 3 Se valorará la capacidad espacial del alumno.
- 4 Dictado: Mi nombre es Víctor. Me gusta tocar el trombón y la trompeta. De mayor quiero ser bombero y salvar vidas.
- 5 Feliz: triste, infeliz.  
Reposo: apuro, impaciencia.
- 6 cabra-manzana, mula-grúa, aves-pañales, cocodrilos-grillos
- 7 Se valorará la entonación y cadencia de lectura del poema. Respuesta libre.
- 8 Se valorará la creatividad y originalidad con la que el alumno construye el cómic.