

[Antes de nada, para editarlo, descárgalo y cópialo en la carpeta de ‘Prácticas’]

Cuaderno digital REA04. Oír para crear

Corresponde a la [página web en HispanaPRO del recurso educativo abierto](https://hispanapro.cultura.gob.es/rea04/) y recoge las respuestas a las Actividades que allí se indican.

ESTE CUADERNO ES ELABORADO POR:

DATOS DEL CENTRO EDUCATIVO:

FECHA:

## **2. ACTIVIDADES**

2.1. MOTIVAR

Actividad REA04.2.1.1. ¿Cuántos cuentos conozco?

**Tarea 04.2.1.1.** Mira, mira. ¿Qué ves?

1. Observa las siguientes portadas de libros de cuentos.
2. ¿Conoces algunos?, ¿te gustaría leerlos?
3. Seguro que recuerdas algún cuento que te hayan leído o contado hace poco, ¿verdad? Prueba a compartirlo con el resto de la clase.

Actividad REA04.2.1.2. ¿Quién es quién? Profesionales del libro

**Tarea 04.2.1.2.1.** Las profesiones del libro. ¿Cómo se llama…?

1. La persona que escribe el libro.
2. La persona que ilustra el libro.
3. La persona que los edita.
4. La persona que los traduce de un idioma a otro.
5. La persona que los vende en la librería.
6. La persona que los presta en la biblioteca.

Actividad REA04.2.1.3. ¿Te gustaría leer alguno?

**Tarea 04.2.1.3.1.** Pregunta en la biblioteca si tienen alguno de los libros que se ha mencionado en la actividad 2.1.1.

**Tarea 04.2.1.3.2.** Busca la siguiente información en el libro que hayas sacado de la biblioteca y la escribimos en nuestro Cuaderno de actividades:

1. Título del libro.
2. Autor/a.
3. Traductor/a.
4. Ilustrador/a.
5. La editorial que lo ha publicado.
6. En qué año se publicó.

2.2. RECORDAR CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad REA04.2.2.1. ¿Cómo suena una fábula?

**Tarea 04.2.2.1.1.** Fíjate en la ilustración y escucha atentamente el fragmento del audiolibro de las *Fábulas* de Esopo que recoge la fábula titulada: «La hormiga y la chicharra» y al que puedes acceder pinchando en el audio que aparece debajo de la ilustración. Aquí debajo tienes la dirección en la que está el audiolibro completo, por si ten animas y quieres escuchar todas las fábulas de libro.

**Tarea 04.2.2.1.2.** Después de escuchar el audio de la izquierda, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué le pide la chicharra a la hormiga?
2. ¿Qué le responde la hormiga?
3. ¿Qué significa ‘estío’?
4. ¿Qué te parece la respuesta de la hormiga?
5. ¿Con qué otros nombres se conocen a la chicharra?

Actividad REA04.2.2.2. Completa tus conocimientos

**Tarea 04.2.2.2.1.** Si quieres saber cómo suena una chicharra clica en el reproductor. Si, además, quieres verla pincha [aquí](https://www.youtube.com/watch?v=pHLAje8iwuA) . Después, contesta a las siguientes preguntas:

1. ¿A qué te recuerda este sonido?
2. ¿Qué adjetivo utilizarías para describirlo?

**Tarea 04.2.2.2.2.** Mira y escucha atentamente el vídeo **Qué pasa con la chicharra**. Después serás capaz de contestar a las siguientes preguntas. Escríbelas junto con las respuestas en tu Cuaderno de actividades:

1. ¿Cuántos años pueden llegar a vivir las cigarras?
2. ¿Dónde viven la mayor parte del tiempo?
3. ¿Qué depredadores se comen a las cigarras?
4. ¿A qué saben las cigarras?
5. ¿Por qué hacen ruido las cigarras?
6. ¿Qué aplicaciones científicas tiene?

**Tarea 04.2.2.2.3.** Después de conocer todas las aplicaciones científicas que han inspirado las cigarras: ¿sigues pensando igual que la hormiga? Argumenta tu respuesta.

Actividad REA04.2.2.3. ¿Cómo suena un cuento?

**Tarea 04.2.2.3.1.** Una vez que los has escuchado, vuelve a oírlo y responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos años tiene Katimatika?
2. ¿Cómo se llama la madrastra?
3. ¿Cuándo se encuentra la madrastra con el ogro?
4. ¿Cómo reconocerá el ogro a Katimatika?
5. ¿Quién ayuda a Katimatika?
6. ¿Qué significa ‘perplejo’?
7. ¿Qué sucede al final? ¿Te gustaría que pasara algo diferente?
8. ¿Conoces algún otro cuento donde aparezcan ogros y madrastras?

**Tarea 04.2.2.3.2.** Si quieres ver **las ilustraciones** de este cuento, pincha [aquí](https://bvpb.mcu.es/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=189135)

Actividad REA04.2.2.4. Adivina el título

**Tarea 04.2.2.4.1.** Las siguientes ilustraciones pertenecen a la colección **Cuentos de Calleja en colores** que ofrece convertidos en audiolibros la Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico. ¿Podrías asociar cada una de las imágenes con alguno de los siguientes títulos de cuentos: *Katimatika, una visión del paraíso, Juan y su gato, Kam-Ambú*?

**Tarea 04.2.2.4.2.** ¿Quieres saber si has acertado? Escucha cómo comienza el cuento, clicando en el reproductor de cada audio. También puedes, pulsando con el ratón sobre cada uno de los dibujos, visitar su ficha catalográfica en la Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico.

Actividad REA04.2.2.5. Personajes y objetos de cuentos maravillosos

**Tarea 04.2.2.5.1.** Encuentra los siguientes que están ocultos en la sopa de letras:

* Madrastra
* Príncipe
* Brujo
* Gigante
* Ogro
* Lobo
* Genio
* Hada

**Tarea 04.2.2.5.2.** Abajo puedes ver algunos objetos cotidianos que, gracias a la magia, se convierten en extraordinarios. ¿Sabrías decir en qué cuentos aparecen?

**Tarea 04.2.2.5.3.** Ahora piensa en otros objetos cotidianos y dales una cualidad que los convierta en mágicos. Imagina qué cosas extraordinarias podrían hacer si formaran parte de un cuento maravilloso. Anota esos objetos en el Cuaderno de actividades y, a continuación, escribe los poderes que les has dado. Puedes compartirlo con el resto de la clase y sorprenderte con la cantidad de cosas que un objeto puede hacer con un poco de imaginación.

2.3. COMPRENDER

Actividad REA04.2.3.1. Tan feliz como una perdiz

**Tarea 04.2.3.1.1.** Aprende cómo se forma el **comparativo de igualdad** y reta a tus amigos a completar las siguientes frases con nombres de animales:

Tan ágil como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tan fuerte como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tan traviesa como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tan escurridiza como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tan inteligente como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tan trabajadora como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tan divertido como \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Tarea 04.2.3.2.1.** Ahora aprende cómo se realizan las comparaciones de superioridad e inferioridad y completa las siguientes frases:

El elefante es más …. que….

El mono es más …que …….

La serpiente es menos…que….

El cocodrilo es menos ……. que….

El león es más…………que…………

El gato es menos…….que…….

El ratón es más ………..que……………..

**Tarea 04.2.3.2.2.** Ahora puedes intentar inventar tú frases como las de los ejemplos de arriba. Escríbelas en tu cuaderno de actividades.

**Tarea 04.2.3.3.1.** Escribe en tu cuaderno de actividades qué adjetivos comparativos utilizarías para describirlos. Ten en cuenta lo que les diferencia a unos de otros.

2.4. ANALIZAR

Actividad REA04.2.4.1. Las fábulas, lectura: La chicharra y la hormiga

**Tarea 04.2.4.1.1.** Ahora puedes leer la fábula al mismo tiempo que la oyes

**Tarea 04.2.4.1.2**. Contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te llama la atención del texto?
2. ¿Hay alguna palabra que te resulte desconocida?
3. ¿Podrías identificar en la imagen del texto algún tipo de escritura distinta a la habitual?
4. ¿Por qué crees que aparece así?

Actividad REA04.2.4.2. ¿Qué es una moraleja?

**Tarea 04.2.4.2.1.** ¿Estás de acuerdo con está moraleja? ¿Por qué? Argumenta tu respuesta con un ejemplo.

**Tarea 04.2.4.2.2.** ¿Sabrías distinguir en el texto de la izquierda las dos partes?

1. Lee en alto la primera parte.
2. Luego escribe en tu cuaderno de actividades la frase de la segunda parte.

Actividad REA04.2.4.2. Las fábulas en prosa y en verso. Escucha y lee

**Tarea 04.2.4.3.1.** Escucha a partir del tiempo 9.16 a 9.57 mientras sigues la lectura del texto.

**Tarea 04.2.4.3.2.** ¿Estás de acuerdo con la moraleja de “El burro flautista”? ¿Por qué? Argumenta tu respuesta con un ejemplo.

**Tarea 04.2.4.3.3.** Ahora vuelve a la actividad 2.4.1 y compara los dos textos ¿sabrías decir cuál está escrito en prosa y cual en verso?

Actividad REA04.2.4.4. El verso en los cuentos

**Tarea 04.2.4.4.1.** Escucha este poema acerca de los cuentos. ¿Qué crees que ha querido decir el autor cuando dice que “el cuento es una bella durmiente y que es preciso despertarla”? Escribe tu respuesta en el cuaderno de actividades.

2.5. APLICAR

Actividad REA04.2.5.1. La magia del diccionario

**Tarea 04.2.5.1.1.** Búscalo en el diccionario de la Real Academia siguiendo las siguientes instrucciones:

1. Ve al navegador de tu ordenador,
2. Escribe las siglas DLA o la frase [Diccionario de la lengua española](https://dle.rae.es/) en el buscador del navegador y te aparecerá como resultados una página como la que ves a tu izquierda.
3. En la caja de búsqueda de la parte superior escribe la palabra que estás buscando y pincha el botón de *Consultar*.
4. Cuando la encuentres, copia la definición en tu cuaderno de actividades.

**Tarea 04.2.5.2.1**. Fíjate bien de nuevo en la definición del *Diccionario*

1. ¿Serías capaz de encontrar otros sinónimos para la palabra refrán?
2. Escríbelos en el cuaderno de actividades.

Actividad REA04.2.5.3. Expresiones con animales

**Tarea 04.2.5.3.1.** Lee las siguientes frases que acompañan a la imagen y piensa qué significan. Después, busca el significado de estas expresiones y copia el resultado en el cuaderno de actividades. Puedes ayudarte, preguntando en casa o a tu profesor/a.

**Tarea 04.2.5.3.2.** ¿Se te ocurren otras? Escríbelas en el cuaderno de actividades.

**Tarea 04.2.5.3.3.** Otros ejemplos que se proponen para practicar:

* Memoria de pez.
* Memoria de elefante.
* Vida de perros.
* Como pez en el agua.
* Ratón de biblioteca.

Actividad REA04.2.5.3. Dibujando animales imposibles

**Tarea 04.2.5.3.1.** Ahora imagina el tuyo y dibújalo en tu cuaderno de actividades. Si conoces cómo funciona un programa de edición de imagen, puedes intentar crear tu animal imposible en formato digital.

¿Te atreves a hacer una batalla con los animales inventados de tus compañeros? ¿Quién ganaría?

¿Sabes que también puedes dibujar en el ordenador? Utiliza un programa de edición de imagen como el *Paint* para probarlo y sentirte como un artista.

2.6. VALORAR

Actividad REA04.2.6.1. Poned vuestro cerebro a trabajar… y ¡a ganar!

**Tarea 04.2.6.1.1.** En las actividades anteriores hemos trabajado y aprendido muchas cosas. Vamos a repasarlas.

Antes de empezar fíjate bien: al rosco le faltan letras del abecedario.

¿Cuáles son?

¿Podrías decir una palabra con cada una de esas letras?

Actividad REA04.2.6.2. Y tú ¿qué harías?

**Tarea 04.2.6.2.1.** Vamos a organizarnos en dos equipos y trataremos de entender los motivos que cada uno de los personajes de la fábula “la hormiga y la chicharra” tiene para actuar como lo hace. Cada equipo debe pensar en las razones que llevan a cada personaje a actuar del modo en que lo hace. A continuación, cada equipo expone los argumentos por turnos. No se trata de que gane ningún equipo. Al final del debate podéis decir qué creéis que haríais vosotros en un caso similar, independientemente del personaje que os haya tocado defender en el equipo.

Actividad REA04.2.6.3. Los estereotipos: prejuicios y discriminación. Evitarlo está en tu boca. Y tú ¿qué harías?

**Tarea 04.2.6.3.1.** ¿Os ha pasado alguna vez esto? ¿Os habéis sentido discriminados? ¿Habéis pensado que lo que decís puede ser injusto con alguien y causarle daño? ¿Estás juzgando a alguien antes de conocerlo?

**Tarea 04.2.6.3.2.** En grupos, vamos a pensar en ejemplos concretos de estereotipos y de prejuicios, como los de las tres imágenes de al lado.

Luego los pondremos en común en clase.

¿Hay algo que podamos hacer para evitar los prejuicios?

2.7. CREAR

Actividad REA04.2.7.1. Escucha, dibuja y adivina

**Tarea 04.2.7.1.** Escuchad el siguiente cuento titulado **Las Hadas**, clicando en el reproductor del audiolibro, entre el tiempo 15:34 y 20:08. En grupos de 5 repartiros el dibujo de uno de los personajes del cuento. Al terminar la actividad se exponen los dibujos en la clase. El dibujo se puede realizar también de manera individual y luego se recortan y se pegan todos los personajes del cuento en una cartulina.

Actividad REA04.2.7.2. Relatos encadenados

**Tarea 04.2.7.2.1.** Toda la clase se sienta en círculo.

Uno de vosotros empieza el cuento y el resto debe continuarlo por orden hasta completar el círculo o el cuento… o podéis seguir hasta el infinito.

Actividad REA04.2.7.3. Inventamos un cuento juntos

**Tarea 04.2.7.3.1.** **En grupos pequeños** pensad en las siguientes preguntas:

1. ¿Quién es el personaje principal de tu historia? Piensa en un nombre, edad, profesión… Describe cómo es
2. ¿Dónde vive y con quién? Describe el lugar donde vive
3. ¿Qué es lo que más le gustaría tener o hacer?
4. ¿Qué se lo impide?
5. ¿Cómo crees que puede vencer ese obstáculo?
6. ¿Quién le podría ayudar y cómo?

Podéis completar cualquier información que se os ocurra mientras lo hacéis.

**Tarea 04.02.7.3.2.** A continuación decidid el orden de los elementos y escribir vuestro propio cuento en el cuaderno de actividades y luego, leedlo en voz alta a vuestros compañeros.

Actividad REA04.2.7.4. Una fábula fabulosa

**Tarea 04.2.7.4.1.** **En parejas**, y a partir de las ilustraciones de la izquierda, pensad qué conflicto puede enfrentar a estos dos animales y, a continuación, escribid la fábula en vuestro Cuaderno de actividades.

Recordad que tiene que ser una situación en la que los dos animales discutan acerca de algo que uno tiene y el otro no, pero lo quiere. También podéis intentar el más difícil todavía y escribirlo en verso. ¡Nada es imposible!

FIN DEL Cuaderno digital REA04. Oír para crear