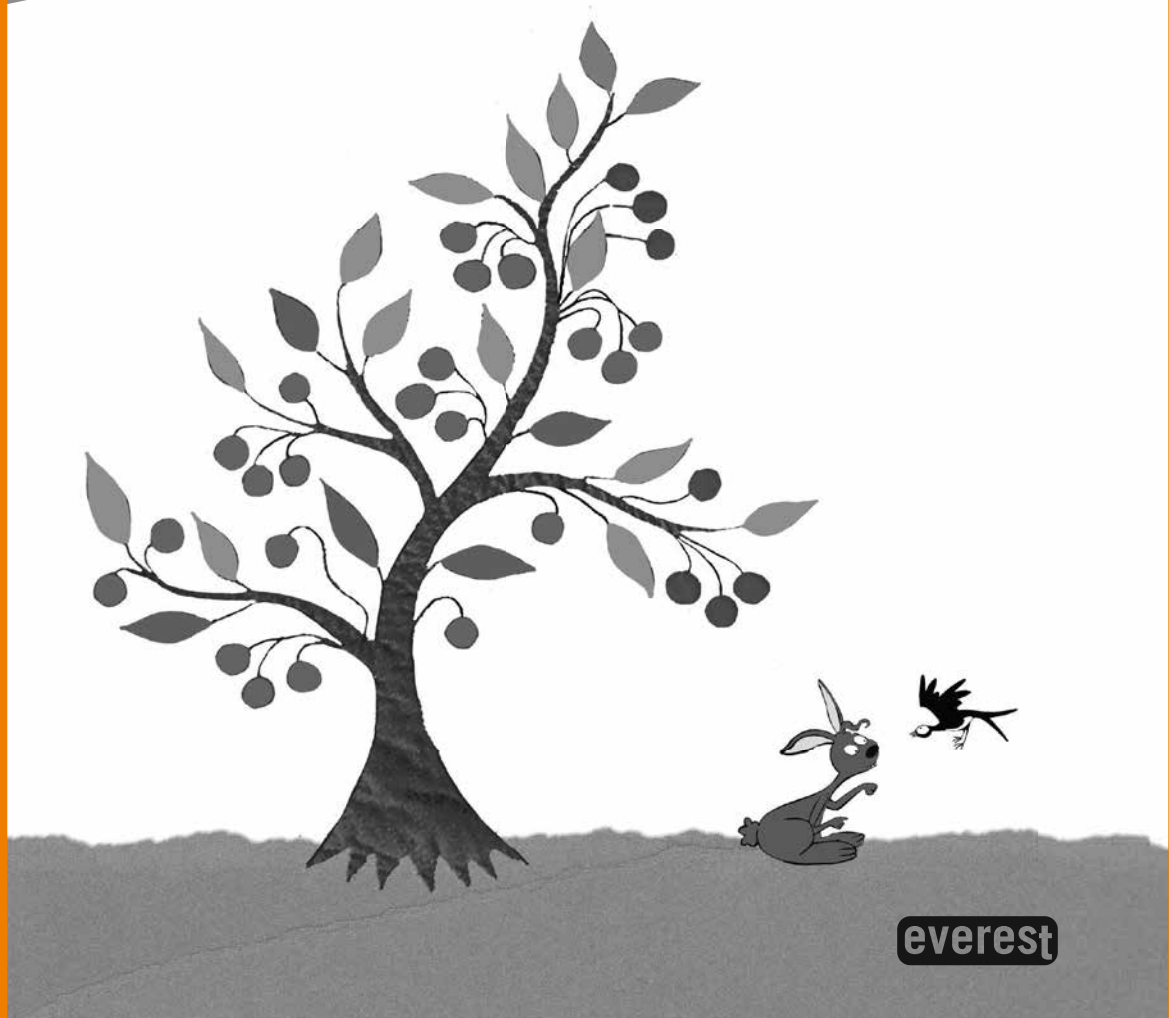




¿Qué animal es?

Violeta Monreal



Nivel Aprendizaje Lector

A partir de 5 años

everest

Guía de **Lectura**



Argumento

Un conejo propone a una golondrina el reto de encontrar, mediante el juego del veoveo, a un animal oculto. Ellos nos introducirán en el mundo de los animales, y podremos descubrir que hay animales de diferentes tipos y tamaños, que caminan o que vuelan, y sus modos de vida. Mediante sencillas retahílas, encadenados y adivinanzas, nos irán dando pistas y mostrando una característica de cada uno de ellos para que podamos adivinar de quién se trata.

Personajes

• **Alejo** el Conejo y **Catalina** la Golondrina: son nuestros protagonistas. Alejo reta a Catalina a descubrir al animal oculto.

Otros personajes:

- Animales grandes como: **Tramposo** el Oso, **Elegante** el Elefante, **Macareno** el Reno o **Pon Pon** el Hipopótamo.
- Animales que viven en el agua como: **Andrés** el Pez, **Elena** la Ballena, **Ana** la Rana o **Ramiro** el Pingüino.
- Animales que se arrastran como: **Verruga** la Tortuga, **Valiente** la Serpiente, **Enol** el Caracol o **Damián** el Caimán.
- Animales que vuelan: **Chispa** la Avispa, **Pomposa** la Mariposa, **Pequeña** la Cigüeña, **Juan** el Tucán y, por supuesto, **Catalina** la Golondrina.
- Animales que viven en una granja como: **Benita** la Cerdita, **Cencerro** el Perro, **Fina** la Gallina, **Chulo** el Pollito y, claro, **Alejo** el Conejo.
- Animales que viven en el árbol: **Chapuzza** la Lechuza, **Floro** el Loro, **Pardilla** la Ardilla o **Tita** la Monita.
- Animales fieros como: **Ramón** el León, **Ceporro** el zorro, **Rita** la Gatita o **Leonardo** el Leopardo.
- Y, finalmente, el animal que todos intentan descubrir: **Ginebra** la Cebra.

Comentario de orientación

Es innegable la atracción que el mundo de los animales provoca en niños y niñas de estas edades. A través de las páginas de este libro, mediante diferentes animales, que están presentados de manera muy atractiva, podemos realizar sencillas pero infinitas combinaciones de actividades referentes al mundo animal que incluyan clasificaciones, seriaciones, ordenaciones, descripciones o deducciones. Todo ello, sin olvidar la protección del medioambiente y el cuidado de nuestro entorno más próximo, en el que incluimos a nuestras mascotas.

Autor e ilustradora

Violeta Monreal nace en Oviedo en 1963. Licenciada en Bellas Artes, becaria de la Dirección de Investigación Científica y Técnica, realiza un proyecto basado en la percepción y representación del dibujo en los niños.

Dedicada a la ilustración profesional de textos infantiles y juveniles, ha publicado con las más importantes editoriales españolas como autora e ilustradora. Para Editorial Everest ha ilustrado varios libros. Algunos de ellos son: *Susto en la playa*, *SOS se necesita una sonrisa*, *¿De qué tienes miedo?* *¿Por qué estás triste?*, *¿Qué animal es?*, *El huevo es mío...*

Referencias curriculares

OBJETIVOS:

- Cuidar, mantener y proteger todos los libros (este libro, los libros del aula y los de casa).
- Manipular, tocar, observar y explorar activamente los libros como objeto valioso.
- Interesarse y reconocer diferentes animales de su entorno próximo y lejano.
- Diferenciar animales en función de su tamaño, sus características, sus modos de vida, etc.
- Describir, ordenar y clasificar animales en función de su tamaño o características o su modo de vida.
- Descubrir y realizar inferencias de otros animales que conocemos con similares características.
- Cuidar y proteger los animales de nuestro entorno más próximo, nuestras mascotas.
- Expresar oralmente ideas, sentimientos y emociones en relación al mundo de los animales.
- Escuchar con interés y atención.
- Hablar y responder respetando el turno de palabra y atendiendo indicaciones y pautas.

CONTENIDOS:

- Animales grandes y pequeños.
- Animales que vuelan.
- Animales que viven en el agua.
- Animales que viven en el árbol.
- Animales que reptan.
- Animales de granja.

COMPETENCIAS:

A continuación, se detallan las competencias que, de forma prioritaria, se desarrollan en cada una de las actividades propuestas.

ACTIVIDADES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COMPETENCIAS	En comunicación lingüística	●	●	●	●	●	●		●	●	●
	Matemática y básicas en ciencia y tecnología				●			●			
	Digital										
	Aprender a aprender	●	●	●	●		●	●			●
	Sociales y cívicas	●		●							
	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor		●		●						●
	Conciencia y expresiones culturales			●							●

Recursos didácticos

PALABRAS CLAVE:

- Adivinar, grande, pequeño, tramposo, elegante, valiente, pomposo, granja, cencerro, chapuza, pardilla, ceporro, raya... (Los diferentes nombres de cada animal).

MATERIALES:

- Pizarra ordinaria, digital o Elmo (retroproyector digital), ordenador del aula.
- Papelógrafo/papel continuo.
- Ceras, rotuladores o lápices de colores.
- Los nombres de los animales escritos en pequeñas tarjetas (ficha N.º 1).

Propuestas de actividades

Todas las actividades relacionadas con la lectura del libro las realizaremos proyectando, mediante el ordenador del aula, cada una de las páginas. Esta estrategia además de resultar altamente motivadora para el alumnado nos facilita su lectura, favorece la atención del aula, nos permite que el contenido del libro llegue por igual a todos y que la visualización de los elementos les resulte más llamativa, lo cual nos da pie a enfatizarlos, partiendo realmente de sus intereses; podremos señalar, situar, ordenar espacialmente...

IDEAS PREVIAS:

Actividad 1: anticipar para motivar el contenido del libro mediante la realización de un sencillo mapa conceptual utilizando la pizarra para determinar las ideas previas de las que partimos, con las cuales enlazaremos a la hora de analizar el contenido del libro mediante preguntas de tipo: “¿Qué animales conocemos?, ¿cómo son?, ¿dónde viven?, ¿cómo se desplazan?” (conservaremos este mapa conceptual hasta el final de la actividad y lo utilizaremos posteriormente para evaluar los aprendizajes adquiridos tras la lectura del libro).



Inteligencia lingüística



Inteligencia naturalista

ANÁLISIS:

Actividad 2: proyectamos y centramos el interés en las páginas 4 y 5. Identificamos a los protagonistas y reconocemos sus nombres. Reconocemos nuestros nombres: cada niño y niña dirá el suyo, además del nombre del Conejo y de la Golondrina. Decimos los nombres de nuestras mascotas. Preguntamos: “¿Dónde hemos visto a estos animales antes?” (La respuesta puede ser tanto en la portada como en cualquier otro lugar).



Inteligencia lingüística



Inteligencia interpersonal

Actividad 3: lectura muy pausada de todo el libro, relacionándolo directamente con la ilustración. Leeremos el texto muy despacio en voz alta y cada vez que aparezca un pictograma haremos una pausa incitando al alumnado para que sea este el que diga en voz alta el nombre del animal correspondiente.



Inteligencia lingüística

Actividad 4: iremos presentando uno por uno cada nuevo animal, sus características, cómo es, dónde vive... Volveremos cuantas veces sean necesarias a la ilustración de las páginas 4 y 5 para identificar al nuevo animal e intentar, con los nuevos datos, encontrar al animal del que Alejo nos está dando pistas.



Inteligencia visoespacial



Inteligencia naturalista

Actividad 5: hemos recortado tarjetas con los nombres de algunos animales (ficha N.º 1) y jugamos a las parejas, relacionamos a cada animal con su nombre, formamos agrupaciones y clasificamos en función de las características. Ejemplo: “¿Quién se llama Damián?”, “¿cómo se llama el Caracol?”, “¿qué animales viven en el mar, en el árbol o se arrastran?”...




Inteligencia visoespacial



Inteligencia lógico-matemática

SÍNTESIS:

Actividad 6: Aprendizaje cooperativo  Realizamos las fichas 2 y 3. Elaboramos el mural para lo cual, previamente sobre el papel continuo, esbozaremos con sencillas líneas las montañas, el mar, árboles y el cielo similar a como aparecen en las páginas 4 y 5. El alumnado coloreará al gusto cada parte del mural. Sobre este mural cada uno colocará el animal de la ficha N.º 3 que habrá dibujado, coloreado y recortado. Al lado de cada animal, pegará la tarjeta que identifica su nombre (ficha N.º 1). Podrá añadir al mural el dibujo de su mascota y su nombre.



Inteligencia visoespacial



Inteligencia interpersonal

Propuestas de actividades secuenciales

Recortar.

 Pon pon			Hipopótamo
Catalina			Golondrina
Tramposo			Oso
Elegante			Elefante
Macareno			Reno
Damián			Caimán
Pomposa			Mariposa
Chispa			Avispa
Ramiro			Pingüino
Verruga			Tortuga
Valiente			Serpiente
Chapuzza			Lechuza

Clasifica y dibuja animales según sus características.

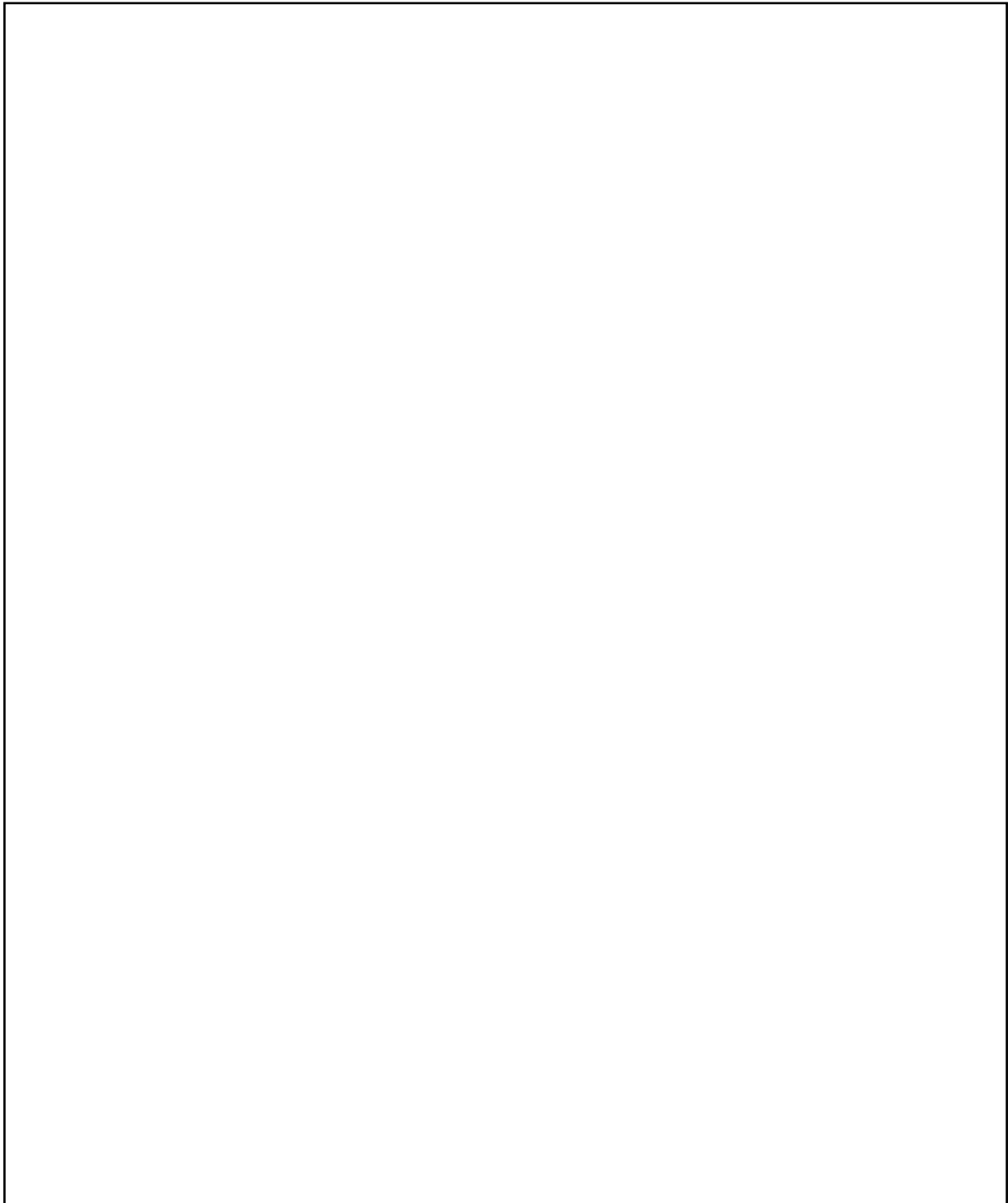
<p>Animales que viven en el mar</p>	<p>Animales que viven en los árboles</p>
<p>Animales que se arrastran</p>	<p>Animales que viven en la granja</p>

DESPUÉS DE LEER

El animal que más te ha gustado es: _____

Y se llama: _____

Lo dibujo y lo recorto:



RECUERDOS DE MI LIBRO

Título: _____

Autor/a: _____

Ilustrador/a: _____

Colección: _____

Editorial: _____

Lo que me gustó y no me gustó: _____



Temáticas

- La necesidad de buscar estrategias para, mediante el acercamiento al mundo de los animales y su entorno natural, ayudar a protegerlos, cuidarlos y disfrutarlos. El derecho de los animales a vivir en su entorno. La responsabilidad de tener un animal en casa. El abandono de los animales (*Educación Ambiental*).

Materias

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

Contenidos y propuestas elaborados por Edelweiss Monreal.

Esta Ficha, en su totalidad, es material reproducible por cualquier medio técnico, para su uso por parte del profesorado en la realización de actividades con sus alumnos, exclusivamente en el ámbito del aula, por autorización expresa de la editorial.



www.everest.es

Atención al cliente: (+34) 914 463 350

info@everest.es