

**DELEGACIÓN PROVINCIAL DE SEVILLA  
SERVICIO DE INSPECCIÓN**

**SUGERENCIAS:**

**ACTIVIDADES PARA APRENDER JUGANDO**


**LECTURA Y ESCRITURA**

**ANEXO I**

**APRENDEMOS JUGANDO**  
**ACTIVIDADES PARA APRENDER JUGANDO (LECTURA Y ESCRITURA) CREADO POR CARMEN RAMOS**

“Los juegos viven en los cuentos” .

VEAMOS UNA SERIE DE EJERCICIOS QUE SE PUEDEN REALIZAR TRAS LA LECTURA DE UN CUENTO

**PALABRA**  **(ENMASCARADA)**

¿BUSCAS PALABRAS ESCONDIDAS? ¡QUÉ DIVERTIDO!

En este juego de lenguaje aparece el elemento creativo de la búsqueda. La animación está montada sobre un cuento ya trabajado.

**PISTAS:** Las palabras 2 enmascaradas de hoy las encontrarás en el cuento

"Historia de un gato británico" y cumplen las condiciones:

- a) Vuela y no tiene plumas---->
- b) Tiene hojas y no se riega---->
- c) Negras como la noche---->

**(Si eres sagaz viaja al cuento y encuéntralas)**

Mete las tres respuestas en un saco, mézclalas bien y forma la frase más divertida que te dejen.

**FRASE**  **(FANTASMA)**

A partir de las siguientes pistas en nuestro cuento "Historia de un gato Británico" encontrarás una frase que cumple las 3 condiciones a a la vez:

- a) Tiene brillo.
- b) Tiene cuatro palabras con bra...
- c) Está al derecho.

### **RASTREADOR DE PALABRAS**

La lectura y escritura se funden en una sola. Se nombra detective jefe a todo aquel que consiga encontrar todas las palabras del *cuento* que cumplan la siguiente condición:

- a) Palabras que vuelan.
- b) Terminan en S.

### **REINO DE LAS SÍLABAS**

En este lugar mágico sólo viven personas, animales o cosas cuyo nombre tiene la sílaba... mmmm...BRA, BRE, BRI,... (existen otros lugares: el País de la HACHE, el País de la ÑA, ÑE, ÑI, ÑO, ÑU.

Lee el cuento de "[Historia de un gato británico](#)", descubrirás que estás en el País de la BRA, BRE,...

En el "Reino de las sílabas" hay más países interesantes, el gato británico hace poco viajó al [País de la CHA-CHE-CHI-CHO-CHU](#).

¡ADELANTE! Cuéntanos cosas de D. BRAULIO LABRA EMBRUJOS.

La animación a la escritura está servida.

Su mujer se llama:

Tiene dos hijos que se llaman:

¿Cuál es su comida favorita?

¿Qué película crees que vio anoche?...

### **BANCO DE PALABRAS.**

Para esta animación disponemos de bolsas en las que hemos introducido sílabas determinadas junto a letras sueltas. (En casos determinados, ante problemas de dislexia, frecuentes algunas veces, resulta muy interesante este juego con el que se obtienen buenos resultados, ya que las sílabas pueden estar especialmente preparadas para esos alumnos: sílabas directas, inversas,...

Los niños en pequeño grupo con una de las bolsas reagruparán las sílabas y formarán todas las palabras posibles. Las escribirán en una cartulina.

Una vez completa alcanzarán el noble título de MILLONARIO EN PALABRAS.

**PALABRA TRAVIESA**

Dale la vuelta, por sílabas a las palabras y crea otras nuevas. Sí, con **PRIMO** aparecerá **MOPRI**. A propósito ¿qué es un *mopri*? ¿Te has fijado en el apellido de Camila? Se llama **BROLI**, ¡qué traviesa!, si le das la vuelta descubriremos la palabra **LIBRO**. Si queremos, todas estas nuevas palabras (broli, mopri,...) formarán parte de nuestro VOCABULARIO FANTÁSTICO.

Claro que también podemos imaginar que somos diccionarios abiertos en los cuales podremos encontrar cualquier significado travieso y divertido para todas las palabras con las que juguemos.

Cogemos un libro al azar de la biblioteca, lo abrimos y leemos la primera palabra que nuestra mirada descubra. En esta ocasión puede ser *volcán*. Leída en voz alta el grupo de alumnos se convierten a la voz de ¡YA! en diccionarios, comienza el juego: "*AHORA SOMOS DICCIONARIOS*" y cada uno se abre y dirá el significado de la nueva palabra:

*volcán* es *cánvol*. ¡Este es el reto!: *¿qué es un cánvol?*

*La imaginación y creatividad de nuevo en acción.*

*Elementos de esta animación la empleamos mucho con el grupo de niños que presenta algún problema de dislexia*

**PONTI: CORRESPONSAL**

Al recrearnos en la lectura de otro de los cuentos del libro, "Cuando Ponti visitó la selva" descubrimos al final que la aventura puede continuar, la imaginación acaba de ser activada. La animación nos predispone a jugar con nuevas aventuras por las que Ponti tendrá que pasar. También creamos entre todos propuestas para después resolverlas cada uno individualmente:



Ponti y tú sois enviados por el periódico al inexplorado lago de Saltruco, ¿cuál es el titular de la curiosa noticia que nos enviáis?



Ponti es apresado por la temible tribu caníbal Macumba Salata. ¿Cómo conseguirás liberarlo?



A la entrada del poblado de los Troleros hay un enorme letrero que dice: ¿Qué crees que dice?



Ponti ha caído en una trampa de Galatrapos, tienes que ayudarlo, sólo dispones de la cámara de fotos y un bolígrafo. ¿Qué harás?

**LAS PUERTAS MISTERIOSAS**

Siempre será un reto para la imaginación preguntarnos ¿qué habrá detrás de una puerta?, ¿cómo atravesarla?

Las propuestas a cada puerta van montadas en plantillas individuales para que cada alumno tenga al finalizar su propio cuaderno.

### EL MISTERIO DE LAS 7 PUERTAS

El objetivo es entrar en la montaña de fuego y buscar el tesoro, pero hay un reto: tienes que superar las pruebas de las siete puertas misteriosas. No estarás solo, allí te espera el super detective conocido como "gato británico, con licencia para pintar", ¡adelante!

1ª puerta: hay un guerrero gigantesco de madera delante de la puerta. ¿cómo lograrás pasar por ella? Ten cuidado, es muy rápido.

2ª puerta: hay dos escorpiones venenosos delante de la puerta. ¿cómo lograrás pasar por ella? Ten en cuenta que son muy astutos.

3ª puerta: delante de la puerta está el monstruo más terrible, más serio y más fuerte del mundo, ¿cómo conseguirás pasar?

4ª puerta: al acercarte a la puerta suena una música que te adormece poco a poco y no puedes avanzar, ¿cómo lograrás pasar?

5ª puerta: delante de la puerta hay un árbol cuyas ramas te van aprisionando a medida que te acercas y te impiden avanzar. ¿cómo pasarás?

6ª puerta: esta vez la puerta es invisible y está delante de un agujero negro, si das un paso en falso caerás a un vacío profundo ¿cómo descubrirás la puerta y pasarás por ella?

7ª puerta: delante de la puerta hay un rebaño de cabras riéndose a carcajadas y sólo te dejarán pasar cuando consigas que lloren, ¿qué harás?

Cámara del tesoro: tu atrevimiento te ha permitido superar las siete puertas. Ahora te encuentras en la Cámara del Tesoro, en ella está todo lo que tu mente pueda imaginar. ¡todo! Pero hay una condición: Sólo puedes llevarte una cosa, ¿qué eliges?

### **LA FIESTA DE LAS PALABRAS**

*Las palabras habitan los cuentos y desde ellos se sienten cercanas a los alumnos. En los cuentos podemos descubrir infinidad de palabras que nos atraigan.*

*Si orientamos de manera oportuna el juego, del ARMARIO se podrán extraer palabras que por sí solas hagan un gran estruendo de truenos o por el contrario sólo sean un leve susurro de brisas. Palabras simpáticas, musicales, azules, sobrecogedoras, que nos pongan los pelos de punta o al límite de la aventura, palabras musicales, ¿y qué os parecería encontrar palabras con sabores?*

**Como se trata de jugar os proponemos elegir del capítulo 18 de "EL ARMARIO DE CAMILA" seis palabras a las que luego les buscaremos sus sabores u olores. Yo he encontrado *peluches* y para mí su sabor es de "*trapo peludo*". Se trata de ser ágiles y para ello facilitamos fichas. Unas les veréis completas porque están hechas por alumnos y otras estarán vacías esperando lo que vuestra imaginación cree.**

**Podemos buscar las palabras en grupo o individualmente. La ficha de cada alumno formará parte de un nuevo libro "Palabras con sabores". Se exhibirán en paneles y por supuesto cada uno podrá presentar a los demás sus palabras, y los demás conocerán nuestros sabores, nuestros gustos, y disfrutaremos todos de los sabores de los demás y así descubriremos sabores nuevos.**

**Y a través de las palabras volvemos a entrar en el mundo de los cuentos.**

<http://www.cajamagica.net/reino.htm>

## HISTORIA DE UN GATO BRITÁNICO\*

En un aeropuerto de cualquier punto de Brasil, había un brécol y una breca esperando la llegada del vuelo BRO - 348 que venía de Bruselas. Ambos eran espías al servicio de la bruja Salobre. Para pasar inadvertidos leían un libro de bricolage. La breca llevaba un brazalete de brillantes en su brazo derecho. El avión se retrasaba y empezaron a sentir hambre y sed, así que fueron a la cafetería de suelo brillante y platos de cobre. De pronto un hombre con aspecto de bribón les entregó un sobre y una brújula. Abrieron el sobre. Este contenía un mensaje en clave: «El brigadier está en Bretaña con la brassía mágica». Aquello había que interpretarlo y mientras comían brevas lo descifraron ayudados por un librito de claves de espionaje. En realidad el mensaje decía: «El gato está en Bretaña con la brassía (orquídea mágica)», objeto de la búsqueda.

Estaba claro que aunque el brécol y la breca eran dos brillantes espías, el gato británico había burlado su vigilancia. La brújula significaba que desde luego habían «perdido el norte», una bromita de la bruja Salobre. ¡En fin!, partamos hacia Bretaña, y abrochándose el abrigo tomaron el vuelo más rápido que pudieron hacia la tierra de los bretones. Les tocó como compañero de viaje un labrador que llevaba una liebre y una cabra. La cabra se comió todos los periódicos que regalaban, así que no se pudieron enterar de la actualidad mundial. Cuando intentaban dormirse, el labriego les dijo de forma breve: «Mi nombre es Ambrosio y el de mi cabra Brillantina y a la liebre le he puesto Broma, porque es muy bromista». Después les invitó a probar un brebaje fresquito. El brécol y la breca habrían preferido una brocheta de carne, pero aceptaron. Cuando se tomaron el potingue cayeron en un sueño profundo. El labrador se quitó el disfraz, no era otro que el gato británico, agente con licencia para pintar, así que sacó de su zapato una brocha y mojándola en jengibre azul, pintorreó los rostros de los agentes breca y brécol. Se rio un buen rato de ellos y abriendo su paracaídas, salió del avión en caída libre.

¡Adiós!, que sois unos brutos. ¡Ja, ja, ja,...!

Este cuento está extraído del libro:  
"LA CAJA DE LAS PALABRAS MÁGICAS.CUENTOS"  
CARMEN RAMOS  
Editorial ARGUVAL.


♥ Habrás observado que muchas de las palabras del cuento pertenecen al PAÍS DE LA BRA-BRE-BRI-BRO-BRU.

En algún momento necesitarás más palabras de este país para hacer tus juegos y consolidarte como escritor.

Te propongo este listado:

- |                                  |                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> cabra   | <input type="checkbox"/> cabrero | <input type="checkbox"/> cobriza |
| <input type="checkbox"/> cebra   | <input type="checkbox"/> cobra   | <input type="checkbox"/> cubrió  |
| <input type="checkbox"/> cebras  | <input type="checkbox"/> cobrar  | <input type="checkbox"/> fabrico |
| <input type="checkbox"/> cobrad  | <input type="checkbox"/> labre   | <input type="checkbox"/> híbrida |
| <input type="checkbox"/> cobran  | <input type="checkbox"/> lebrel  | <input type="checkbox"/> fibras  |
| <input type="checkbox"/> cobrará | <input type="checkbox"/> librea  | <input type="checkbox"/> labraré |
| <br>                             |                                  |                                  |
| <input type="checkbox"/> embreen | <input type="checkbox"/> libreto | <input type="checkbox"/> libra   |
| <input type="checkbox"/> hebra   | <input type="checkbox"/> líbrese | <input type="checkbox"/> librad  |
| <input type="checkbox"/> hebreos | <input type="checkbox"/> cabrías | <input type="checkbox"/> cobrad  |
| <input type="checkbox"/> labres  | <input type="checkbox"/> cabrito | <input type="checkbox"/> cubran  |
| <input type="checkbox"/> libre   | <input type="checkbox"/> cubrid  | <input type="checkbox"/> febrero |
| <input type="checkbox"/> libreta | <input type="checkbox"/> fabrica | <input type="checkbox"/> lóbrega |
| <br>                             |                                  |                                  |
| <input type="checkbox"/> cabría  | <input type="checkbox"/> Gabriel | <input type="checkbox"/> cúbrase |
| <input type="checkbox"/> cobrizo | <input type="checkbox"/> embraga | <input type="checkbox"/> embragó |
| <input type="checkbox"/> cubrir  | <input type="checkbox"/> fibra   | <input type="checkbox"/> hebra   |
| <input type="checkbox"/> embrida | <input type="checkbox"/> hebras  | <input type="checkbox"/> labrada |
| <input type="checkbox"/> fabricó | <input type="checkbox"/> labrad  | <input type="checkbox"/> labrado |

♣ Eres un «superdetective», luego no me cabe duda de que encontrarás las *palabras enmascaradas* del cuento siguiendo las pistas.

**PALABRAS**  **(ENMASCARADAS)**

- ⌚ A) Se usa para cualquier preparado de botica.  
B) Es trisílaba. Es: .....
- ⌚ A) Lo haces tú si quieres ser un buen detective.  
B) El Gato Británico se ha burlado de «ella». Es: .....
- ⌚ A) Está en los quioscos.  
B) Tiene más hojas que una maceta. Es: .....
- ⌚ A) Se usa en algunas fiestas.  
B) Con «él» puedes ser un mono o un gnomo. Es: .....



θ Esto se anima, ¿verdad? ¡A disfrazarse de investigador!  
Tendrás que buscar las *frases fantasmas* que correspondan a las pistas.

**FRASE**  **( FANTASMA)**

PISTAS: A) Contiene en su interior una joya.  
B) Tiene once palabras. SOLUCIÓN: .....

PISTAS: A) Contiene regalos escritos.  
B) No quisieras estar tú como el animal que se nombra.  
SOLUCIÓN: .....

PISTAS A) Es una frase que se despide con risas.  
B) Es exclamativa. SOLUCIÓN: .....

PISTAS: A) Corre más que un conejo.  
B) y desde luego es bromista. SOLUCIÓN: .....

**Como eres muy creativo/a podrás formar frases «brillantes» con estas palabras llegadas del PAÍS DE LA BRA-BRE-BRI-BRO-BRU**

¡Ah, ah, ah!, debes escoger una sola palabra de cada grupo, aunque puedes poner los determinantes que desees.

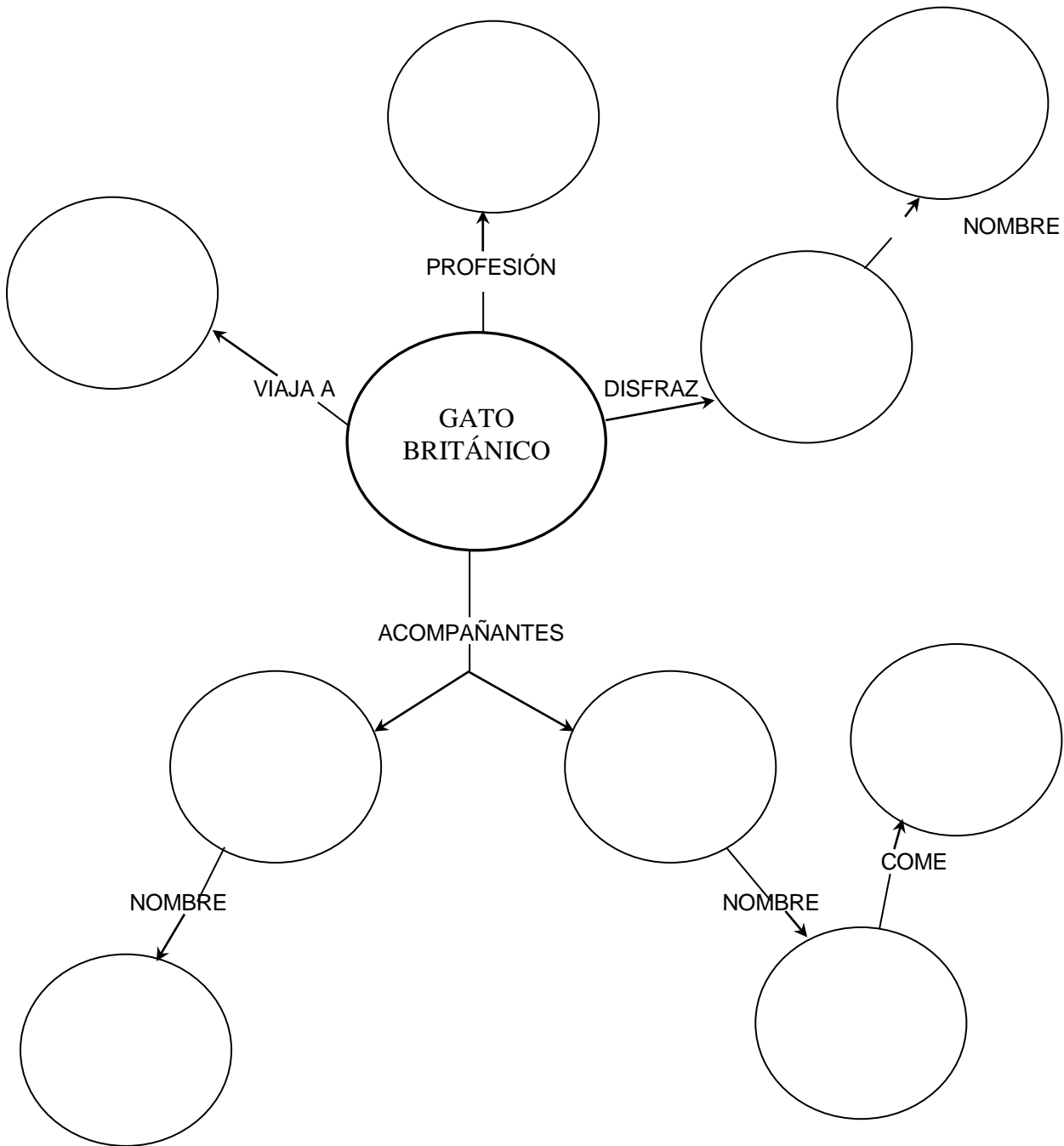
**LA FRASE CREATIVA**

NOMBRE	ADJETIVO	PREPOSICIÓN	VERBO	NOMBRE	NOMBRE
Liebres	bravo	en	abrir	bruja	Brasil
libro	bribón	de	fabricar	cabra	brazo
Ambrosio	bruto	con	cobrar	hembra	Bruselas
brújula	cabreado	para	abrazar	librero	Churriana
Broca	brillante	a	asombrar	brigada	Buitre



☹ Vas a completar el dossier del mejor agente al servicio de su majestad.  
Él se merece lo mejor, así que ¡esmérate!

**EL DOSSIER DEL GATO BRITÁNICO**

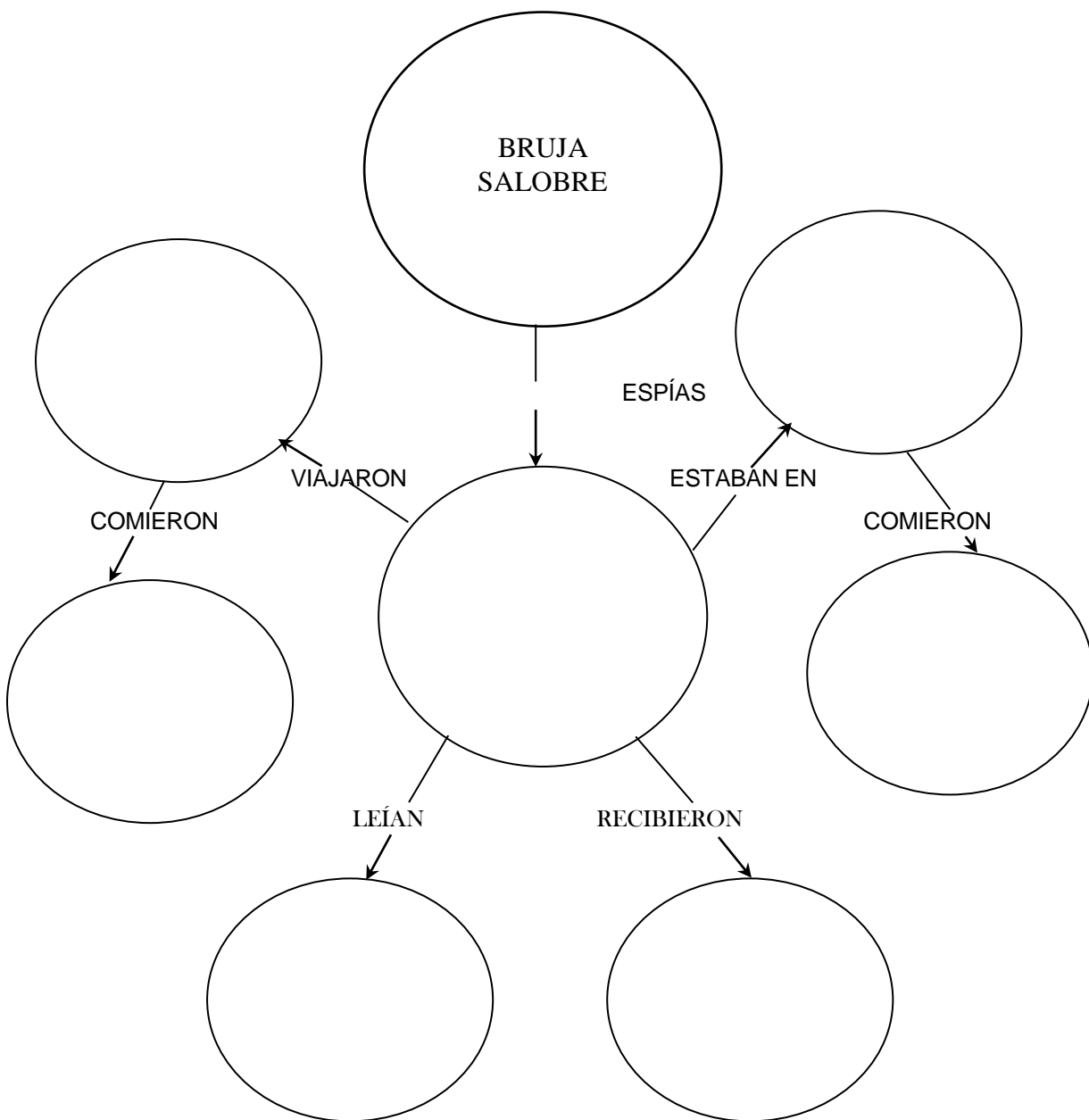


♥ Después de interrogar a la Bruja Salobre y haber leído su aventura, elabora su ficha policial.

«La quiero YA, y bien hecha»

Fdo. EL JEFAZO

**EL DOSSIER DE LA BRUJA SALOBRE**



o Como eres un buen escritor, seguro que a la autora no le molestará si nos divertimos creando un nuevo final para el cuento.

**ÉSTE ES MI FINAL**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ÉSTE SERÍA UN FINAL DEMASIADO DISPARATADO**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....