

# LOS TEXTOS DE NUESTRO DÍA A DÍA

*Una propuesta de transferencia entre las áreas de Lengua Castellana y Educación Física*



# 1. LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS

- ELEMENTOS DE TRANSFERENCIA:
  - Estructura y características de los textos instructivos
- OBJETIVOS
  - Comprender las características de los textos instructivos.
  - Identificar las partes de un texto instructivo.
  - Redactar un texto expositivo en forma de receta de cocina teniendo en cuenta las características y las partes explicadas.
- TAREAS:
  - Lengua Castellana:
    - *¿Inventamos una receta!*
    - *¿Cómo usar bien los patines?*
  - Educación Física:
    - *Profes por un día*

## *PROES POR UN DÍA.*



### **1º PENSAMOS**

- Sois los profes de educación física y tenéis que crear una actividad para la clase de hoy. Para ello debéis poneros de acuerdo y redactar una actividad en forma de circuito con todas las habilidades atléticas que hemos practicado durante la unidad: carrera, marcha, relevos, saltos,...
- Pensad cuántas pruebas vais a hacer y qué material vais a usar antes de ir a por el material. (15-20 minutos)

Número de pruebas

Material:

Dibujo:

### **2º ACTUAMOS**

Llevamos a cabo la actividad propuesta.

### **3º REVISAMOS Y COMENTAMOS**

Comentamos los posibles fallos de la actividad y la valoramos entre todos:

- ¿Qué es lo que más os ha gustado?
- ¿Qué cambiaríais?

## ¡INVENTAMOS UNA RECETA! FICHA 1



### 1º ANTES DE EMPEZAR ¡INFÓRMATE!

Un texto instructivo nos informa de manera organizada y detallada de los pasos a seguir para realizar una tarea determinada. Su estructura es de tres partes:

1º Título de la tarea

2º Materiales necesarios

3º Instrucciones

Las instrucciones están presentes diariamente en nuestra vida cotidiana, tanto en la escuela como fuera de ella, algunos ejemplos de este tipo de texto son las recetas de cocina, instrucciones para utilizar una lavadora, instrucciones para realizar una actividad en clase de educación física etc.

### 2º ¡MANOS A LA OBRA!

Hoy vamos a aprender a redactar un texto instructivo, para ello poneros de acuerdo entre los miembros del grupo y cread una receta de un plato que os guste. Tened en cuenta los pasos anteriores.

### 3º ¡ANTES DE ACABAR!

Entre todos subrayar los adjetivos y los sustantivos que encontréis en vuestra receta.

## ¿CÓMO USAR BIEN LOS PATINES? FICHA 2



### 1º ANTES DE EMPEZAR ¡INFÓRMATE!

Un texto instructivo nos informa de manera organizada y detallada de los pasos a seguir para realizar una tarea determinada. Su estructura es de tres partes:

1º Título de la tarea

2º Materiales necesarios

3º Instrucciones/ pasos a realizar

Las instrucciones están presentes diariamente en nuestra vida cotidiana, tanto en la escuela como fuera de ella, algunos ejemplos de este tipo de texto son las recetas de cocina, instrucciones para utilizar una lavadora, instrucciones para realizar una actividad en clase de educación física etc.

### 2º ¡MANOS A LA OBRA!

Se os ha encargado la creación de un cartel que explique las normas de uso de los patines. Recordad las clases de Educación física y las explicaciones de Henar, Sebas y César y cread un cartel empleando los pasos anteriores.

### 3º ¡ANTES DE ACABAR!

Entre todos subrayar al menos un diptongo y un hiato.

## 2. LOS TEXTOS ARGUMENTATIVOS Y LOS TEXTOS EXPOSITIVOS

- ELEMENTOS DE TRANSFERENCIA:
  - Estructura y características de los textos argumentativos y expositivos
- OBJETIVOS
  - Comprender las características de los textos argumentativos y expositivos
  - Identificar las partes de estas dos tipologías textuales
  - Redactar un texto expositivo y otro argumentativo de forma coherente y teniendo en cuenta las características explicadas
- TAREAS:
  - Lengua Castellana:
    - *Periodistas en Acción*
    - *Nos vamos de festival*
  - Educación Física:
    - *Aventuras en la selva*

## PERIODISTAS EN ACCIÓN. FICHA 1



### 1º ANTES DE EMPEZAR ;INFÓRMATE!

A menudo en nuestro día a día tenemos que dar nuestra opinión sobre diferentes temas y emplear una serie de razones o motivos para defenderla. Esto se llama argumentación. Por ello los textos argumentativos son aquéllos en los que el autor toma posición sobre un tema, a la vez que trata de influir sobre los lectores intentando convencerlos sobre su punto de vista. Tienen las siguientes partes:

- 1.- Tesis/ tema
- 2.-Argumentos a favor o en contra
- 3.-Conclusión

### 2º MANOS A LA OBRA

Ahora sois periodistas de El Norte de Castilla y se os ha encargado realizar un escrito sobre un grupo musical. Tendréis que:

- Elegir entre todos un cantante o grupo musical que os guste
- Escribir un breve texto argumentativo en el que deis motivos para escucharlo.
- Señalar con colores las tres partes del texto argumentativo que escribáis

## NOS VAMOS DE FESTIVAL. FICHA 2



### 1º ANTES DE EMPEZAR ¡INFÓRMATE!

En más de una ocasión habréis leído textos sobre un hecho o un tema determinado que no incluyen opiniones personales. Por ejemplo: las explicaciones del libro de texto o las definiciones de los diccionarios → **Son textos expositivos.**

### 2º MANOS A LA OBRA

En el colegio se llevará a cabo un festival de primavera y ¡TENEIS QUE HACER CORRER LA NOTICIA! Porque el periódico del colegio aún no ha dado ninguna información y necesitáis difundir la noticia para que asistan padres, amigos etc. Vuestra misión es crear un texto que explique de forma objetiva qué obras de teatro se realizarán, las canciones que se interpretarán etc.

1º Dar ideas sobre el tema propuesto. Podéis ir anotándolas para que no se os olviden.

2º Ordenar la información y emplear vocabulario preciso y relacionado con el tema. Podéis ayudaros del diccionario.

## *AVENTURAS EN LA SELVA*



### **1º PENSAMOS**

Sois un grupo de exploradores que viajáis por la selva, por ello debéis inventar una nueva aventura a modo de juego.

Título de la  
aventura

Material

Pasos a seguir

## **2º EXPONEMOS**

Contamos a nuestros compañeros en qué consiste nuestra aventura. Recordad que para exponer ideas es necesario organizar lo que queremos decir y emplear un vocabulario claro y relacionado con el tema propuesto

## **3º REVISAMOS Y COMENTAMOS**

Una vez realizadas vuestra aventura y la de vuestros compañeros argumentad cual os ha gustado más y por qué.

### 3. LOS TEXTOS NARRATIVOS Y LOS TEXTOS DESCRIPTIVOS

- ELEMENTOS DE TRANSFERENCIA:
  - Estructura y características de los textos narrativos y descriptivos
  - Estructura y características de una variante de los textos narrativos, el cuento motor.
- OBJETIVOS
  - Comprender las características de los textos narrativos/descriptivos
  - Identificar las partes de un texto narrativo
  - Redactar un texto descriptivo teniendo en cuenta las características explicadas.
- TAREAS:
  - Lengua Castellana:
    - *El mito de Aracne y Atenea 1 y 2*
    - *Luces , cámaras y acción 1 y 2*
    - *El cuento motor. Parte 2 y 3*
  - Educación Física:
    - *El cuento motor. Parte 1*

## EL MITO DE ARACNE Y ATENEA.FICHA 1



### 1º LEEMOS Y ORDENAMOS

A continuación tenéis el Mito griego de Aracne y Atenea , pero ¡ATENCIÓN! Los fragmentos están desordenados, por lo que debéis organizarlos teniendo en cuenta la estructura de los textos narra

Pero Aracne tenía un gran defecto, era una muchacha muy vanidosa y decía, continuamente, que ella era la mejor tejedora. Un día, la orgullosa Aracne, no pudo aguantar más los comentarios de sus vecinos y llegó a compararse con Atenea. Se pasaba el día lanzando desafíos a la diosa e invitándola a participar en un concurso para ver cuál de las dos tejía mejor

Aracne era una de las mejores tejedoras de toda Grecia, sus bordados eran tan maravillosos que la gente comentaba que sus habilidades le habían sido concedidas por Atenea, diosa de la sabiduría y patrona de los artesanos

Aracne se dio cuenta que había ofendido gravemente a los dioses, sintió mucho miedo, salió corriendo e intentó suicidarse. La diosa Atenea tuvo piedad de ella y le perdonó la vida pero, para castigarla, la convirtió en araña y la condenó a tejer para el resto de los tiempos

La diosa Atenea quiso darle una lección a Aracne y bajó desde el Olimpo a la tierra para aceptar su reto. Comenzó el concurso, Aracne y Atenea estuvieron tejiendo durante todo el día. Atenea representó a los dioses en todo su esplendor. Por el contrario la tela de la orgullosa Aracne mostraba a los dioses como locos y borrachos. Cuando Atenea vio que el trabajo de Aracne insultaba a los dioses, se enfadó mucho y rajó la tela.

Aracne se dio cuenta que había ofendido gravemente a los dioses, sintió mucho miedo, salió corriendo e intentó suicidarse. La diosa Atenea tuvo piedad de ella y le perdonó la vida pero, para castigarla, la convirtió en araña y la condenó a tejer para el resto de los tiempos

2º Ahora elegid uno de los fragmentos que habéis ordenados y subrayar TODOS los verbos que encontréis.



### OBSERVAMOS Y CREAMOS

El Pintor español Velázquez plasmó este mito en su cuadro llamado “Las Hilanderas” que se encuentra en el Museo del Prado de Madrid.



Observad el cuadro y entre todos escribid un pequeño texto que lo describa. Para ello debéis:

1. Seleccionar la información más importante.
2. Ordenar esa información en el espacio y tiempo: de lo general a lo concreto
3. Emplear adjetivos que describan cómo son los objetos, las personas, los espacios, las situaciones, las emociones y los sentimientos que transmite el cuadro etc.

## ¡LUCES, CÁMARAS Y ACCIÓN!



Ficha Voluntario/a

### TEMPORALIZACIÓN

Duración de 15/20 minutos cada ficha.

### ORGANIZACIÓN DEL AULA

Están colocados en grupos formando pequeñas mesas de trabajo.

### OBJETIVOS

- Identificar y emplear adjetivos, sustantivos y artículos de forma correcta en la redacción de un texto.
- Identificar hiatos y diptongos.
- Redactar textos coherentes y cohesionados empleando correctamente los contenidos mencionados.

### DESCRIPCIÓN

1º ELEGIMOS: Cada equipo se convierte en un grupo de “directores de cine” encargados de escribir el guión de una nueva película. Para ello deben elegir el lugar, la época y los personajes que formarán su historia.

2º CREAMOS: Una vez elegidos los elementos anteriores deben redactar un texto breve con el argumento de su película en el que incluyan sustantivos, adjetivos, artículos y al menos un hiato y un diptongo.

3º CAMBIAMOS: En la segunda parte de la sesión, los voluntarios se cambian de grupo y los alumnos se convierten en “espectadores”, de modo que los guiones de película creados por cada grupo se intercambian. Los espectadores tendrán que descubrir una película misteriosa (cada grupo tendrá una película diferente)

### RECURSOS MATERIALES

- Pistas para la actividad de *la película misteriosa*:



**Pista 1** Uno de los personajes principales de la película es un VAMPIRO

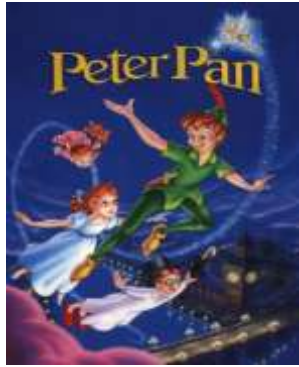
**Pista 2** Este vampiro se llama como la novela de Bram Stoker que visteis la semana pasada

**Pista 3** En la película aparece Frankenstein

**Pista 4** El lugar en el que transcurre es una región de Rumanía famosa por sus castillos.

**Pista 5** En la película aparece una momia y un hombre lobo

**Pista 6** Transcurre en un castillo convertido en un \_ \_ \_ \_ \_ (lugar en el que se hospeda la gente)



**Pista 1** Uno de los personajes es un hada

**Pista 2** El protagonista de la película puede volar

**Pista 3** El malo de la película vive en un barco.

**Pista 4** Aparece un cocodrilo

**Pista 5** La película transcurre en una isla con sirenas, indios, hadas, piratas etc.

**Pista 6** La película transcurre en el país de Nunca Jamás

- Cartulinas con los escenarios para las historias:





## ¡LUCES, CÁMARAS Y ACCIÓN!

### PARTE 1: Los directores



Nombre:

Fecha:

#### 1º ELEGIMOS:

Sois un grupo de directores de cine que os reunís para escribir el guión de vuestra próxima película. Entre todos debéis elegir:

- **El lugar** en el que transcurrirá la historia. Para ello elegiréis entre los diferentes contextos que muestran las cartulinas.
- **La época histórica.** Ejemplo: Edad Media, Prehistoria, Año 3020, Año actual etc.
- **Los personajes**

#### 2º CREAMOS:

Con los elementos (lugar, época y personajes) que habéis elegido en el apartado anterior tenéis que redactar un texto breve con el guión de vuestra película. Pero **ATENCIÓN** debéis incluir:

- Adjetivos
- Sustantivos
- Artículos
- Al menos un hiato y un diptongo

LUGAR

EPOCA

PERSONAJES

GUIÓN

## ¡LUCES, CÁMARAS Y ACCIÓN!

### PARTE 2: El público



Nombre:

Fecha:

#### 1º LA PELÍCULA MISTERIOSA:

Como buenos espectadores debéis acertar la película misteriosa que se esconde detrás de las pistas que os mostrará vuestro voluntario/a. Para ello tendréis que poneros de acuerdo entre todos los miembros del grupo e ir respondiendo a las preguntas del tablero, si acertáis se os dará una pista sobre la película misteriosa. ¡ANIMO Y ADELANTE!

1. ¿De qué trata la película de vuestros compañeros? ¿Quién es el protagonista? ¿Y los personajes secundarios?

2. ¿Qué título le pondríais a la película de vuestros compañeros?

3. Identificad al menos un hiato y un diptongo y separadlos en sílabas empleando guiones.

6. Señalad un sustantivo y un adjetivo del texto de vuestros compañeros

5. Señalad dos artículos del texto de vuestros compañeros

4. Imagina que tienes que transformar la historia de la película a una época diferente. ¿Qué cambios haríais? ¿Por qué?

La película misteriosa es \_\_\_\_\_

## *EL CUENTO MOTOR.PARTE 1*



Nombre:

Fecha:

### **1º ANTES DE EMPEZAR ¡INFÓRMATE!**

El cuento motor, es una variante del cuento hablado, podríamos denominarlo como el cuento representado, un cuento jugado, en el cual hay un narrador y un grupo de alumnos/as que representa lo que dice, dicho narrador. Se trata de una variante del cuento, motivadora, educativa y estimulante, que resulta muy eficaz para el desarrollo tanto psíquico, físico como mental del alumno, donde el factor fundamental es el juego.

### **2º LEEMOS Y ORDENAMOS**

A continuación tenéis el cuento motor Una pizca de magia, pero ¡Atención! Los fragmentos están desordenados, por lo que debéis organizarlos teniendo en cuenta la estructura de los textos narrativos.

¿Por qué hay frases en negrita?

### **3º ACTUAMOS**

¡BUEN TRABAJO! Ahora nos queda llevarlo a la práctica.

Poneros de acuerdo en:

- Quién va a ser el narrador o narradores de la historia
- Qué materiales necesitamos (en caso de necesitar algo)
- Cómo distribuimos el espacio donde se va a desarrollar el juego

## **UNA PIZCA DE MAGIA**

Érase una vez, hace mucho tiempo, existía un mundo de magia, donde podríamos encontrar hechiceros poderosos y hadas pícaras y juguetonas. Y todos ellos, vivían en las profundidades de los bosques. Los hechiceros vivían en un pueblo llamado Misterio y las hadas vivían en un pueblo vecino, llamado Amanecer.

Los hechiceros eran unos tipos muy altos y corpulentos, los cuales siempre llevaban consigo su varita mágica. **Cojamos todos, la varita mágica, con la cual haremos magia.**

Un buen día reunidos todos los aprendices a hechiceros, para jugar, se encontraron un mapa en el suelo. Era un mapa con caminos, señales y dibujos, donde indicaban hacia un gran tesoro. **Todos los alumnos se agrupan en círculo para poder ver el mapa, que lo sujetará el maestro/a.**

De repente Nirva, el aprendiz más joven pero atrevido, les propone a sus colegas, ir en busca del tesoro. Todos de acuerdo: dijeron que sí, saltando de alegría.

**Nosotros saltamos y giramos de alegría como ellos.**

A la mañana siguientes el grupo de hechiceros, con sus varitas mágicas, salen (andando) en busca del tesoro y se adentraron aún más en las profundidades de los bosques, apartando matorrales y hojas de los árboles con sus varitas.

**Los alumnos andan por la pista, con sus varitas y con su imaginación, despejando el camino de obstáculos, en busca del tesoro perdido.**

Pero Nirva, el hechicero más atrevido, se despisto del grupo al percatarse de un hada pequeña, que había tumbada al pie de un árbol. Esté se acercó hacía ella, saltando las raíces de los árboles, que sobresalían de la tierra.

**Los niños ahora saltan las raíces, para llegar al hada.**

El hada, en ese momento, que estaba dormida se despertó y cuando vio al hechicero allí junto a ella, le dio mucha alegría y no hacía nada más que revolotear alrededor de Nirva.

**Los niños mueven los brazos de arriba abajo, como si tuvieran alas, como si sus brazos fueran las alas.**

Pero el entusiasmo duró poco, cuando el hada se dio cuenta que Nirva estaba completamente perdido, al igual que ella.

**Ahora los niños ponen caras tristes y andan por la pista muy cabizbaja.**

Al principio no sabían que hacer, ya que tenían mucho miedo, pero al final se armaron de valor, y decidieron volver a encontrar sus casas, así que con la varita mágica del hechicero y los polvos mágicos del hada, decidieron empezar la aventura.

Estaba de noche ya, por lo que el hechicero delante con su varita iluminaba el camino y el hada detrás le seguía, haciendo cualquier gesto de su compañero. **Nos ponemos por parejas, uno detrás de otro, el primero con su varita hace lo que quiere y el segundo lo imita en todo.**

Ellos andaban y andaban apartando los matorrales de los árboles y matorrales, cuando de repente el hechicero se paró en seco, al ver en el horizonte una montaña que le resultaba familiar, muy cerca de su hogar, así es que corrieron llenos de emoción y alegría. **En parejas uno al lado del otro, corren por toda la pista con alegría y emoción.**

Pero no era tan fácil, ya que estaba oscuro y se encontraron con un camino lleno de piedras muy grandes, que tenían que esquivar en zig-zag. **En pareja uno detrás de otro, nos desplazamos por la pista en zig-zag.**

Después llegaron a un río, el cual tenían que atravesar nadando, y como no sabían nadar, lo atravesaron por debajo de una gran cascada que había al final del río. Casi sin aliento, pegando la espalda a la roca, anduvieron despacio, hasta llegar a la otra orilla del río. **En pareja cogidos de la mano, nos desplazamos de forma lateral por la pista, pero despacio.**

Siguieron andando, pero el hambre y el sueño les sorprendieron, y en esas que vieron una cueva, y se dirigieron a ella sin pensarlo, aunque para llegar a ella, tenían que atravesar un barranco muy peligroso, ya que para ello, tenían que andar por encima de un tronco que lo atravesaba. **En parejas uno detrás de otro, por las líneas de la pista, nos desplazamos sobre ellas sin salirnos, manteniendo el equilibrio.**

Cuando llegaron a la cueva, ya era casi de día, pero como estaban muy cansados decidieron sentarse un poco y posteriormente tumbarse en el suelo para descansar. El hada muy nerviosa no podía dormir y rodó en el suelo un poco, antes de quedarse dormida. **Nos sentamos en el suelo despacio y después nos tumbamos en el suelo, primero rodando un poco y después relajándonos.**

Nirva escuchó pasos, se despertó de inmediato para prestar atención, cuando de repente sus amigos hechiceros irrumpieron en la cueva. ¡Nos encontraron hada mágica! Dijo Nirva. Se levantaron y se abrazaron todos, dando saltos de alegría porque ya estaban en casa. **Nos levantamos y nos abrazamos todos unos con otros con alegría por el final feliz.**

Finalmente, el hada fue acompañada a su casa, por un hechicero experto que conocía y sabía dónde vivían las hadas del bosque. **Colorín Colorado, este cuento se ha acabado.**

## *EL CUENTO MOTOR.PARTE 2*



Nombre:

Fecha:

### **1º ANTES DE EMPEZAR ¡RECUERDA!**

Escribid vuestra propia definición de cuento motor. Es importante que todos aportéis ideas para la definición.

### **2º PREPARAMOS UN CUENTO MOTOR**

Vamos a escribir entre todos un cuento motor, pero antes de nada tenemos que hacer un borrador ¿qué elementos tienen los cuentos motores? ¿son los mismos que los de un cuento tradicional?

### **3º INVENTAMOS NUESTRO CUENTO**

Borrador:

## *EL CUENTO MOTOR.PARTE 3*



Nombre:

Fecha:

### **1º ANTES DE EMPEZAR:**

Leer el cuento que han escrito tus compañeros, identificar cuáles son los elementos motores que han incluido ¿cambiarías algo del cuento?

### **2º PREPARAMOS LAS INSTRUCCIONES DE UN CUENTO MOTOR**