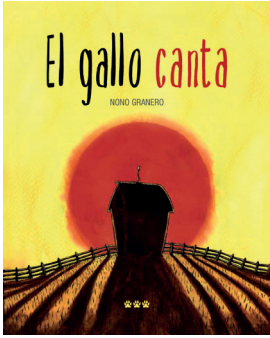


<b>Título</b>	<b>El gallo canta</b>
<b>Portada</b>	
<b>Sinopsis</b>	<p>El gallo canta, y con su pequeño acto desencadena un efecto dominó de proporciones épicas, ¡cataclísmicas!</p> <p>Una retahíla de situaciones sorprendentes en la que el lector participa de manera activa, completando con su imaginación todo aquello que no se cuenta con palabras.</p>
<b>Tema</b>	<p><b>Diversión.</b></p> <p><i>Palabras claves: Retahílas, Animales, Humor.</i></p>
<b>Género</b>	Álbum ilustrado.
<b>Edad</b>	+6
<b>Competencia lectora</b>	<p>El álbum posee un texto de extensión muy breve, ofreciendo mensajes cortos y concisos, sin extenderse.</p> <p>El texto aparece en un formato de letra de tamaño grande, de color negro sobre fondo blanco.</p> <p>Las ilustraciones ofrecen una historia paralela al texto, donde deja volar la imaginación del lector sobre lo que está ocurriendo en realidad.</p>
<b>Objetivos didácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir los diferentes sonidos que hacen los animales.</li> <li>• Divertir por medio de una historia encadenada que da pie a la imaginación.</li> <li>• Desarrollar la creatividad y la imaginación completando la historia.</li> </ul>
<b>Competencias a trabajar</b>	<p><u>Competencia para aprender a aprender:</u></p> <p>» Sentir deseo y curiosidad por seguir leyendo.</p> <p><u>Competencia para la autonomía e iniciativa personal:</u></p> <p>» Tener iniciativa y criterio propio.</p> <p>» Observación.</p>

<b>Temas transversales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animales</li> <li>• Sonidos de los animales</li> <li>• Historia encadenada</li> </ul>
<b>Recursos derivados</b>	<p><b>Juego de cartas para trabajar el enlace de historias y la imaginación:</b>  <i>Érase una vez...</i> (s. f.). Juego de cartas - Zacatrus. Recuperado 23 de marzo de 2021, de <a href="https://zacatrus.es/erase-una-vez.html">https://zacatrus.es/erase-una-vez.html</a></p> <p><i>Juegos de cartas contar historia.</i> (s. f.). aliexpress.com. Recuperado 23 de marzo de 2021, de <a href="https://es.aliexpress.com/item/">https://es.aliexpress.com/item/</a></p> <p><b>Juguete para trabajar los sonidos de los animales:</b>  <i>Libro Electrónico de Sonido en Español.</i> (s. f.). Amazon. Recuperado 23 de marzo de 2021, de <a href="https://www.amazon.es/">https://www.amazon.es/</a></p>
<b>Actividades para el aula</b>	<p><b>Actividad 1. Conciertazo</b>  Los alumnos/as elaborarán como manualidad diferentes micros, cada uno correspondiéndose a un animal. Una vez tengan los micros deberán contar la historia de la vida de ese animal pero imitando sus sonidos.</p>  <p><b>Actividad 2. Encadenados</b>  Se repartirán tarjetas donde aparezcan lugares, personajes, objetos, acciones, etc. entre todos los alumnos/as. Se empezará una historia y otro compañero/a deberá continuarla añadiendo los elementos de su tarjetas y así sucesivamente, creando una historia encadenada.</p> <p><b>Actividad 3. ¿Qué podría ocurrir?</b>  Los alumnos/as deberán inventar diferentes consecuencias o causas según la que se les ofrezca. Por ejemplo, si me rompo un pie tendría que venir al colegio en un globo.</p>

<b>Aprendizaje por proyectos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tema / pregunta guía: Domino de día</li> <li>2. Otros títulos relacionados:</li> <li>3. Equipos: Este proyecto se llevará a cabo de manera individual y colectiva.</li> <li>4. Reto propuesto: Trabajar los animales, sus sonidos, características, etc. además de trabajar la originalidad y la creatividad mediante el enlace de historias.</li> <li>5. Planificación: Los alumnos/as se encargarán de hacer fichas de dominó gigantes, con diferentes animales. Luego jugarán con el dominó, pero hay una regla básica, antes de unir dos fichas deben inventarse la relación que tienen estos dos animales y su historia.</li> <li>6. Investigación.</li> <li>7. Análisis-Síntesis: Resultado final.</li> <li>8. Elaboración respuesta a pregunta guía.</li> <li>9. Presentación resultados: Se creará un dominó gigante con los animales.</li> <li>10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial.</li> <li>11. Evaluación y autoevaluación.</li> </ol>
<b>Conclusiones</b>	<p><b>Cuando el gallo canta comienza un nuevo día, y con él todas las aventuras que te puedas imaginar.</b></p>