


Título	Lo que hay detrás
Portada	
Sinopsis	<p>Lo que hay detrás es siempre un misterio y una invitación a la aventura. Abrir lo que está cerrado para descubrir lo que está oculto es un pulso irresistible para quien quiere conocer el mundo. A veces no es fácil, y no siempre acaba bien, pero nunca hay que rendirse.</p> <p>Una historia de pequeñas revelaciones que se construye siguiendo la estructura de un día ideal, mediante la mirada curiosa, ingenua e imaginativa de un niño.</p>
Tema	<p>Curiosidad <i>Palabras clave: Aprendizaje, Imaginación.</i></p>
Género	Álbum ilustrado.
Edad	+6
Competencia lectora	<p>El álbum posee un vocabulario sencillo y de fácil comprensión, en un formato de mayúsculas y minúsculas, en tamaño pequeño y con colores neutros.</p> <p>Las ilustraciones ofrecen detalles e información al texto descrito, poniendo en contexto cada mensaje.</p>
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar sensibilidad por cuestionarse y aprender cosas nuevas. • Mostrarse sensible ante las curiosidades y aprendizajes del mundo. • Poner interés por aprender.
Competencias a trabajar	<p><u>Aprender a aprender:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> » Procesos implicados en el aprendizaje. » Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce. » Motivarse para aprender. » Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje. » Tener la necesidad y la curiosidad por aprender.

Temas transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Lectura • Conocimientos
Recursos derivados	<p>Recurso para aprender curiosidades: <i>Ticketbox para aprender cada día hechos curiosos.</i> (s. f.). Curiosity. Recuperado 23 de marzo de 2021, de https://www.curiosity.es/producto/ticketbox-para-aprender-cada-dia-hechos-curiousos.html</p> <p>Juegos de mesa sobre curiosidades: <i>Juego de mesa ¡No me lo creo!</i> (s. f.). Curiosity. Recuperado 23 de marzo de 2021, de https://www.curiosity.es/producto/juego-de-mesa-no-me-lo-creo.html</p> <p><i>Juego de mesa Cosas que no enseñan en el colegio.</i> (s. f.). Curiosity. Recuperado 23 de marzo de 2021, de https://www.curiosity.es/producto/juego-de-mesa-cosas-que-no-ensenan-en-el-colegio.html</p>
Actividades para el aula	<p>Actividad 1. ¿Qué hay detrás del armario? Cada alumno/a deberá escribir un pequeño relato sobre qué puede haber detrás de cada armario.</p> <p>Actividad 2. De cuento Por equipos los alumnos/as se adentrarán en un mundo de cuento, y presentarán al resto de compañeros como sería su vida en ese mundo. Deberán realizar una presentación donde se trabajen los sentidos, mediante olores, sonidos, sabores, decoración, etc.</p> <p>Actividad 3. ¿Lo sabías? Cada alumno/a se encargará de llevar cada día una curiosidad nueva y presentarla al resto de compañeros/as. De este modo todos los días aprenderán algo nuevo.</p> <p>Actividad 4. ¿Qué objetos podrías utilizar para...? Se plantearán diferentes situaciones y los alumnos ofrecerán soluciones, sobre ¿qué objeto podrías utilizar, por ejemplo, para resguardarse de la lluvia, o para disfrazarse en carnaval?</p>
Aprendizaje por proyectos ...	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema / pregunta guía: ¿Serías capaz de inventar? 2. Otros títulos relacionados. 3. Equipos: <ul style="list-style-type: none"> - Equipo Cocina - Equipo Limpieza - Equipo Pintura - Equipo Música - Equipo Juguetes 4. Reto propuesto: Fomentar la curiosidad, la observación y la creatividad, con el fin de crear objetos originales y novedosos que solucionen diferentes problemas.

<p>...</p> <p>Aprendizaje por proyectos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Planificación: Los alumnos/as por equipos deberán inventar un objeto que solucione algún problema relacionado con su ámbito. Luego llevarán a cabo una maqueta de este y los presentarán en una feria de nuevos inventos. 6. Investigación. 7. Análisis-Síntesis. 8. Elaboración respuesta a pregunta guía. 9. Presentación resultados: Se organizará una feria de nuevos inventos donde los alumnos puedan presentar sus nuevos objetos, y el resto de compañeros puedan valorar su utilidad. 10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial. 11. Evaluación y autoevaluación.
<p>Conclusiones</p>	<p>Detrás de cada libro hay mil cosas que aún no conoces, no dudes en descubrirlas.</p>