


<b>Título</b>	<b>Sirena de piedra</b>
<b>Portada</b>	
<b>Sinopsis</b>	<p>La Sirena de Piedra siempre había estado allí, en la Fuente de los Mares en París, pero sentía que no pertenecía a ese lugar. Un día alguien lanza una moneda a la fuente, pero no pide ningún deseo, y la Sirena de Piedra aprovecha esta oportunidad de hacer realidad su sueño. Un viaje imposible que comienza con un deseo.</p>
<b>Tema</b>	<p><b>Perseguir los Sueños</b>  <i>Palabras clave: Superación, Aprendizaje, cooperación.</i></p>
<b>Género</b>	Álbum ilustrado.
<b>Edad</b>	+6
<b>Competencia lectora</b>	<p>Lectura a partir del primer ciclo de primaria.</p> <p>El texto aparece en un formato de minúsculas y mayúsculas, con letra pequeña, adaptada al tamaño de la página. El color del texto es negro o blanco en función del color de fondo.</p> <p>Cuenta con un texto de extensión media y una estructura adecuada. Las ilustraciones van acompañando la historia.</p>
<b>Objetivos didácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la persecución de los sueños y la constancia en ello.</li> <li>• Incentivar la ayuda y el apoyo hacia los compañeros que siguen sus sueños.</li> <li>• Generar curiosidad y motivación para descubrir cosas nuevas.</li> </ul>
<b>Competencias a trabajar</b>	<p><u>Iniciativa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Capacidad de adaptación al cambio.</li> <li>» Capacidad de resolución de problemas.</li> <li>» Actuar de forma creativa e imaginativa.</li> <li>» Tener autoconocimiento y autoconfianza.</li> <li>» Tener iniciativa, interés y proactividad.</li> </ul>

<b>Temas transversales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciudades.</li> <li>• Leyendas.</li> <li>• El mar.</li> <li>• Los sueños.</li> <li>• La motivación.</li> </ul>
<b>Recursos derivados</b>	<p><b>Cortos de animación para motivar a luchar por los sueños:</b>          Modo virtual. (2020). <i>La importancia de luchar por nuestros sueños</i> [Vídeo]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hqpuAuutcBA">https://www.youtube.com/watch?v=hqpuAuutcBA</a></p> <p>Two Ghosts. (2018, 13 noviembre). <i>Coin Operated - Animated Short Film</i> [Vídeo]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5L4DQfVIcdg">https://www.youtube.com/watch?v=5L4DQfVIcdg</a></p> <p><b>Juego de cartas para trabajar curiosidades del mundo:</b>          Future Genius. (2020). <i>Play Big Países del mundo y otros territorios</i>. Miny-MUM. <a href="https://minymum.com/producto/play-big-paises-del-mundo-y-otros-territorios-pack-1/?gclid=Cj0KCQiAhP2BBhDdAR IsAJEzXIFq8t1gAV9CNm-9cuQAzzTNR7Gnn0P4RhkHhZbcQ4K6yKhEVJHqD-ZjsaA17pEALw_wcB">https://minymum.com/producto/play-big-paises-del-mundo-y-otros-territorios-pack-1/?gclid=Cj0KCQiAhP2BBhDdAR IsAJEzXIFq8t1gAV9CNm-9cuQAzzTNR7Gnn0P4RhkHhZbcQ4K6yKhEVJHqD-ZjsaA17pEALw_wcB</a></p>
<b>Actividades para el aula</b> ...	<p><b>Actividad 1: Sueños enterrados</b>          Los alumnos/as harán un pequeño álbum de sueños donde irán respondiendo con fotografías, textos, materiales, etc. a preguntas del estilo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Di cinco hobbies que te parecen divertidos.</li> <li>- Di cinco clases a las que te gustaría apuntarte.</li> <li>- Di cinco actividades que tu no harías pero que te gustan.</li> <li>- Di cinco habilidades que te gustaría tener.</li> </ul> <p><b>Actividad 2: Sueños al aire</b>          Los alumnos/as se pondrán en círculo y entre ellos reflexionarán cuál sería su mayor sueño, siempre siendo realista (no se puede decir volar o tener un dinosaurio).</p> <p>Los niños/as escribirán en dos papeles su sueño o algún dibujo que represente el mismo. Luego introducirán uno de los papeles en un globo que llenarán con helio, y el otro papel se lo guardarán. Lanzarán los globos al aire, viendo cómo sus sueños ya pueden salir a la luz.</p> <p>Al guardarse el otro papel, se recordarán a ellos mismos que su sueño está en el aire y que solo tienen que ir a por él para conseguirlo.</p> <p><b>Actividad 3: Llegando al mar</b>          La actividad se corresponde con una gymkana inspirada en la historia de la sirena de piedra. Deberán hacer un recorrido superando diferentes pruebas físicas para alcanzar la meta, el mar. Se dividirán en pequeños grupos para realizar el recorrido.</p> <p>1ª prueba: Encestar en tres cubos de agua diferente (estando cada cubo más lejos que el anterior) una moneda. Una vez superada la prueba te darán las palabras “El camino”.</p>

<p>...</p> <p><b>Actividades para el aula</b></p>	<p>2ª prueba: Se les darán diferentes tarjetas con posturas de yoga un poco complejas, que deberán imitar correctamente como lo hacen las estatuas del Parque de las Tullerías para conseguir las siguientes palabras “es corto”.</p> <p>3ª prueba: Se pondrán diferentes aros en el suelo y deberán hacer el recorrido sin salirse de los aros y a la pata coja, como si estuvieran cruzando la fuente grande que se encuentra la sirena. Las palabras entregadas serán “y está”.</p> <p>4ª prueba: Se dejarán diferentes objetos en el suelo que pueden ser utilizados como instrumentos musicales (por ejemplo, palos de madera, caja, sartén con cuchara, etc.) Los participantes deberán imitar un ritmo propuesto, para que la sirena pueda cantar. Las palabras entregadas serán “lleno de”.</p> <p>5ª prueba: Habrá muchos globos de colores esparcidos por todo el recinto, cada grupo deberá explotar con el culo todos los globos del color de su equipo, solo así conseguirán llegar al mar. Las últimas palabras serán “¡AVENTURAS!”.</p>
<p><b>Aprendizaje por proyectos</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tema / pregunta guía: ¿Qué pasó con ...?</li> <li>2. Otros títulos relacionados.</li> <li>3. Equipos: Se formarán equipos de 4 personas, ellos mismos elegirán el nombre de su equipo conforme a su historia.</li> <li>4. Reto propuesto: Conocer las diferentes leyendas de tu ciudad e imaginar diferentes historias que podrían haber pasado.</li> <li>5. Planificación: Los alumnos/as realizarán una primera investigación acerca de las leyendas e historias que existen en su ciudad y elegirán la que más les guste.  Una vez escogidas las leyendas los alumnos deberán inventar en caso de que no les gusten, diferentes finales o historias de la misma que podrían haber ocurrido.  Cuando ya hayan inventado la historia, deberán expresarla y presentarla a sus compañeros mediante alguna expresión artística (álbum, teatro, canción, poema, etc. )</li> <li>6. Investigación: Los alumnos/as harán una investigación, preguntando a vecinos de la ciudad o pueblo, a sus familiares, buscando en libros antiguos, analizando algunas canciones populares, etc.</li> <li>7. Análisis-Síntesis.</li> <li>8. Elaboración respuesta a pregunta guía.</li> <li>9. Presentación resultados: Por último, se realizará una excursión final con todos los grupos donde se visitarán los diferentes lugares protagonistas de las leyendas y harán un video final contando las leyendas a modo de guías turísticos para sus familiares.</li> <li>10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial.</li> <li>11. Evaluación y autoevaluación.</li> </ol>
<p><b>Conclusiones</b></p>	<p><b>¡El camino es corto y está lleno de aventuras! ¡No pierdas el tiempo y ve a por ello sin pensarlo!</b></p>