



VERSIÓN FINAL GUIÓN DE ADIVINANZAS

Justificación:

- 1.- He asociado la adivinanza con el caligrama, como premio a la solución, para que intuitivamente entiendan el concepto de caligrama.
- 2.- He hecho un guión completo de las “Adivinanzas del estuche”, calculando los 20 minutos orientativos.
- 3.- En la “addenda” he puesto dos posibilidades más porque considero que la adivinanza es un tema que requiere variaciones. Así si el alumno vuelve a trabajarla dispondría de otras dos vías. De estas dos vías no he hecho el guión con detalle. Sólo he puesto las cuatro adivinanzas más la adivinanza de taller. En realidad el proceso sería el mismo que en el guión de “mi estuche”, pero cambiando las ilustraciones. Si se decide que conviene poner estas dos variantes, puedo hacer los guiones completos si así lo requieren los de producción.
- 4.-La adivinanza suele tener dos o más partes que van de lo más difícil a lo más fácil. La parte primera suele ir asociada a la metáfora o mundo figurado, mientras que la parte final, más sencilla, está más asociada a la realidad. De ahí que sugiero que las Adivinanzas se presenten por partes. Hay alumnos de Ciclo Inicial que son capaces de intuir la solución con la primera parte. El premio a la solución, como digo, es la transformación del texto en un CALIGRAMA.

Igual que el guión de “acrósticos”, al tener relación con la “**expresión escrita**” desde su aspecto más lúdico, los he agrupado en el mismo escenario: **el kiosco**.

CONTENIDOS (sacados del DEP)

- Comunicación oral: lectura, creación-producción, audición, comprensión, memorización, de textos en prosa y en verso con finalidad estética y lúdica. Escuchar, recoger datos de cuentos, trabalenguas, retahílas, adivinanzas y canciones. Ampliar vocabulario.
 - Expresión escrita: producción de textos breves para comunicar experiencias, conocimientos o necesidades, atendiendo a unas normas o estrategias – planificación, destinatario, estructura, revisión-.
-

EVALUACIÓN DEL PROCESO

- Al final de la cuarta adivinanza se abrirá un cuadro de aciertos y errores.
- El botón de seguir, al finalizar cada adivinanza, se hace para que quede el tiempo que se crea necesario para reflexionar y verbalizar sobre la adivinanza.
- Asimismo, cuando se haga bien cada ejercicio, aparecerá una pequeña impresora en un rincón, por si el Profesor quiere imprimir.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
1	kioskero	Aparece un kiosco con revistas, libros y periódicos. Dentro, el kioskero. En el kiosco estarán los siguientes carteles: - Acrósticos - Adivinanzas y caligramas. - Enigmas	Si quieres jugar con las palabras, elige un cartel	Si el alumno pincha en el cartel de adivinanzas y caligramas, se abrirá la siguiente pantalla.	El kioskero está moviendo objetos de un lugar a otro. Se detendrá, mirará al frente y señalará con el dedo y sonriendo al posible espectador de la pantalla para decir la locución. (Un zoom acerca al personaje cuando vaya a empezar la alocución)
2	Aparece la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución. Una vez hecha, Perla desaparece	Presentación de la palabra ADIVINANZA	Te invito a jugar con las adivinanzas	Al terminar la presentación se cierra la pantalla y aparece la siguiente	La presentación de la palabra “adivinanza” debe ser atractiva. Sugiero que se presente como un libro que sale del kiosco volando y acercándose hasta un primer plano. El libro estará formado, a modo de caligrama con la palabra “ADIVINANZA” (ver figura N°1). Cuando llega al primer plano, un fuerte viento agita las hojas del libro y se desprende una hoja que lleva dibujado un estuche.
	Aparece la cabeza de	Un estuche que se abre y	Traje de madera, cuerpo de carbón,	(Si el alumno ha pinchado en la hoja	El estuche dibujado en la escena anterior

3	<p>Perla en una esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada locución, Perla desaparece</p>	<p>del que salen los siguientes objetos que caerán encima de un pupitre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - goma de borrar. - lápiz. - regla pequeña. - tijeras. - grapadora. - clip. - pincel. - barra de pegar. - sacapuntas. <p>Cuando han caído todos, el estuche desaparece.</p>	<p>cuéntame mañana lo que escribo hoy.</p> <p>-Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla.</p> <p>Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.</p> <p>La solución era ésta.</p> <p>Esto es un caligrama.</p>	<p>“Mi estuche”) aparecerá la locución acompañada del texto propuesto en rojo.</p> <p>Si arrastra cualquier objeto que no sea el lápiz, el objeto regresará a su sitio, acompañado de la locución “lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo”.</p> <p>Si vuelve a fallar, el cursor cogerá el lápiz y lo llevará a la casilla siguiendo luego el mismo proceso que se explica con el acierto y con la locución “la solución era ésta”.</p> <p>Si arrastra el lápiz, el lápiz aumentará de tamaño y las palabras de la adivinanza se meterán dentro del lápiz formando un caligrama.</p> <p>Se escuchará la locución “esto es un caligrama” y aparecerá la palabra “caligrama” escrita y una flecha intermitente señalándolo.</p> <p>Habrá un botón que tiene que pulsar para seguir.</p>	<p>aparece como objeto más definido. Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>Convertir el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura Nº 2).</p>
4	<p>Aparece la cabeza de Perla en una</p>	<p>Los objetos citados sobre el pupitre.</p>	<p>El olvido borra siempre la memoria.</p>	<p>Si arrastra cualquier objeto que no sea la goma, el objeto</p>	<p>Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos</p>



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

	<p>esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada locución, Perla desaparece</p>		<p>¿Y qué es lo que borra lo escrito con lápiz, que rima con coma?</p> <p>-Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla.</p> <p>Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.</p> <p>La solución era ésta.</p> <p>Esto es un caligrama.</p>	<p>regresará a su sitio, acompañado de la locución “lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo”.</p> <p>Si vuelve a fallar, el cursor cogerá la goma y la llevará a la casilla siguiendo luego el mismo proceso que se explica con el acierto y con la locución “la solución era ésta”.</p> <p>Si arrastra la goma, la goma aumentará de tamaño y las palabras de la adivinanza se meterán dentro de la goma formando un caligrama.</p> <p>Se escuchará la locución “esto es un caligrama” y aparecerá la palabra “caligrama” escrita y una flecha intermitente señalándolo.</p> <p>Habrà un botón que tiene que pulsar para seguir.</p>	<p>primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>Convertir el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura Nº 3).</p>
5	<p>Aparece la cabeza de Perla en una esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada</p>	<p>Los objetos citados sobre el pupitre.</p>	<p>De plástico es su cuerpo, hierro o madera.</p> <p>Y tiene tantas rayas como una cebra.</p> <p>Y sus hijas se llaman Líneas rectas.</p> <p>-Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si</p>	<p>Si arrastra cualquier objeto que no sea la regla, el objeto regresará a su sitio, acompañado de la locución “lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo”.</p> <p>Si vuelve a fallar, el cursor cogerá la regla y</p>	<p>Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos siguientes. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el</p>

	locución, Perla desaparece		<p>ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla.</p> <p>Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.</p> <p>La solución era ésta.</p> <p>Esto es un caligrama</p>	<p>la llevará a la casilla siguiendo luego el mismo proceso que se explica con el acierto y con la locución “la solución era ésta”.</p> <p>Si arrastra la regla, la regla aumentará de tamaño y las palabras de la adivinanza se meterán dentro de la goma formando un caligrama.</p> <p>Se escuchará la locución “esto es un caligrama” y aparecerá la palabra “caligrama” escrita y una flecha intermitente señalándolo.</p> <p>Habrà un botón que tiene que pulsar para seguir.</p>	<p>alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>Convertir el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura N° 4).</p>
6	Aparece la cabeza de Perla en una esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada locución, Perla desaparece	Los objetos citados sobre el pupitre.	<p>Golpe a golpe te clava dos agujeros,</p> <p>sus dos dientes de Drácula de frío acero.</p> <p>Y así, cose papeles por las esquinas</p> <p>e, incluso, algunas veces, nuestras heridas.</p> <p>-Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla.</p> <p>Lee de nuevo la</p>	<p>Si arrastra cualquier objeto que no sea la grapadora, el objeto regresará a su sitio, acompañado de la locución “lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo”.</p> <p>Si vuelve a fallar, el cursor cogerá la grapadora y la llevará a la casilla siguiendo luego el mismo proceso que se explica con el acierto y con la locución “la solución era ésta”.</p>	<p>Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos siguientes. A los tres segundos los dos siguientes. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>Convertir el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura</p>

			<p>adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.</p> <p>La solución era ésta.</p> <p>Esto es un caligrama.</p>	<p>Si arrastra la grapadora, ésta aumentará de tamaño y las palabras de la adivinanza se meterán dentro de la goma formando un caligrama.</p> <p>Se escuchará la locución “esto es un caligrama” y aparecerá la palabra “caligrama” escrita y una flecha intermitente señalándolo.</p>	Nº 5).
7	<p>Perla aparece de pie, de cuerpo entero, en la parte izquierda de la pantalla y señala al cuadro de evaluación que aparecerá a la derecha de la pantalla</p>	<p>Perla y un cuadro de resultados de doble entrada donde consten cuatro casillas verticales en las que haya un lápiz, una goma, una regla y una grapadora. Otras tres casillas recogerán las acertadas a la primera, a la segunda y no acertadas.</p>	<p>-Has trabajado 4 adivinanzas - Has acertado ...a la primera. - Has acertado ...a la segunda. - No has acertado... (En los puntos suspensivos van los números correspondientes al tipo de aciertos). Ahora vamos a construir una adivinanza.</p>		<p>Al terminar la locución “ahora vamos a construir una adivinanza” pasa a la siguiente escena con un fundido.</p>
8	<p>Perla</p>	<p>Perla aparece escribiendo, sentada en un pupitre. Encima del pupitre hay un bote con lápices y pinceles.</p>	<p>De nuestro estuche, elegimos el pincel.</p> <p>Vamos a comparar el pincel con nuestro cuerpo. Completa este cuadro arrastrando las palabras al lugar que le</p>	<p>La solución correcta es, en lo cuadros de la izquierda: -cabeza -cuello -cuerpo. En los de la derecha: -pelo -metal -madera</p>	<p>Perla saca un pincel del bote. Después de la locución “vamos a comparar el pincel con nuestro cuerpo. Completa este cuadro”, aparecerá un cuadro similar al de la figura Nº 6, a la</p>



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

			<p>corresponden.</p> <p>Cuerpo de madera Cuello de metal cabeza con pelo dispuesta a pintar.</p> <p>Ahora la adivinanza se convierte en caligrama.</p>	<p>Si el alumno arrastra mal alguna palabra, volverá a su sitio. Si acierta se fijará. Cuando haya completado bien el cuadro aparecerá escrita a la derecha, verso a verso, la adivinanza de al lado en letra roja. Y una vez terminada se convertirá en caligrama. (similar a N° 7)</p>	<p>derecha de la pantalla, mientras Perla y su pupitre quedan a la izquierda en formato más pequeño.</p>
--	--	--	---	--	--

FICHAS DE ALOCUCIONES

ALOCUCIÓN				
Nombre del fichero:	Unidad numero:	Curso o Ciclo:	Escena n°:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	1	
QUIEN LO PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA				
<p>Aparece un kiosco con revistas, libros y periódicos. Dentro, el kioskero. En el kiosco estarán los siguientes carteles: Acrósticos, Adivinanzas y caligramas, Enigmas El alumno pincha en el cartel de las adivinanzas y caligramas</p>				
DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE				
<p>El kioskero está moviendo objetos de un lugar a otro. Se detendrá, mirará al frente y señalará con el dedo y sonriendo al posible espectador de la pantalla. (Un zoom acerca al personaje cuando vaya a empezar la alocución)</p>				
ALOCUCIÓN				
Si quieres jugar con las palabras, elige un cartel				



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.

ALOCUCIÓN				
Nombre del fichero:	Unidad numero:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	2	
QUIEN LO PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA				
<p>Aparece la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución. Una vez hecha, Perla desaparece.</p> <p>Aparece la palabra AVIVINANZA. La presentación de la palabra “adivinanza” debe ser atractiva. Sugiero que se presente como un libro que sale del kiosco volando y acercándose hasta un primer plano. El libro estará formado, a modo de caligrama con la palabra “ADIVINANZA” (ver figura N°1). Cuando llega al primer plano, un fuerte viento agita las hojas del libro y se desprende una hoja que lleva dibujado un estuche.</p>				
DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE				
ALOCUCIÓN				
Te invito a jugar con las adivinanzas				

ALOCUCIÓN				
Nombre del fichero:	Unidad numero:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	3	
QUIEN LO PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA				
<p>El estuche dibujado en la escena anterior aparece como objeto más definido. El estuche se abre y salen los siguientes objetos que caerán encima de un pupitre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - goma de borrar. - lápiz. - regla pequeña. - tijeras. - grapadora. - clip. - pincel. 				



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

- barra de pegar.
- sacapuntas.

Cuando han caído todos, el estuche desaparece.

Aparece entonces la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución. Una vez hecha, Perla desaparece.

Locución y texto de la adivinanza aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto adivinado (el lápiz).

Cuando acierta la adivinanza el texto se convierte en caligrama (ver figura N° 2).

DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE

ALOCUCIÓN

**Traje de madera,
cuerpo de carbón,**

**cuéntame mañana
lo que escribo hoy.**

-Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla.

- Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.

- La solución era ésta.

- Esto es un caligrama.



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

ALOCUCIÓN				
Nombre del fichero:	Unidad numero:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	4	
QUIEN LO PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA				
<p>El escenario sigue siendo el pupitre con los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - goma de borrar. - lápiz. - regla pequeña. - tijeras. - grapadora. - clip. - pincel. - barra de pegar. - sacapuntas. <p>Aparece la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución. Una vez hecha, Perla desaparece.</p> <p>Locución y texto de la adivinanza aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>El texto de la adivinanza se convertirá en caligrama si acierta o si falla dos veces (ver figura N° 3).</p>				
DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE				
ALOCUCIÓN				
<p>El olvido borra siempre la memoria.</p> <p>¿Y qué es lo que borra lo escrito con lápiz, que rima con coma?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla. - Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo. - La solución era ésta. 				



- Esto es un caligrama.

ALOCUCIÓN				
Nombre del fichero:	Unidad número:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	5	
QUIEN LO PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA				
<p>El escenario sigue siendo el pupitre con los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - goma de borrar. - lápiz. - regla pequeña. - tijeras. - grapadora. - clip. - pincel. - barra de pegar. - sacapuntas. <p>Aparece la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución. Una vez hecha, Perla desaparece.</p> <p>Locución y texto de la adivinanza aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>El texto de la adivinanza se convertirá en caligrama si acierta o si falla dos veces (ver figura Nº 4).</p>				
DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE				
ALOCUCIÓN				
<p>De plástico es su cuerpo, hierro o madera.</p> <p>Y tiene tantas rayas como una cebra.</p> <p>Y sus hijas se llaman Líneas rectas.</p> <p>-Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se</p>				



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.

refiere, arrástralo hasta la casilla.

- Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.
- La solución era ésta.
- Esto es un caligrama

ALOCUCIÓN

Nombre del fichero:	Unidad numero:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	6	

QUIEN LO PIDE

José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

El escenario sigue siendo el pupitre con los objetos.

- goma de borrar.
- lápiz.
- regla pequeña.
- tijeras.
- grapadora.
- clip.
- pincel.
- barra de pegar.
- sacapuntas.

Aparece la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución. Una vez hecha, Perla desaparece.

Locución y texto de la adivinanza aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.

El texto de la adivinanza se convertirá en caligrama si acierta o si falla dos veces (ver figura N° 5).

DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE

ALOCUCIÓN

**Golpe a golpe te clava
dos agujeros,**

**sus dos dientes de Drácula
de frío acero.**

Y así, cose papeles



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.

por las esquinas

e, incluso, algunas veces, nuestras heridas.

- Vuelve a leer la adivinanza, piensa un momento y, si ves el objeto al que se refiere, arrástralo hasta la casilla.
- Lee de nuevo la adivinanza, piensa y vuelve a intentarlo.
- La solución era ésta.
- Esto es un caligrama.

ALOCUCIÓN

Nombre del fichero:	Unidad número:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	7	

QUIEN LO PIDE

José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Perla aparece de pie, de cuerpo entero, en la parte izquierda de la pantalla y señala al cuadro de evaluación que aparecerá a la derecha de la pantalla.

El cuadro de evaluación es de doble entrada donde consten cuatro casillas verticales en las que haya un lápiz, una goma, una regla y una grapadora.

Otras tres casillas recogerán las acertadas a la primera, a la segunda y no acertadas.

Al terminar la locución “ahora vamos a construir una adivinanza” pasa a la siguiente escena con un fundido.

DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE

ALOCUCIÓN

- Has trabajado 4 adivanzas
 - Has acertado ...a la primera.
 - Has acertado ...a la segunda.
 - No has acertado...
- (en los puntos suspensivos van los números correspondientes al tipo de aciertos).
Ahora vamos a construir una adivinanza.



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

ALOCUCIÓN				
Nombre del fichero:	Unidad número:	Curso o Ciclo:	Escena nº:	
aloc_ga02_02vf	3	Primero	8	
QUIEN LO PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA				
<p>Perla aparece escribiendo, sentada en un pupitre. Encima del pupitre hay un bote con lápices y pinceles. Perla saca un pincel del bote. Después de la locución “vamos a comparar el pincel con nuestro cuerpo. Completa este cuadro”, aparecerá un cuadro similar al de la figura Nº 6, a la derecha de la pantalla, mientras Perla y su pupitre quedan a la izquierda en formato más pequeño.</p>				
DESCRIPCIÓN DE LOS ESTADOS DE ANIMO DEL PERSONAJE				
ALOCUCIÓN				
<p>- De nuestro estuche, elegimos el pincel.</p> <p>- Vamos a comparar el pincel con nuestro cuerpo. Completa este cuadro arrastrando las palabras al lugar que le corresponden.</p> <p>Cuerpo de madera Cuello de metal cabeza con pelo dispuesta a pintar.</p> <p>- Ahora la adivinanza se convierte en caligrama</p>				



FICHAS DE ANIMACIONES

ANIMACIÓN				
Nombre del fichero	Proyecto	Ciclo o Curso	Unidad didáctica	Número
g_ga02_02vf		Primer ciclo de primaria	02	02
QUIEN LA PIDE				
José Javier Alfaro Calvo. E-mail: ntconten@pnte.cfnavarra.es				
TIPO DE ANIMACIÓN				
CARACTERÍSTICAS GENERALES				
GUIÓN EXPLICATIVO				
<p>Entrando en el escenario del kiosco y pinchando en el cartel de AVINANZAS Y CALIGRAMAS, Perla nos irá guiando a través de varias adivinanzas relacionadas con la escuela. Serán diferentes objetos de un estuche los que habrá que adivinar. Cuando se acierta cada adivinanza, ésta se convierte en caligrama.</p> <p>He puesto unos dibujos orientativos. Todavía sería mejor que todo el texto de la adivinanza fuese a ocupar el espacio del objeto, tal como éste que os adjunto con el N° 8 referido a la adivinanza del lápiz. Sí que he visto que es posible meter un texto mecanografiado ocupando todo el espacio interior de una silueta. Sería asimismo una buena posibilidad. Pero no sé si se podrá hacer o no.</p>				
TEXTOS (Corrido, Asociado, Alternativo...)				
IMÁGENES ASOCIADAS*				
Las que se citan en cada escena				
VÍDEOS Y SONIDOS ASOCIADOS*				
Los que se citan en cada escena.				
ESQUEMA O DIBUJOS DE REFERENCIA**				
<p>Escena 1</p> <p>Aparece un kiosco con revistas, libros y periódicos. Dentro, el kioskero.</p> <p>En el kiosco estarán los siguientes carteles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acrósticos - Adivinanzas y caligramas. - Enigmas <p>El kioskero está moviendo objetos de un lugar a otro. Se detendrá, mirará al frente y señalará con el dedo y sonriendo al posible</p>		<p>Escena 2</p> <p>Presentación de la palabra ADIVINANZA:</p> <p>La presentación de la palabra “adivinanza” debe ser atractiva. Sugiero que se presente como un libro que sale del kiosco volando y acercándose hasta un primer plano. El libro estará formado, a modo de caligrama con la palabra “ADIVINANZA” (ver figura N°1).</p> <p>Cuando llega al primer plano, un fuerte</p>		



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

espectador de la pantalla para decir la locución. (Un zoom acerca al personaje cuando vaya a empezar la alocución)

viento agita las hojas del libro y se desprende una hoja que lleva dibujado un estuche.

Aparece la cabeza de Perla en una esquina para hacer la locución “te invito a jugar con las adivinanzas”. Una vez hecha, Perla desaparece.

Escena 3

El estuche aparece ahora más definido. Se abre y salen los siguientes objetos que caerán encima de un pupitre:

- goma de borrar.
- lápiz.
- regla pequeña.
- tijeras.
- grapadora.
- clip.
- pincel.
- barra de pegar.
- sacapuntas.

Cuando han caído todos, el estuche desaparece.

La cabeza de Perla aparece entonces en la esquina izquierda para hacer la locución. Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.

**Traje de madera,
cuerpo de carbón,**

**cuéntame mañana
lo que escribo hoy.**

Cuando acierta, se convierte el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura N° 2).

Escena 4

Los objetos citados sobre el pupitre Aparece la cabeza de Perla en una esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada locución, Perla desaparece.

Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.

**El olvido borra
siempre la memoria.**

**¿Y qué es lo que borra
lo escrito con lápiz,
que rima con coma?**

Cuando acierta, se convierte el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura N° 3).



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

<p>Escena 5</p> <p>Los objetos citados sobre el pupitre Aparece la cabeza de Perla en una esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada locución, Perla desaparece.</p> <p>Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>De plástico es su cuerpo, hierro o madera.</p> <p>Y tiene tantas rayas como una cebra.</p> <p>Y sus hijas se llaman Líneas rectas.</p> <p>Cuando acierta, se convierte el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura N° 4).</p>	<p>Escena 6</p> <p>Los objetos citados sobre el pupitre Aparece la cabeza de Perla en una esquina cada vez que tenga que hacer una locución. Una vez hecha cada locución, Perla desaparece.</p> <p>Locución y texto aparecen a la vez. En primer lugar los dos primeros versos seguidos. A los tres segundos los dos versos finales. Debajo se abrirá una casilla adonde el alumno debe arrastrar el objeto.</p> <p>Golpe a golpe te clava dos agujeros,</p> <p>sus dos dientes de Drácula de frío acero.</p> <p>Y así, cose papeles por las esquinas</p> <p>e, incluso, algunas veces, nuestras heridas.</p> <p>Cuando acierta, se convierte el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura N° 5).</p>
<p>Escena 7</p> <p>Perla aparece de pie, de cuerpo entero, en la parte izquierda de la pantalla y señala al cuadro de evaluación que aparecerá a la derecha de la pantalla.</p> <p>Al terminar la locución “ahora vamos a construir una adivinanza” pasa a la siguiente escena con un fundido.</p>	<p>Escena 8</p> <p>Perla aparece escribiendo, sentada en un pupitre. Encima del pupitre hay un bote con lápices y pinceles.</p> <p>Perla saca un pincel del bote. Después de la locución “vamos a comparar el pincel con nuestro cuerpo. Completa este cuadro”, aparecerá un cuadro similar al de la figura N° 6, a la derecha de la pantalla, mientras Perla y su pupitre quedan a la izquierda en formato más pequeño.</p> <p>Cuerpo de madera Cuello de metal cabeza con pelo dispuesta a pintar.</p>



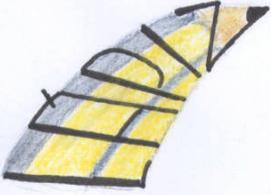
**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

	Cuando acierta, se convierte el texto de la adivinanza en caligrama (ver figura N° 6).
--	--

Nº 1

ADIVINANZA

Nº 2



Nº 3



Nº 4



Nº 5



Nº 6

partes	hombre	pincel	materiales
<input type="text"/>			<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>

el pincel sirve para

pelo cuello pintar madera cabeza metal cuerpo

Nº 7

PINCEL · PINCEL · PINCEL · PINCEL · PINCEL

traje de madera
 cuerpo de carbón
 cuéntame mañana
 lo que escribo hoy



(Sólo si se cree conveniente)

ADDENDA PARA POSIBLE AMPLIACIÓN DEL GUIÓN:

ADIVINANZAS PARA EL ESCENARIO “mis complementos”

1.- sombrero

Fabricante de sombras,
de alas sin vuelo,
para cualquier cabeza,
con o sin pelo.
Y, en cuanto el viento sopla,
ya está en el suelo.

2.- reloj

Tiene doce números
de pitiminí,
tiene dos agujas
que no cosen y
a mis dulces sueños
suele poner fin.

3.- gafas

Aunque bien parece
una bicicleta,
en nuestra cabeza
se está quieta quieta.
Y, aunque hay quien las lleva
por quitarse el sol,
con ellas miramos
la vida mejor.

4.- collar

Se forma con cuentas
que luego se ensartan
en hilo de pesca
con broche final.
El cuello es, sin duda
su sitio ideal.

5.- anillo (para taller)

Redondo y brillante,
está prisionero.
Y parece una



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC
y las comunidades autónomas
Unidad 03: El Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

rueda que no rueda
metida en un dedo.



ADIVINANZAS PARA EL ESCENARIO “cosas de casa”

1.- el vino

Mejor si más viejo,
de color rubí,
los grados que tiene
parecen de abril.
Y en otoño **vino**
dentro de un barril.

2.- la estufa

Tiene siempre fuego
en un corazón
de electricidad,
de leña, de gas,
de sol o carbón.
En invierno, el frío
convierte en calor.

3.- el libro

No es un árbol y tiene hojas,
ni es ternera y tiene lomo.
Con mi cerebro lo como.
Y, tras contarme sus cosas,
lo vuelvo a dejar y tomo
otro lomo con sus hojas
y a su aventura me asomo.

4.- La pasta de dientes

Vive encerrada en un tubo
soñando con bocas blancas
y, aunque es de pasta su cuerpo,
no nos cuesta mucha pasta.

5.- pinzas (para el taller)

**Son dos maderas gemelas,
de hierro es su corazón.
Se colocan de una en una,
los cangrejos tienen dos
y procuran que no escape
la ropa del tendedor.**