

# ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

## ¿Te cuento un secreto?

### Capítulo 4

#### para 3° y 4° Primaria

#### Actividad para el desarrollo de la inteligencia cinético-corporal

#### ACTIVIDAD EN GRUPO

Se plantea con el objetivo de potenciar la inteligencia cinética, es decir la capacidad de unir el cuerpo y la mente para desarrollar la expresividad.

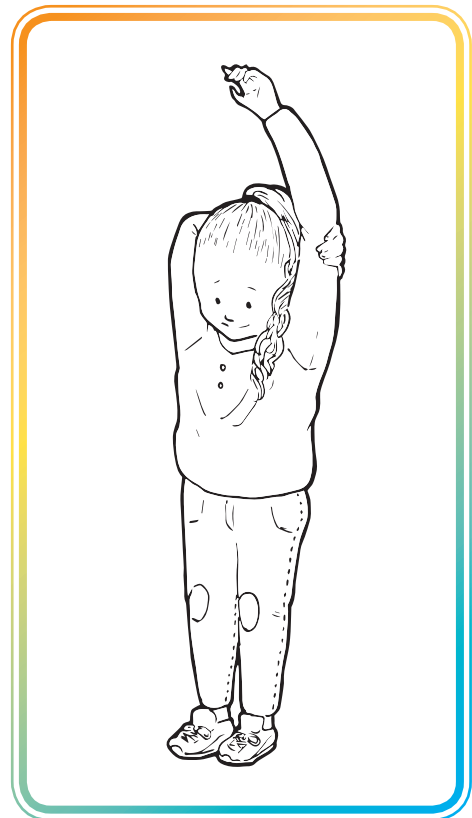
#### El artista

Adrián pintaba y escribía bonitas historias. Y antes de hacerlo, le gustaba realizar este juego.

Poner un brazo cerca del oído. Agarrar el antebrazo con la otra mano pasando el brazo por detrás de la cabeza. Espirar con los labios fruncidos y activar los músculos del brazo empujando el brazo contra la mano hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda, a la derecha.

Este ejercicio puede hacerse sentado o incluso tumbado.

[Paul Dennison explica que ayuda en la integración del cerebro anterior y posterior porque relaja posturas rígidas. También permite una mejor coordinación oculo-manual y ayuda en la escritura creativa.]



## Actividad para el desarrollo de la inteligencia espacial

### ACTIVIDAD EN GRUPOS

#### La magia de Elio Merlín

Adrián aprendió algunos trucos de magia de Elio Merlín y nos inspiró este juego.

Dividir la clase en diferentes grupos y cada grupo ofrecerá sus trucos para el resto de la clase. Al explicar los trucos, asegurarse de que sólo se enteran de los secretos de la magia los componentes del grupo que lo hace. El resto de la clase serán espectadores participantes del espectáculo y por tanto recibirán “la magia” del truco.

Para hacer participar a todos los componentes del grupo como magos, determinar previamente cuántas veces se llevará a cabo cada truco.

Un grupo hará el truco del *Mago del Color*, otro grupo hará el truco *Traspasaglobos* y otro *Adivino tu Pensamiento*.

#### MATERIALES NECESARIOS

- Témperas de colores.
- Envases de botellas pequeñas de agua.
- Globos.
- Cinta adhesiva.
- Un aguja.
- Vasos desechables de plástico.
- Rotuladores indelebles para decorar o la pintura que estime el profesorado como adecuada.
- Una pelota.

## Mago del color

- Utilizaremos unas cuantas botellas de agua pequeñas.
- Poner témperas de colores básicos en el tapón: amarilla, azul, roja, etc.
- Decidir en qué colores mágicos van a transformar el agua.
- Buscar una fórmula mágica tipo *abracadabra* para hacer el truco.
- Llenar las botellas de agua.

Se le pregunta a alguien del público de qué color quiere que transforme el mago el agua y según lo que diga se pone uno u otro tapón agitando la botella para que se tiña el agua del color necesario. Si pide verde, entonces primero pondrán el tapón con témpera azul y después la amarilla.

## Traspasaglobos

El número de magia consiste en pinchar con una aguja un globo que no estalla.

- Inflar algunos globos entre todos los componentes del grupo. Disimuladamente poner cinta adhesiva en los globos.
- Inventar entre todos una fórmula mágica y pronunciarla. Para darle mayor gracia al número, se puede hacer que el primer globo estalle.
- Para los demás globos, clavar la aguja en la cinta adhesiva.

## Adivino tu pensamiento

Elegir un ayudante en el grupo y otro niño/a que hace el truco. Todos los componentes pueden participar decorando los vasos.

Poner tres vasos y una pelota. Pedir a alguien del público que coloque la pelota quedándose el mago de espaldas. Cuando el mago se da la vuelta, el ayudante con la lengua le señala a la izquierda, a la derecha o al centro para indicarle donde está la pelota.

## Actividad para el desarrollo de la inteligencia lingüística

### ACTIVIDAD EN PEQUEÑOS GRUPOS

#### Jugamos con las letras y las palabras

En tarjetas de cartulina escribir las siguientes palabras extraídas del cuarto capítulo del relato:

zona truco poned especial problemas asegurar

Dividir la clase en grupos. El profesor/a saca una tarjeta, y dice la palabra en voz alta. Al grupo que levante antes sus manos, se le dará la opción de formar una frase usando la palabra con un significado correcto. Se anota en la pizarra tanto la palabra como la frase.

A continuación y utilizando la misma tarjeta, les proponemos que digan otra palabra cuya letra inicial es la última letra de la palabra que estaba escrita en la tarjeta; pidiéndoles de nuevo que formen una frase con la nueva palabra aportada. Se anota en la pizarra tanto la palabra como la frase.

De nuevo sacamos otra tarjeta con una palabra y repetimos el proceso hasta finalizar todas las palabras escritas en las tarjetas.

El profesor/a aprovechará la situación para explicar la incorporación al lenguaje de los alumnos/as del nuevo vocabulario que se vaya creando a lo largo del juego.