

Ramón se va de compras

GUÍA
DIDÁCTICA

Galletas





Páginas 1 y 2 del Cuento

TEXTO

Todos los sábados por la mañana Ramón se levanta muy contento. Es el día en que su familia va de compras al supermercado y a él le encanta acompañarles y ayudarles a cargar el carrito con comida para toda la semana.

Hoy es sábado. Mamá le despierta, como de costumbre, con un beso en la mejilla y le ayuda a vestirse. Papá está en la cocina con su libreta de notas apuntando las cosas que es necesario comprar. Lo hace así para no olvidarse de nada.

-Hay que comprar leche, patatas, lechuga, detergente ...

Repasa su lista en voz alta al tiempo que escribe y, de vez en cuando, mamá le recuerda algún producto que papá apunta rápidamente.

-No te olvides del aceite, le dice, por ejemplo.

-No te olvides de los yogures. No te olvides del pescado...

A Ramón le divierte todo ese ajeteo que continúa en la mesa de la cocina al tiempo que los tres desayunan.

Hablando del cuento...

Los sábados por la mañana la familia de Ramón va a comprar comida para toda la semana. Lo hacen en una gran superficie.

- ¿Qué día de la semana va Ramón a comprar con su familia?
- ¿Qué hacen en casa de Ramón para no olvidarse de nada?
- ¿Has ido alguna vez de compras con tu familia?
- ¿Lleváis lista de la compra?
- ¿Quién hace la lista?
- ¿Quién levanta a Ramón por las mañanas? ¿Cómo lo hace?
- ¿Quién te levanta a ti por las mañanas? ¿Cómo lo hace?
- ¿De qué color es el jersey de Ramón?
- Lleva una R dibujada en su jersey. ¿Por qué tendrá esta letra?
- ¿Qué letra te pondrías tú en un jersey? ¿De qué color sería el jersey?
- Observa el dibujo. ¿Qué hace Ramón? ¿Qué día de la semana está apuntando?

Actividades sugeridas

Vamos a aprender, o a recordar, los días de la semana. Para ello utilizaremos unas fichas en las que aparezcan los nombres de cada día acompañado de un dibujo. Por ejemplo, el lunes podemos dibujar una mochila, el martes una libreta, el miércoles un balón... el sábado una cama -porque nos podemos quedar mas tiempo a dormir- y el domingo una bicicleta.

Después, hay que ordenarlos empezando por una de las fichas, da lo mismo cuál, escogamos uno al azar porque los días de la semana se repiten y después de cada domingo siempre hay un lunes.



Un juego

Me levanto con mimo...



Número de participantes: toda la clase.

Material: materiales del aula.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 25/30 minutos.

Ramón se levanta con un beso de su madre. Antes de salir de la habitación su madre le ayuda a vestirse, aunque hay cosas que él ya sabe ponerse solo. Después va al baño y se lava las manos y la cara, algunas veces se ducha. Cuando llega a la cocina desayuna un gran tazón de leche con chocolate y sus galletas favoritas. Cuando termina de desayunar regresa al baño y se lava los dientes y la cara. También se peina, pero ¿qué haces tú cuando te levantas por las mañanas?

En este juego todos los alumnos y alumnas de la clase van a representar qué es lo que hacen cuando se levantan por la mañana, pero eso sí: con mucho mimo. Con mimo, no se pueden decir palabras ni hacer sonidos, tan solo gestos silenciosos para que el resto de la clase tenga que adivinar qué es lo que hace.

Prepararemos un decorado improvisado en el que la clase representará la emocionante aventura de cada mañana. Tenemos que elegir una cama -la podemos realizar con colchonetas del gimnasio, por ejemplo-, un lugar que será el cuarto de baño y una mesa con sillas para la cocina.

Por turnos, cada alumno y cada alumna irán realizando su improvisación mímica, mientras que el resto intenta adivinar qué es lo que está sucediendo. También tendrán que estar muy atentos por si hay algo que se les olvida, por ejemplo: puede que se no se hayan vestido cuando vayan a salir a la calle después de desayunar, por lo que les tendremos que decir que van a ir al colegio ¡en pijama!

Puede suceder que haya algo que no hagan cada mañana, por ejemplo lavarse los dientes después de desayunar. Si no lo representan porque no lo suelen hacer tendremos que decir que es imprescindible que se cepillen los dientes cada mañana. De esta forma trabajamos los hábitos de higiene, tan importantes en todas las etapas de nuestra vida.

En los casos en los que la madre o el padre del alumno o alumna les ayuden en sus tareas, otro alumno/a hará las funciones del "mayor" en la representación mímica, de esta forma haremos una representación mímica más completa.



Páginas 3 y 4 del Cuento

Ramón desayuna un gran tazón de leche con chocolate y un buen puñado de galletas. Come tantas que, cuando va a coger una más de la caja, se da cuenta de que prácticamente están a punto de acabarse. Entonces, con cierto aire triunfal, le dice a papá: -¡No te olvides de las galletas! Todos ríen y papá apunta en su lista un nuevo producto.

Ramón, su papá y su mamá forman un gran equipo. Hablan y se ríen. Ramón sabe que las personas que hablan y se ríen juntas pueden también trabajar juntas o, como ahora, hacer juntas la lista de la compra.

Hablando del cuento...

La familia de Ramón está en la cocina. Él está desayunando al tiempo que sus padres hacen la lista de la compra.

- ¿Dónde está Ramón?
- ¿De qué color es la taza en la que desayuna?
- ¿De qué color tiene el pelo el papá de Ramón? ¿Y la mamá?
- ¿Qué hora marca el reloj de la cocina?
- ¿De qué color es el jersey del papá de Ramón?
- ¿De qué color es el traje de la mamá de Ramón?
- ¿De qué se da cuenta Ramón cuando está desayunando?
- ¿Qué es lo que tienen que comprar?
- ¿Qué desayunas tú por las mañanas?
- Cuando se acaba tu desayuno, ¿se lo dices a tus padres para que compren más?

Actividades sugeridas

En la cocina de Ramón hay un reloj. Con él sabe la hora que es porque sus padres le han enseñado. Se trata de un reloj de agujas, redondo y verde. Ahora marca las diez menos veinte.

Aprenderemos a conocer las horas con un reloj de agujas. Realizaremos con cartón uno similar al que utiliza Ramón para saber la hora que es. Las agujas también serán de cartón, y las uniremos al reloj con un clip o una chincheta. Una vez realizado el reloj, moveremos las manecillas para enseñar a la clase cómo reconocer cada una de las horas.

Un juego

La lista de la compra gigante...



Número de participantes: toda la clase.

Material: revistas y propaganda de supermercados, tijeras, papel y pegamento.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: dos sesiones.

Vamos a preparar nuestra lista de la compra. Pero será una lista muy especial, pues utilizaremos fotografías y productos de verdad para hacerla en tres dimensiones.

Lo primero que tenemos que hacer es empezar a recolectar imágenes de productos que se vendan en un supermercado. La forma más sencilla es conseguir diferentes catálogos publicitarios que las grandes superficies suelen buzonear. Así, en poco tiempo, podremos tener una colección de imágenes con la que poder trabajar.

Recortaremos las imágenes que nos interesen y las iremos pegando en fichas del mismo tamaño. En la parte inferior podemos poner el nombre del producto.

Cuando tengamos un número de fichas que consideremos suficiente para poder trabajar con nuestros alumnos, podremos empezar a jugar con la clase.

Colocaremos las fichas sobre una mesa, incluso las podemos organizar por familias -verduras, frutas, bebidas, juguetes, galletas...-. Una vez realizada esta operación cada uno de los alumnos y alumnas, por turnos, deberán confeccionar su propia lista de la compra. Podrán escoger un número limitado de productos en cada compra, dependiendo del número de productos que hayamos encontrado y el número de alumnos y alumnas que haya en clase.

Cuando hayan escogido los productos que quieren ir a comprar, tendrán su propia lista de la compra con imágenes.

En cada compra, les podemos mandar misiones distintas, por ejemplo: tienes que preparar la lista de la compra, con sólo cuatro productos, para el desayuno. Tendrá que coger leche, galletas o cereales, cacao y azúcar. Otras opciones son la lista de la compra para una merienda, para un regalo, para una comida...



Páginas 5 y 6 del Cuento

TEXTO

Después de ducharse, lavarse bien los dientes y ponerse ropa limpia, los tres se montan en el coche. El viaje es corto, pero a Ramón le encanta ir mirando por la ventana y ver cómo el paisaje pasa ante sus ojos. Los árboles parecen correr y las montañas se ven muy pequeñas en la lejanía.

Normalmente, a mitad del trayecto, mamá suele preguntarle a papá por la lista de la compra. -¿No la habrás dejado en casa, verdad?-. Pero papá casi siempre se acuerda de cogerla y ponerla en el bolsillo de la camisa-. Espero que no se nos haya olvidado apuntar nada, -responde papá.

Esas palabras indican que ya están cerca del supermercado, por lo que Ramón se prepara para su aventura de todas las semanas.

Lo primero que hacen, cuando bajan del coche, es ir en busca de un carrito en el que poder colocar todos los productos. Ramón es el encargado de insertar, en la ranura del carrito, una moneda de 50 céntimos de euro para poder utilizarlo. Además, si se porta bien, esa moneda acabará en su hucha de cerdito cuando regresen a casa.

Hablando del cuento...

Ramón se dirige en coche al supermercado. Está nervioso y con ganas de ayudar a sus padres a hacer la compra.

- ¿Cómo va la familia de Ramón al supermercado?
- ¿De qué color es el coche?
- ¿Dónde va sentado Ramón?
- ¿Quién conduce el coche?
- El supermercado, ¿está lejos de la casa de Ramón o está cerca?
- ¿Hace buen tiempo cuando Ramón va en el coche?
- ¿Qué es lo primero que hace la familia de Ramón al ir al supermercado?
- ¿De cuánto es la moneda que tienen que utilizar para conseguir un carrito?
- ¿Cómo se llamaba la moneda que había en España antes de que llegara el Euro?
- ¿Hay más países que utilizan la misma moneda que nosotros?
- ¿Sabes el nombre de alguno?

Actividades sugeridas

Ramón tiene que utilizar una moneda de cincuenta céntimos de Euro para lograr un carrito. Por ello vamos a realizar alguna actividad para que la clase afiance sus conocimientos sobre la nueva moneda europea.

Conseguiremos modelos de monedas de euro -en los que aparezcan los anversos y los reversos de cada moneda-. Los repartiremos sobre la mesa y los alumnos y las alumnas tendrán que ordenarlos por su valor, de menor a mayor. Una vez terminado podrán comprobar si lo han realizado bien comparando el resultado con una ficha modelo que habremos realizado previamente.

Un juego

Veo veo.. ¿qué ves?...



Número de participantes: toda la clase.

Espacio para su desarrollo: el aula, el patio, el parque...

Duración: 15/20 minutos.

Cuando Ramón viaja en el coche con sus padres le gusta mirar por la ventana para ver el paisaje. En ocasiones juegan los tres a un juego muy divertido, el juego del "veo veo".

Se trata de un juego tradicional que podemos enseñar a la clase y con el que jugar dentro del aula, cuando salgamos de excursión o montados en el coche o en el autobús.

Uno de nosotros memoriza un objeto que vea desde la posición en la que estamos. Es importante que sea algo que pueda ser visto por los demás participantes en el juego, y que permanezca visible a lo largo del juego. Por ejemplo, no valdría un avión que pasa en un instante y que, cuando estemos jugando, ya no es visible por los jugadores.

Cuando la persona encargada ya ha decidido el objeto con el que va a jugar, tendrá que decir:

- Veo, veo.
- ¿Qué ves? (responde a coro el resto de la clase)
- Una cosita (dice nuevamente el que ha escogido el objeto)
- ¿Con qué letra? (responde la clase)

Entonces el que escoge el objeto, tiene que decir la letra con la que empieza el objeto que ha elegido para jugar:

- Con la letra, letra... y dice la letra con la que empieza.

Una vez que se ha realizado esta rutina, los alumnos y alumnas, por turnos, irán diciendo qué objeto piensan que puede ser. Siempre tienen que ser objetos que vean y que empiezan por la letra indicada.

Jugaremos a este juego utilizando como referentes las ilustraciones del cuento de Ramón, así identificarán todos los objetos y personajes que allí aparecen.



Páginas 7 y 8 del Cuento

TEXTO

Los tres entran en el 'súper' y, poco a poco, van cogiendo todos los productos que necesitan. Las patatas, la leche, las legumbres, las verduras, el azúcar, la fruta... Los tres parecen un equipo bien entrenado y coordinado. Como agentes secretos en una operación especial muy importante.

-Ramón, busca un cartón de zumo -le dice papá, y Ramón cumple su misión, mientras su padre se encarga de localizar el estante de las lechugas.

Mamá, entretanto, está en la sección de la fruta. De esta manera, en apenas unos minutos, el carro de la compra se llena y los productos apuntados en la lista son tachados uno a uno hasta que todos han sido encontrados.

¿Todos? Todos no. -¡Faltan las galletas! -recuerda Ramón. Y rápidamente se dirige a la sección de desayunos.

Hablando del cuento...

Finalmente Ramón ha llegado al supermercado. Imagina que es un agente secreto y la búsqueda de cada producto una importante misión en la que recuperar, por ejemplo, un microfilme escondido en la lata de tomate.

- ¿Cómo se reparte la compra la familia de Ramón?
- ¿Recuerdas dónde están colocadas las cosas en el "súper" al que sueles ir tú a comprar con tu familia?
- ¿Qué sección te gusta más?
- ¿Cuál te gusta menos?
- ¿Quién lleva la lista en la ilustración del cuento?
- ¿Qué producto se había olvidado de coger la familia de Ramón?
- ¿Quién se encarga de ir a por él?
- ¿Qué galletas crees que escogerá Ramón?
- ¿Cuáles son las que te gustan a ti más?

En esta última pregunta, para introducir a la clase en el tema del cuento, les ofreceremos diferentes alternativas: unas galletas de chocolate, otras en las que regalan un dinosaurio, unas galletas de coco...

Actividades sugeridas

¿Qué es lo que desayunamos? Actividades encaminadas a concienciar a la clase de la necesidad de realizar un desayuno equilibrado en el que se incluya una pieza de fruta -o un zumo-, productos lácteos, fiambre... evitando el abuso de bollerías y productos elaborados con grasas animales.

Preguntaremos a la clase qué es lo que desayunan habitualmente, ofreciéndoles alternativas más saludables y energéticas para aguantar toda una mañana de actividades.

Un juego

El 'super' en clase...



Número de participantes: toda la clase.

Material: envases, cajas de productos, etiquetas de papel, calculadora...

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: de dos a tres sesiones.

Para muchas de las actividades que podemos organizar en torno al tema del supermercado, sería muy interesante que, en un rincón del aula, organicemos un pequeño supermercado. Iremos recopilando todo tipo de envases y cajas de cartón de productos que se puedan comprar en un supermercado y los etiquetaremos con un precio que nos interese. Todo dependerá del conocimiento de los números que tengan nuestros alumnos. Si manejan los números del uno al diez, utilizaremos únicamente precios que vayan desde el uno hasta el diez. Si conocen más números, aplicaremos los precios conforme a sus conocimientos.

Una vez construido el supermercado añadiremos detalles como la "caja" en la que se paga. Bastará con una caja y una calculadora para simular un puesto de cajera. Con un poco de dedicación lograremos un espacio de juego y experimentación muy interesante para la clase y en el que podremos plantear muchas actividades.

Compra con lista

Utilizaremos nuestra lista de la compra -ver ficha de "La lista de la compra gigante"-. Los alumnos y alumnas tendrán que elaborar primero su lista de la compra para, después, acudir al supermercado de la clase y encontrar los productos previamente seleccionados.

Comprar el desayuno

Tienen que comprar sin lista los productos necesarios para preparar un desayuno equilibrado -siguiendo el modelo señalado en la sección de actividades de esta misma ficha-.

Ajustando el presupuesto

Se les entrega a los alumnos y alumnas que van a jugar en el supermercado una cantidad de dinero fija, en facsímiles de euros. Tendrán que comprar productos que, en su total, no superen el dinero que se les entregue. ¿Está bien la vuelta? La persona que hace de cajera o cajero podrá engañar a la clase dando mal los cambios, por lo que una vez realizada la compra deberán comprobar si todo está correcto o si el fallo se ha cometido a su favor o en su contra. En ambos casos tendrán que reclamar o devolver la diferencia.



Páginas 9 y 10 del Cuento

TEXTO

Cuando llega a las estanterías de las galletas, Ramón busca el paquete de galletas de la marca que más le gusta, unas galletitas tostadas y muy crujientes. Pero cuando está a punto de cogerlas descubre una nueva marca de galletas para el desayuno. Vienen en una caja preciosa que en su interior contiene un "magnífico dinosaurio de juguete como regalo". -¡Esto es fantástico! -, piensa Ramón. - ¡Además de desayunar podré jugar con el dinosaurio!-. Por eso, sin darle más vueltas al asunto, coge un paquete de las nuevas galletas y lo lleva hasta el carrito.

Mamá le dice a Ramón que se ha equivocado en la marca, pero Ramón le contesta que las nuevas galletas son mucho más ricas.

-¿Seguro? -dice mamá.

-¡Seguro! -contesta Ramón, pensando en lo divertido que será jugar con el dinosaurio.

Las nuevas galletas están en la cesta de la compra y Ramón sonríe complacido. ¡Qué bien! -piensa-, voy a tener un dinosaurio estu-

Hablando del cuento...

● Ramón decide cambiar su marca de galletas de siempre por otra que le regala un dinosaurio.

- - ¿A qué sección se dirige Ramón?
- - ¿Cómo era su marca de galletas de siempre?
- - ¿Cuáles escoge en esta ocasión?
- - ¿Estarán más ricas?
- - ¿Por qué las ha escogido?
- - ¿Recuerdas algún regalo que te hayan hecho dentro de un paquete de galletas, o cereales, o patatas fritas o cualquier otro producto para comer? ¿Cómo era?
- - ¿Está haciendo bien Ramón al cambiar de marca sin pensarlo mucho?
- - ¿Qué le podrá suceder?
- - ¿Está contento Ramón?
- - ¿Por qué?
- - ¿Qué harías tú en su lugar?

Actividades sugeridas

Realizamos una visita a un supermercado de verdad. Existen algunas grandes superficies que ofrecen programas pedagógicos para visitar las instalaciones de sus centros. También podremos realizar una visita autónoma con nuestros alumnos, recordando el cuento de Ramón y buscando "el lugar en el que se pueden encontrar las galletas del dinosaurio".

Para la salida sería bueno poder contar con la participación de padres, madres o tutores de los alumnos.

Decorar galletas...



Número de participantes: toda la clase.

Material: galletas, mermelada o confitura de frutas, queso en crema, frutas escachadas, margarina vegetal, azúcar, chocolate para untar...

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: una sesión.

Vamos a organizar un taller de decoración de galletas. Crearemos nuestras propias galletas que después podremos degustar en una merienda y ofrecérselas a otras clases, a nuestros padres, guardarlas para el desayuno...

Necesitaremos galletas tipo 'maría' de las más sencillas posibles y diversos elementos para su decoración: mermeladas o confituras de diversos sabores y colores, margarina vegetal, azúcar, chocolate para untar, queso en crema, frutas escarchadas, frutos secos... Hay muchas posibilidades distintas, siempre buscando que el resultado sea sabroso, nutritivo y también visualmente atractivo.

Si tenemos la posibilidad de hacer las galletas en clase -contando en el centro con un horno y una persona responsable de su manejo- podemos implicar a la clase en la elaboración de las mismas, participando en el proceso de mezcla de los ingredientes y amasando la pasta resultante.

En la decoración utilizaremos una base sobre la galleta que nos permitirá después añadir más ingredientes, evitando que éstos queden sueltos. Estas bases pueden ser de mermelada, queso fresco para untar, chocolate en crema o una mezcla de margarina y azúcar batido.

La decoración superior la realizaremos con fragmentos de frutos secos, fruta natural o escarchada, detalles de mermelada, chocolate en polvo...

Una vez realizadas nuestras galletas y antes de comérselas nos inventaremos un nombre comercial para ellas y una publicidad de las mismas. Entre todos escenificaremos un posible anuncio de televisión de nuestras galletas. Así luego sabrán mucho más ricas.



Páginas 11 y 12 del Cuento

TEXTO

En el camino de regreso, en el coche, Ramón va muy contento, con ganas de llegar a casa para poder abrir la caja de sus nuevas galletas para el desayuno. No tiene hambre, pero está deseando abrir el paquete para encontrar el juguete de regalo.

Y dicho y hecho. Lo primero que hace al llegar a casa es abrir su estupenda caja de galletas y buscar el dinosaurio. Pero cuando lo encuentra la desilusión es enorme. El magnífico juguete que aparecía en la caja no es más que un trozo de cartón pintado con forma de dinosaurio. ¡Qué chasco más grande!

Papá y mamá le dicen que no se preocupe, pero Ramón se siente un poco engañado. ¡El dibujo que aparece en la caja es tan bonito y el juguete de dentro tan feo!

¿Por qué no pondrán una caja transparente para que se vea por fuera lo que hay dentro?

Hablando del cuento...

Ramón se lleva una gran desilusión. Parece que el juguete que le animó a comprar una nueva marca de galletas no es tan bonito como parecía al principio.

- ¿Por qué está contento Ramón cuando va en el coche?
- ¿Tiene ganas de llegar a casa? ¿Para qué?
- ¿Abre las galletas porque tiene hambre?
- ¿Qué se encuentra dentro?
- ¿Por qué pensaba que el dinosaurio de juguete iba a ser distinto?
- ¿Y ahora, qué podrá hacer?
- ¿Qué harías tú en su lugar?
- ¿Crees que le han engañado? ¿Por qué?
- ¿Te ha pasado a ti algo parecido?
- ¿Las ilustraciones de las cajas -de alimentos, de juguetes...- siempre tienen fotos o imágenes en las que se ve bien lo que hay en el interior?

Actividades sugeridas

Buscaremos distintos tipos de envases y en su interior esconderemos diversas cantidades de un determinado producto, de tal forma que en los envases más grandes no haya más cantidad que en los pequeños. La clase tendrá que escoger el producto que crea que contiene más cantidad y el que menos.

Una vez seleccionados los productos comprobaremos cuál es el contenido real de cada envase. Esta experiencia la podemos realizar también con marcas comerciales de productos reales (cereales, bolsas de patatas fritas o similares) comprobaremos que en algunos casos pasa lo mismo.

Un juego

El sonido de los alimentos...



Número de participantes: toda la clase.

Material: recipientes de plástico y cajas de cartón (varias cajas de distintos tamaños y varias del mismo tamaño), diferentes tipos de elementos (arroz, pasta, cereales para el desayuno, legumbres, etc). Cereales para el desayuno (envasados) de diferentes marcas, de diferentes pesos, del mismo tamaño y diferentes tamaños.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: 30/90 minutos.

El juego tiene dos fases:

En la primera fase se trata de que el alumno descubra que los productos tienen un sonido propio, que varía dependiendo del tamaño del envase y del contenido. Para ello el/la profesor/a preparara algunos curiosos instrumentos musicales. Por ejemplo: introducirá, en diferentes recipientes de plástico (y/o de cartón) del mismo tamaño, cantidades diferentes de un mismo producto en cada uno. De esta forma, al agitarlos, de cada recipiente se obtendrá un sonido propio y distinto a los otros. También se pueden introducir las mismas cantidades de productos en recipientes de tamaños diferentes y comprobar el efecto que se consigue de esta forma.

En la segunda fase se pretende que el alumnado descubra que aunque el envase de un producto sea igual de grande que otro no significa que dentro contenga la misma cantidad de producto. Para preparar este juego el/la profesor/a debe adquirir diferentes marcas de cereales para el desayuno, de forma que sus envases sean muy similares de tamaño pero contengan cantidades diferentes de producto (por ejemplo, 375 y 500 gramos). Deben prepararse los envases de forma que una de las caras laterales este trucada (una de las mas pequeñas) es decir, que sea transparente tras levantar la parte lateral del envase que la oculta.

El juego consiste en adivinar a simple vista que envase es el mas grande. Si se comprueba que los dos son igual de grandes, tratar de adivinar por el sonido (agitando el envase) cual contiene mas producto. Después se levantaran las caras laterales trucadas. Como debajo es transparente, se puede ver la cantidad de producto que contiene cada una en su interior y de esta forma se puede salir de dudas. Si teniendo el mismo tamaño el envase y conteniendo dentro el mismo tipo de producto, uno contiene mas cantidad que otro, se debe comprobar el peso de producto que contienen (mirando en el envase que lo indicara, o pesándolos, dependiendo de la edad del alumnado).



Páginas 13 y 14 del Cuento

TEXTO

El domingo por la mañana, Ramón ya casi no se acuerda del asunto del dinosaurio. Se sienta en la mesa de la cocina y abre su nueva caja de galletas para desayunar un buen puñado de ellas, como cada mañana. Pero al comer la primera descubre que su sabor es horroroso.

-No me gusta cómo saben estas galletas, -dice Ramón
-¡Pero ayer decías que eran más ricas que las de siempre!
-le responde papá.

-¿No será que las elegiste por el juguete que regalaban? -añade mamá.

Y lo cierto es que tenían razón los dos. Él cogió las galletas sin fijarse en nada, sólo vió el regalo. Estas galletas no son ni tan crujientes, ni tan tostadas como las otras y además no le gusta nada, pero nada, su sabor.

Hablando del cuento...

Ramón descubre, finalmente, que el problema con sus nuevas galletas no estaba únicamente en el juguete tan horroroso que regalaban.

- ¿Le gustan a Ramón sus nuevas galletas?
- ¿Por qué?
- ¿Quién escogió esa marca de galletas?
- ¿Por qué lo hizo?
- ¿Te ha pasado algo parecido alguna vez?
- ¿Has comprado algo que querías mucho para después darte cuenta que no te gustaba?
- ¿Qué puede hacer Ramón?
- ¿Qué tendrá que hacer la próxima vez que escoja galletas?

Actividades sugeridas

Vamos a organizar una sesión de pruebas ciegas de sabor. Buscaremos diferentes marcas de un mismo producto -por ejemplo galletas-. Cada alumno o alumna decidirá en primer lugar cuál es la galleta que más le gusta simplemente viendo el envase.

Una vez decidido cuál es la preferida, todos probarán las diferentes galletas pero con los ojos vendados. Entonces tendrán que decidir cuál es la que prefieren por su sabor. Al final comprobaremos si la galleta escogida coincide en ambos casos.

Un juego

La Canción de Ramón...



Número de participantes: toda la clase.

Material: partitura.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: una sesión

Con la partitura, enseñaremos a nuestro alumnado la Canción de Ramón. Se facilitan los acordes para poder acompañar la letra con una guitarra o un teclado.

La canción de Ramón

Gustavo Moral

Allegro

C

Ra-món ha lo-gra-do un gran di-no sau-ric cuan-do i-va a com-prar 'pa' de-sa-yu-nar

5 F C

un-nas ga-lle-ti-tas que e-ran muy ti-cas y aho-ra no le ven por-que-sa-ben fa-tal

9

Aho-ra cuan-do com - pre mi-ra-rá dos ve - ces pa-ra no fa-ltar

12 rit.

y vuel-ta, can - pe zar que de - si - in-sión di - ce la can-ción



Páginas 15 y 16 del Cuento

TEXTO

Es otra vez sábado, mamá despierta a Ramón, como de costumbre, con un beso en la mejilla y le ayuda a vestirse. Papá está en la cocina con su libreta de notas apuntando las cosas que es necesario comprar. Lo hace así para no olvidarse de nada. Otro sábado más van a ir al supermercado, pero este sábado es distinto. Mientras Ramón desayuna le dice a su padre:

-¡No te olvides de las galletas! Pero esta vez, cogeré de las ricas, de las de siempre.

Ramón ha aprendido la lección. Su papá y su mamá están muy contentos. Los tres irán de compras y se fijarán bien en las etiquetas antes de comprar.

Hablando del cuento...

Ramón vuelve al supermercado un sábado más, pero en esta ocasión ha aprendido una lección.

- ¿Qué día de la semana es?
- ¿Qué es lo que hacen Ramón y su familia los sábados?
- ¿Qué diferencia habrá en esta ocasión respecto a lo que sucedió al principio del cuento?
- ¿Qué lección ha aprendido Ramón?
- ¿Tú has aprendido algo leyendo este cuento?
- ¿Qué es lo que has aprendido?

En la ilustración aparecen los juguetes de Ramón. Algunos aparecen también en otros cuentos de esta misma serie: el cerdito hucha es el mismo que en "La princesa futbolista". Y el oso está tomado de "El jersey del Arco Iris". Incluso el propio Ramón es un invitado especial en "El cumpleaños de Rita". Si la clase ya conoce esos cuentos podrán identificar a los personajes. Si no es así, podemos incentivar su lectura partiendo de esta ilustración.

- ¿Qué juguetes tiene Ramón en su cuarto?
- ¿Dónde está el dinosaurio?
- El cuarto de Ramón ¿está desordenado?

Actividades sugeridas

Trabajaremos cuestiones de responsabilidad sobre el orden y el desorden en nuestras habituaciones. ¿Recogemos los juguetes? ¿Tenemos un sitio para guardarlo?

El orden de los juguetes que tengamos en el aula puede ser un buen argumento para trabajar sobre los hábitos de los alumnos y alumnas al terminar de jugar tanto en clase como en su casa.

Un juego

La historia de Ramón



Número de participantes: toda la clase.

Material: ver fichas anteriores.

Espacio para su desarrollo: el aula.

Duración: dos sesiones.

Una vez terminado el cuento es el momento de utilizar todo el material que hemos venido desarrollando. Para ello proponemos una escenificación completa de todo lo que sucede en el cuento.

Repartiremos los personajes entre toda la clase. Organizaremos una rifa para decidir quién hace cada papel -de lo contrario todos querrán los papeles principales-.

Tendremos que seleccionar quién hace el papel de Ramón, de sus padres, de la cajera, de la gente del supermercado, del dinosaurio... incluso papeles de objetos, como la caja de galletas, el carrito de la compra.

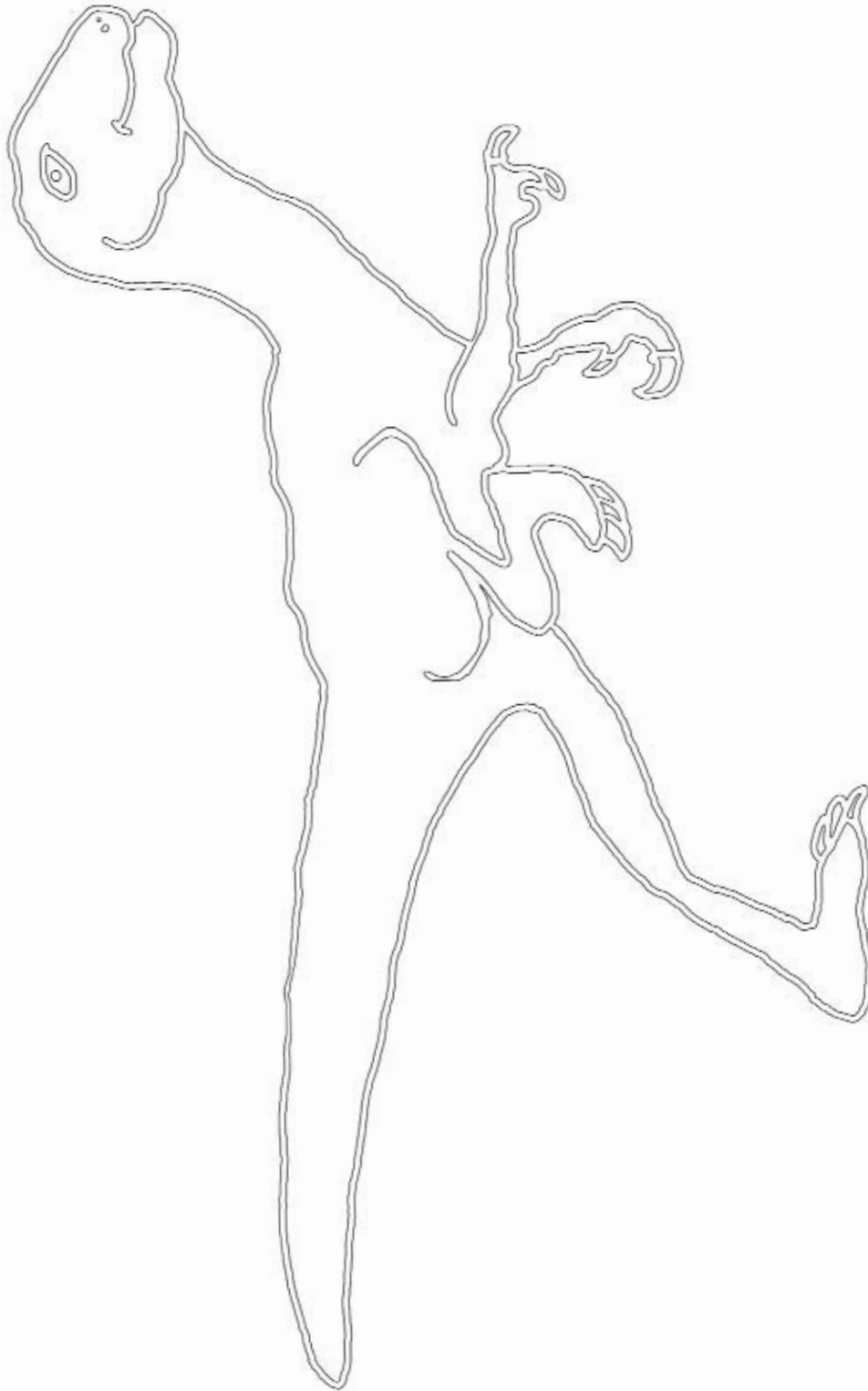
Hacer expresión corporal no implica que únicamente hagamos teatro con los personajes "de carne y hueso".

Si hemos realizado las actividades propuestas a lo largo de esta guía, tendremos un supermercado en el que simular las escenas de compra y un espacio en el que, al comienzo del cuento, realizamos improvisaciones mímicas como las que se propusieron al comienzo de este cuento.

Ahora es cuestión de agruparlo todo en una única sesión, que finalizará con la canción de Ramón cantada por todos los alumnos y alumnas.

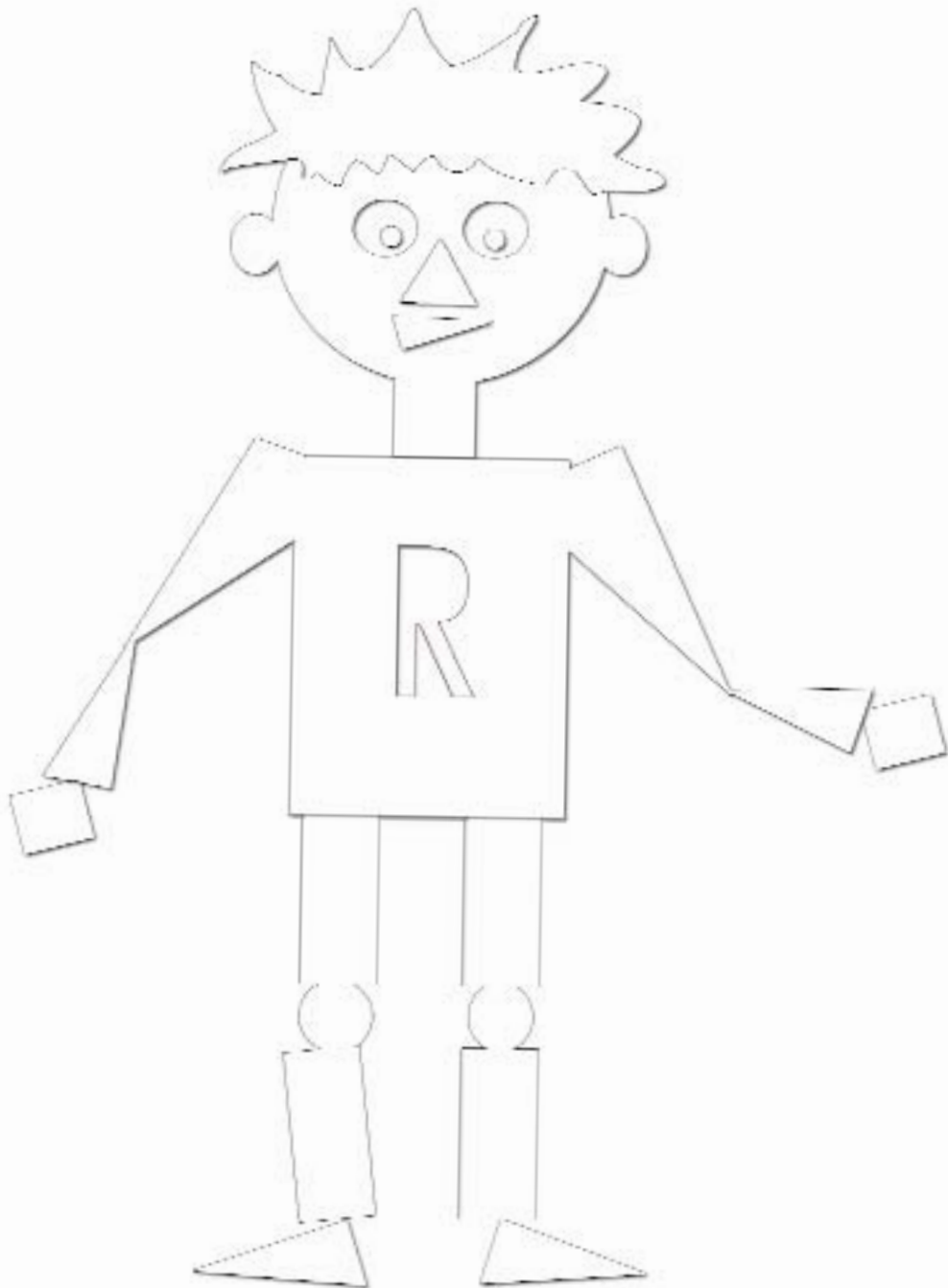
Es importante que la clase aprenda a comprar de una forma consciente y, sobre todo, que no se dejen engañar por las apariencias.

Fichas para colorear



Dinosaurio

Fichas para colorear



Ramón



FIN