

FICHAS PEDAGÓGICAS

Pequeña & GRANDE
Alda Lovelace



ALBA

Zafouko Yamamoto
M^a Isabel Sánchez Vegara

Para lectores de edad 6+ | 978-84-9065-354-8 | Tapa dura | 16,00 €

Esta guía pretende ser un soporte para el profesorado, las familias y el alumnado que ayude a los lectores a desarrollar sus competencias, el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación. Las actividades didácticas están pensadas para poner el foco en nuestros pequeños, siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Las actividades de esta guía ayudarán a establecer vínculos entre el adulto y el alumnado, creando así un ambiente de confianza óptimo para el aprendizaje y su desarrollo emocional.

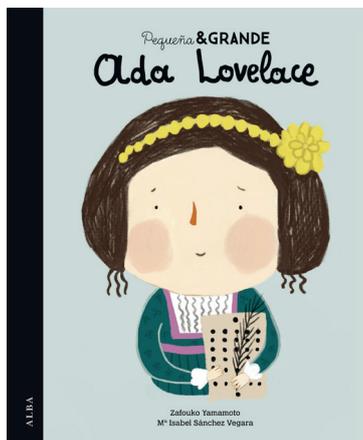
Primera parte PREGUNTAS

Consta de una serie de preguntas y propuestas que puede hacer el adulto a los lectores.

Los objetivos son: establecer un vínculo de confianza entre el adulto y el alumnado, mejorar la comprensión del cuento a partir de las ilustraciones y de la lectura, reflexionar y despertar la curiosidad y la imaginación.

Son infinitas las posibles actividades y preguntas que se nos pueden ocurrir y que nos sugiere cada cuento. Aquí presentamos algunas propuestas que pueden ayudaros a facilitar la comprensión de la lectura, la interpretación de las ilustraciones, potenciar el pensamiento crítico...

No es necesario realizarlas todas; la idea es que cada uno llegue hasta donde quiera y realice aquello que le sea atractivo, adecuado y significativo.

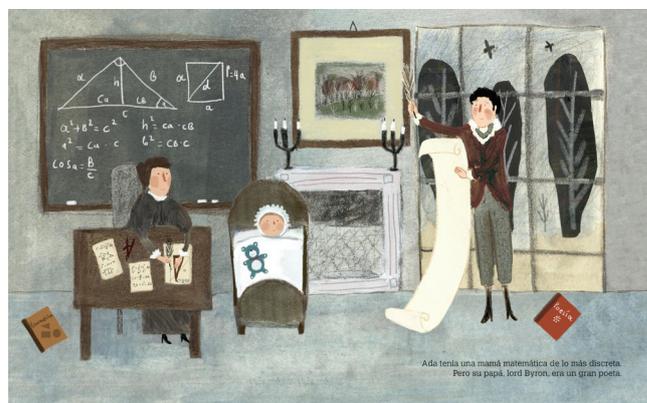
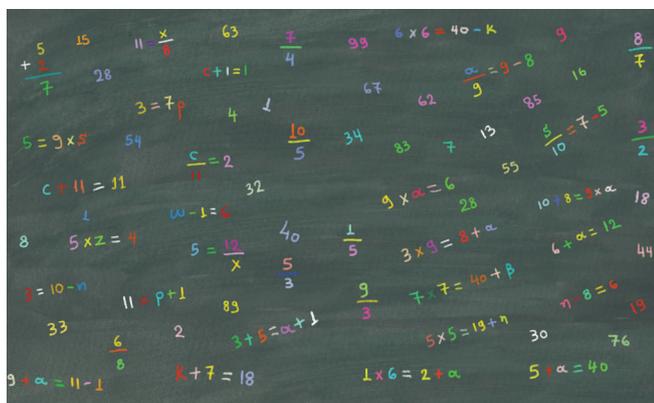


1. CUBIERTA

- En cada cubierta, podemos fijarnos en las ilustraciones, el título, los autores, el sello editorial...
- ¿Conoces a Ada Lovelace?
- ¿Podemos deducir algo sobre ella en la cubierta?
- ¿Qué crees que sostiene entre sus manos?

2. CONTRACUBIERTA Y LOMO

- ¿Qué hay en la contracubierta?
- ¿Para qué crees que sirve el texto de la contra?
- ¿Qué es el lomo? ¿Qué texto suele aparecer en él?



3. GUARDAS

- ¿Qué son las guardas?
- ¿Cómo están decoradas las guardas?
- ¿Qué te sugieren y por qué crees que la ilustradora ha elegido dibujarlas así?

4. FAMILIA

- Observa la ilustración y piensa en qué época nació Ada.
- Y tú, ¿en qué año naciste? ¿Crees que antes o después de Ada?
- Durante la lectura podemos ir hablando de los cambios y continuidades en el tiempo, comparando objetos de antes y de ahora, pensar en las ventajas y desventajas de cada uno de ellos (pensando en criterios de sostenibilidad, por ejemplo).
- Hablemos de la familia de Ada, ¿se parece a la tuya? Podemos sugerir la idea de hablar de diferentes modelos de familia.



5. MISS PUFF

- ¿Cómo crees que se sentía Ada al pasar tanto tiempo sola?
- ¿Alguna vez te has sentido como Ada?
- Mirando la ilustración, ¿dónde crees que estaban los padres de Ada?
- ¿Sabes qué significa la expresión “mirándose el ombligo”?
- Podemos trabajar la empatía a partir de la gata de Ada. ¿Cómo se llama la gata de Ada? ¿Crees que era importante para ella?
- Podemos preguntar sobre las mascotas, qué nos hacen sentir, qué necesidades tienen, cómo hay que cuidarlas...



7. MAMÁ

- ¿Cuál es el oficio de su madre? ¿Y el de su padre?
- ¿Conoces los oficios de tus padres y familiares?
- Podemos observar las caras y las expresiones de los personajes de la ilustración. Podemos preguntar qué nos sugieren, qué pueden sentir y, si los pudiéramos oír, qué es lo que dirían.



6. APARATOS QUE VUELAN

- Cuando Ada se aburría, ¿qué hacía?
- Fíjate en la ilustración. ¿En qué crees que se había inspirado Ada cuando imaginaba aparatos que volaban?
- Podemos proponer a los alumnos que dejen volar su imaginación, cierren los ojos y expliquen sus pensamientos.



8. LOS NÚMEROS Y LOS COLORES

- Además de imaginar, ¿qué le gustaba a Ada?
- ¿A quién se parece Ada con respecto a lo que le gusta?
- Observando las ilustraciones, ¿con qué juega la gata? ¿Para qué sirve, en realidad?
- Y los colores que vemos, ¿cuáles son? ¿Siguen un orden o tendrán un significado?



9. ENFERMEDAD

- Ada estuvo tres años enferma. ¿Cómo debió de ser para ella ese período?
- En todo ese tiempo estuvo estudiando. Fíjate en la ilustración. ¿Qué estudiaba?
- Ahora ponte en el lugar de Ada. ¿En qué hubieras empleado tú ese tiempo?



10. CRECIMIENTO

- Fíjate en la ilustración. ¿Cuánto tiempo debe haber pasado? ¿Qué edad crees que tiene ahora Ada?
- En la ilustración se deducen dos conversaciones. ¿Cuáles son? ¿De qué hablan?



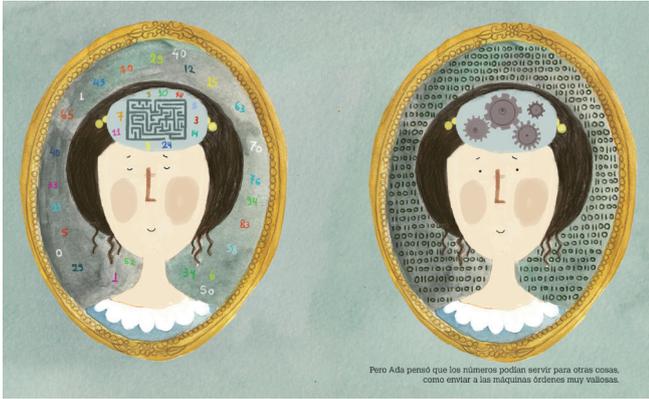
11. CALCULADORA

- ¿Qué aparato aparece en la ilustración?
- Podemos hablar de las diferencias entre las calculadoras de hoy en día y la de la ilustración, cómo se utilizan, por qué debió de ser tan raro en aquella época, en qué nos han ayudado a mejorar nuestras vidas...



12. LAS CARAS

- En estas páginas vemos muchas caras diferentes y un mismo símbolo.
- ¿Por qué ha decidido la ilustradora dibujar estas imágenes? ¿Cuál es el mensaje que ha querido darnos?



13. NÚMEROS QUE DAN ÓRDENES

- ¿En qué está pensando Ada en cada una de las ilustraciones?
- ¿Para qué cosas nos pueden servir los números? ¿Tú para qué los utilizas?



14. CÓDIGO SECRETO

- ¿Alguna vez has inventado un código secreto? ¿Para qué podría servir?
- ¿Para qué crees que va a usarlo Ada?
- Podemos sugerir usar la imaginación, crear nuestro propio código secreto y buscarle una utilidad.



15. ORDENADORES

- ¿Ves algo extraño en esta ilustración?
- ¿Había ordenadores en la época de Ada? Entonces, ¿por qué los ha dibujado la ilustradora?



16. PEQUEÑA PROGRAMADORA

- En esta ilustración también ocurre algo extraño. ¿Qué es?
- ¿Sabes ahora qué es un programador?
- Fíjate en que hay dos libros en la mesa. ¿Serían importantes los dos libros para Ada? ¿Quién podría habérselos dado?
- La expresión “la mayor soñadora” quiere decir...
- Y tú, ¿cuál es tu gran sueño?
- ¿Qué te gustaría ser de mayor?

Segunda parte ACTIVIDADES

Compuesta por actividades pensadas para que el alumnado las desarrolle de forma individual o cooperativa. Los objetivos son: comprender el sentido global del cuento, localizar información y las ideas más relevantes, relacionar la información con las experiencias personales y ser capaz de opinar y argumentar desde un punto de vista crítico.

Las primeras actividades son para resolver de forma individual o por parejas, y la última actividad es una propuesta o juego de trabajo colectivo.

1) JUEGO DEL CUADRADO MÁGICO

Resuelve estos cuadrados mágicos: el resultado del primero es 10 y el del segundo es 5. Todas las filas y columnas tienen que dar el mismo resultado.

5	2	3
4	1	

		3
1	2	
4		

2) TU SUEÑO

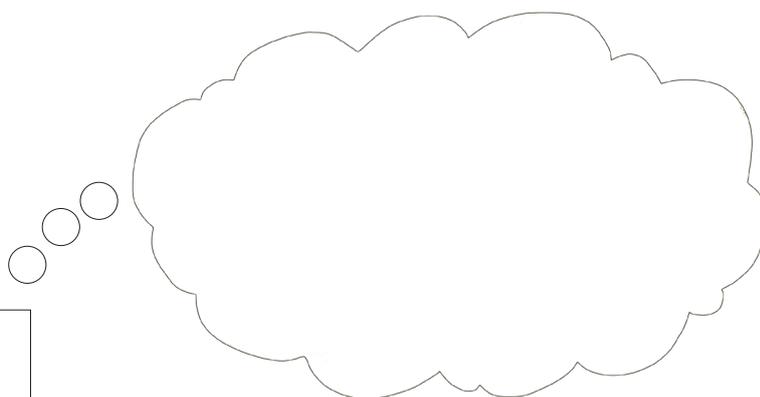
Ada soñaba con máquinas voladoras. ¿Con qué sueñas tú?
Dibújate a ti mismo y tu invento:



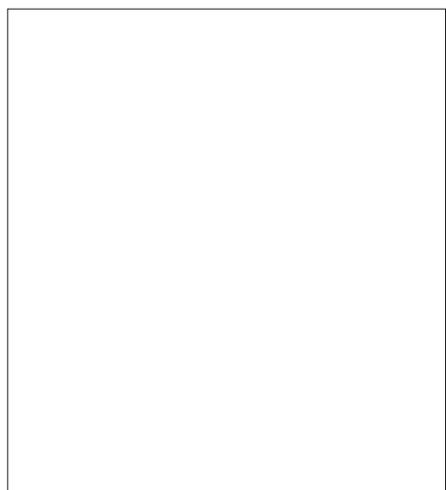
ADA



SU INVENTO



TU INVENTO



TÚ

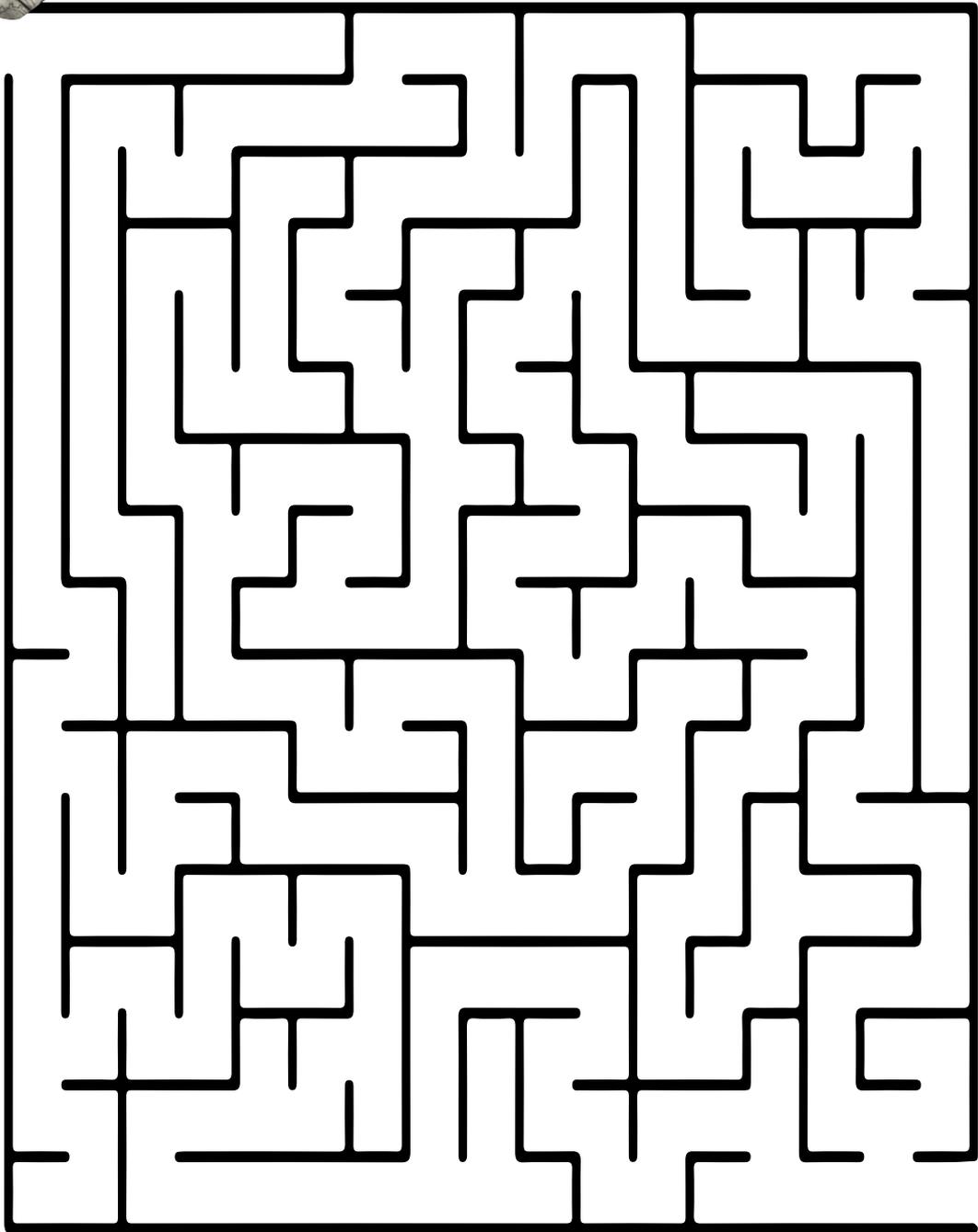
3) SEGUIR LOS PUNTOS

Sigue los puntos numerados del 1 al 32 y descubre qué personaje aparece.



4) LABERINTO

Ayuda a Ada a resolver este laberinto.



5) JUEGO COOPERATIVO: PROGRAMADORES

Vamos a trabajar en grupos para aprender lo que hacen los programadores y crear códigos.

Número de participantes: 2/3 personas.

Materiales: papel y lápiz.

1) Vamos a aprender a programar: por turnos, uno será el que programa y los demás las máquinas.

2) El programador escribe en un papel los números del 1 al 5. Cada número indicará una acción. Vamos a ver un ejemplo:

1. Dar un paso atrás
2. Dar un salto
3. Agacharse
4. Dar un paso adelante
5. Pararse

3) El programador explica las órdenes a sus compañeros que hacen de máquinas.

4) El programador da las órdenes en el orden que quiera y las máquinas realizan las acciones correspondientes.

5) Cambiamos de turno.

* El juego puede simplificarse, ampliarse y variarse dependiendo de la edad de cada grupo.