

¡HOCUS POCUS!



Un buen mago...

Actividad



Aprende de otros magos



Es un experto en trucos de magia



Hace buenas preguntas



Es un artista



Es muy ordenado



Sigue los pasos al detalle



Es muy inteligente



Llama la atención del público



Inventa títulos llamativos



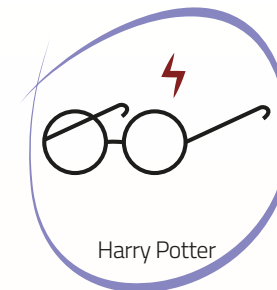
Es valiente

Antes de la lectura

1 Rodea los personajes que hacen magia.



Elsa de Frozen



Harry Potter



Dumbo



Blancanieves

2 Marca con una X la respuesta correcta.

Un truco de magia...

- ☐ describe cómo es una persona.
- ☐ cuenta las aventuras de un personaje.
- ☒ crea un efecto que parece imposible en el mundo real.
- ☐ explica con detalle un suceso del día anterior.

Un **truco de magia** busca sorprender al público. Para ello, el mago **provoca un efecto que en el mundo real es imposible**. Por ejemplo: la moneda que aparece y desaparece.

CLAVES



UNIDAD 12. ¡HOCUS POCUS!

INTRODUCCIÓN DE LA UNIDAD

Tipo de texto: Informativo, truco de magia. **Formato:** Mixto.

Objetivo: Que los alumnos comprendan el texto de la unidad, entiendan la estructura de un truco de magia y sean capaces de escribir uno.

Enfoque: Mediante un truco de magia, creamos unos efectos a primera vista maravillosos o imposibles, sin explicar al público cómo lo hacemos. En esta unidad, los alumnos leerán el truco de magia de *La botella mágica* y, a través de las actividades, entenderán sus partes y la importancia de la puesta en escena. De esta forma, al final serán capaces de redactar un truco de magia.

Gamificación:

- En la primera sesión, el personaje les habla de las **cualidades de un buen mago**. Sobre cada cualidad hay un círculo para colocar una pegatina. Los alumnos tendrán que ir completando las actividades de la primera sesión. Cada vez que acierten una, **colocarán la pegatina correspondiente a esa actividad** en el espacio indicado. Así, irán interiorizando los requisitos para escribir trucos de magia.
- En la segunda sesión, **cuando redacten su propio truco pondrán la pegatina de «Gran mago»** simbolizando que ya son grandes escritores de trucos de magia.

Correspondencia de cada sección de la primera sesión con el Momento de lectura, la Estrategia que trabaja y su equivalencia con el Proceso de comprensión de PIRLS.

Momento de lectura	Sección	Estrategia de lectura	P. de comprensión de PIRLS
Antes de la lectura	Presentación	Doy un objetivo a la lectura	—
Antes de la lectura	Actividad 1	Activo conocimientos previos	—
Antes de la lectura	Actividad 2	Qué tengo que leer	—
Durante la lectura	Actividad 3	Elaboro una predicción	Interpretar e integrar ideas
Después de la lectura	Actividad 4	Visualizo e imagino	Localizar información explícita
Después de la lectura	Actividad 5	Elaboro la información	Localizar información explícita
Después de la lectura	Actividad 6	Elaboro inferencias	Extraer conclusiones directas
Después de la lectura	Actividad 7	Elaboro inferencias	Extraer conclusiones directas
Después de la lectura	Actividad 8	Realizo conexiones	Interpretar e integrar ideas
Después de la lectura	Actividad 9	Evalúo la credibilidad del texto	Evaluar elementos textuales
Después de la lectura	Actividad 10. Pensam. Crítico	Realizo conexiones	Interpretar e integrar ideas

PRIMERA SESIÓN

PRESENTACIÓN Y DINÁMICA INICIAL

Propósito: Presentar la gamificación y dar un objetivo a la lectura y actividades.

Estrategia: Doy un objetivo a la lectura.

Dinámica inicial:

- Después de leer el título y la intervención del personaje, puede ayudar a sus alumnos a **reflexionar sobre el título de la unidad**. Por ejemplo, puede preguntarles: ¿A qué te recuerda este título? ¿Cómo crees que será el truco de la unidad? ¿Conoces algún mago?
- A continuación, **lean entre todos las cualidades** de un buen mago. Los alumnos pueden añadir más cualidades, razonando su respuesta.
- Si lo ve necesario, **recuérdelos la dinámica de las pegatinas**. Según decida, los alumnos pueden ir pegándolas después de corregir cada actividad o bien pegarlas al final, cuando se corrijan todas. En cualquier caso, no se trata de rivalizar, sino de ir logrando aprendizajes.

ACTIVIDADES ANTES DE LA LECTURA

Nº	Solución	Propósito	Estrategia	Observaciones
1	Elsa y Harry Potter.	Que los alumnos identifiquen a los personajes de película que hacen magia.	Activo conocimientos previos.	No sería correcto señalar Dumbo, porque vuela gracias a sus grandes orejas, no porque tenga magia. Después de responder, podrían hablar sobre otros personajes que hacen magia o cuáles son sus películas favoritas de magia.
2	Crea un efecto que parece imposible en el mundo real.	Que los alumnos identifiquen un truco de magia en las imágenes.	Qué tengo que leer.	Es importante que no lean las claves antes de contestar, sino después, para comprobar si acertaron.

Durante la lectura

La botella mágica

Objetivo

Introducir un teléfono en una botella cerrada.



Para este truco no necesitarás ni monedas ni cartas ni varita. Es un truco muy muy sencillo, pero ¡cuidado! Necesitarás paciencia, rapidez y práctica. Un buen mago siempre ensaya sus trucos antes de mostrarlos a su público. Así que... ¡lee cada paso con detalle y practica una y otra vez delante de un espejo!

Materiales

Una botella de plástico grande.

Un marcador o rotulador fino.

Un teléfono.

Unas tijeras o un cúter.

Preparación

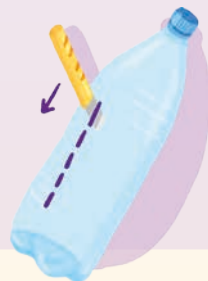
- 1 Vacía la botella y ciérrala con el tapón.



- 2 En uno de los **costados** de la botella, con el marcador haz una línea algo mayor que la longitud del teléfono.



- 3 Con la tijera o el cúter, haz un **corte** siguiendo la marca.



- 3 ¿Cómo crees que tendrás que introducir el móvil en la botella?

Respuesta abierta, siempre que sea coherente con lo leído. Podría ser: Habrá que hacer un agujero en el tapón; un corte por abajo, etc.

Actuación ante el público

Llegó el momento de la verdad: presentar el truco delante del público. Sigue estos pasos y confía en ti mismo.

- 1 Inventa una presentación para tu truco. Por ejemplo:

«¿Se puede introducir un teléfono en una botella cerrada? Señoras y señores, atentos al truco de la botella mágica.»

- 2 Enseña la botella vacía al público. Intenta que no se vea la **abertura** que hiciste y ten cuidado de no cortarte.



- 3 Toma el teléfono con la otra mano. Enséñalo al público para que no haya engaño. Mientras, mueve la botella sin que se note para que el corte quede mirando al teléfono.



- 4 Introduce el teléfono por la **ranura** de la botella. Métele con un movimiento rápido y **enérgico**.



- 5 Después, mueve la botella de arriba abajo para que el público compruebe que el teléfono está realmente en su interior.



Ya conoces los pasos. ¡Ahora practica y conviértete en un gran mago!

¡Mira este truco en YouTube!



vocabulario

Costados: lados, laterales.

Corte: tajo, raja, agujero pequeño y largo.

Abertura: agujero.

Ranura: agujero largo y estrecho. Abertura.

Enérgico: con fuerza y sin dudar.

DINÁMICA DURANTE LA LECTURA

Propósito: Que los alumnos lean y entiendan el truco de magia de *La botella mágica*, y aprendan vocabulario nuevo.

Dinámica de lectura: Ofrecemos varias dinámicas de lectura:

Opción 1. Hagan una **lectura individual y en silencio**.

Opción 2. **Lea usted el texto en voz alta**. Puede detenerse de vez en cuando y hacerles preguntas para comprobar que están entendiendo.

Opción 3. Hagan una **lectura en voz alta entre todos**.

Puede pedir voluntarios o aprovechar los puntos o los pasos para pedir a otros alumnos que continúen la lectura.

Cada vez que aparezca una **palabra de vocabulario, se detiene la lectura y se lee su significado**. Después de aclarar la palabra, se puede volver a leer la oración en la que aparecía y continuar la lectura.

Cuando aparezca la señal de , detengan la lectura para que los alumnos contesten la actividad 3. Pueden contestar de manera individual o por parejas y, después, contrastar sus respuestas. Luego, continúen la lectura.

Observaciones: Después de leer el truco, pueden **verlo en este video** <https://bit.ly/2m4gYIH> (desde 2'35" hasta 2'53").

En el video, la maga introduce un teléfono, pero puede decirles que el truco funciona igual si se introduce otro objeto, como un bolígrafo (por si deciden realizarlo en casa).

A continuación, puede plantearles varias preguntas abiertas para que tenga lugar un **diálogo colectivo**:

- ¿Alguna vez viste este truco? Cuenta tu experiencia.
- ¿Conoces algún truco parecido?
- ¿Crees que un mago triunfaría con este truco?

ACTIVIDADES DURANTE LA LECTURA

Nº	Solución	Propósito	Proceso y Estrategia
3	Respuesta abierta, siempre que sea coherente con lo leído. Podría ser: Habrá que hacer un agujero en el tapón; un corte por abajo, etc.	Que los alumnos hagan una suposición sobre el procedimiento del truco.	P: Interpretar e interpretar ideas. E: Elaboro una predicción.

Mis notas

Después de la lectura

4 Dibuja el paso 1 de «Preparación».

Respuesta abierta. El paso 1 dice: «Vacía la botella y ciérrala con el tapón». Debería verse la botella vacía y con el tapón puesto.

PARTES DE UN TRUCO

Un truco tiene dos partes:

1. **Preparación:** el mago prepara el truco con los materiales.
2. **Actuación:** el mago presenta el truco y lo realiza delante del público.



5 Ordena los pasos de «Preparación».

- 2 Pon el teléfono a un lado de la botella. Con un marcador o rotulador, haz una marca de la longitud del teléfono.
- 1 Saca el agua de la botella y ponle el tapón.
- 3 Haz un corte en la botella siguiendo la indicación del marcador.

6 Marca con una X la respuesta correcta.

- ¿Qué pasa si no vacías la botella en el paso 1?
- ☐ Haces todo el truco con agua dentro de la botella.
 - ☐ No pasa nada.
 - ☒ El agua se saldrá por el corte que indica el paso 3.
 - ☐ El agua se saldrá poco a poco en el paso 1.



7 Escribe qué pasa si intentas meter el teléfono en la botella con un movimiento lento y débil.

Respuesta abierta, siempre que destaquen que el truco no funcionaría. Podría ser: el teléfono no entra en la botella y cae al suelo; el truco no sale y el público se molesta; el truco se descubre, etc.



Antes de hacer un truco ante el público, hay que inventar una **presentación del truco**. El mago intenta **sorprender al público** y anuncia que va a hacer algo imposible.



8 Escribe tu propia presentación del truco de La botella mágica.

Respuesta abierta. Tiene que ser una presentación que se dirija al público, que esté relacionada con lo que se va a hacer y lo deje con ganas de ver el truco.



ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA LECTURA

Nº	Solución	Propósito	Proceso y Estrategia
4	Respuesta abierta. El paso 1 dice: «Vacía la botella y ciérrala con el tapón». Debería verse la botella vacía y con el tapón puesto.	Que los alumnos dibujen uno de los pasos para realizar el truco.	P: Localizar información explícita. E: Visualizo e imagino.
5	De arriba abajo: 2, 1 y 3.	Que los alumnos ordenen correctamente los pasos para preparar el truco.	P: Localizar información explícita. E: Elaboro la información.
6	El agua se saldrá por el corte que indica el paso 3.	Que los alumnos piensen en las consecuencias de no cumplir un paso del truco.	P: Extraer conclusiones directas. E: Elaboro inferencias.
7	Respuesta abierta, siempre que destaquen que el truco no funcionaría. Podría ser: el teléfono no entra en la botella y cae al suelo; el truco no sale y el público se molesta; el truco se descubre, etc.	Que los alumnos piensen en las consecuencias de realizar un paso del truco sin seguir bien todas las instrucciones.	P: Extraer conclusiones directas. E: Elaboro inferencias.
8	Respuesta abierta. Tiene que ser una presentación que se dirija al público, que esté relacionada con lo que se va a hacer y lo deje con ganas de ver el truco.	Que los alumnos imaginen que están delante de un público e inventen otra presentación.	P: Interpretar e integrar ideas. E: Realizo conexiones.

- 9 ¿Crees que *La botella mágica* es un buen título para este truco? Explica tu respuesta.

Respuesta abierta, siempre que esté bien razonada. Podrían contestar que sí, porque al hacer algo que parece imposible, la botella es mágica; además, anunciar que se va a producir magia es atractivo para el público. También podrían contestar que no, porque es un título muy general y que no presenta bien el truco.

- 10 **PENSAMIENTO CRÍTICO.** ¿Te parece un truco peligroso? Escribe tu respuesta.

Respuesta libre, siempre que esté razonada.



¡Qué truco más increíble!
Conseguí siete pegatinas.
¿Cómo te fue a ti?

¡Me convierto en un gran mago!



Estas claves te
ayudarán a escribir
tu truco de magia.

Un **truco de magia** busca provocar un efecto que en el mundo real es imposible.



PARTES DE UN TRUCO DE MAGIA

Un truco tiene **dos partes**:

1. **Preparación:** el mago prepara el truco con los materiales.
2. **Actuación:** el mago presenta el truco y lo realiza delante del público.

Es muy importante hacer una buena **presentación del truco** antes de representarlo delante del público. El mago intenta **sorprender al público** y anuncia que va a hacer algo imposible.

ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA LECTURA

Nº	Solución	Propósito	Proceso y Estrategia	Observaciones
9	Respuesta abierta, siempre que esté bien razonada. Podrían contestar que sí, porque al hacer algo que parece imposible, la botella es mágica; además, anunciar que se va a producir magia es atractivo para el público. También podrían contestar que no, porque es un título muy general y que no presenta bien el truco.	Que los alumnos juzguen si el título del truco es adecuado según el contenido del truco.	P: Evaluar elementos textuales. E: Evalúo la credibilidad del texto.	Pueden comentar sus respuestas en voz alta. Si alguno de los alumnos contestó que no, puede proponerle que invente un título mejor.
10	Respuesta libre, siempre que esté razonada. Podrían decir que sí porque se emplea un cúter para cortar la botella y porque puedes dañarte los dedos con la ranura. También podrían decir que no porque ese paso en concreto lo podría realizar un adulto.	Que los alumnos reflexionen sobre la dificultad y el peligro de este truco, a partir de la información de los pasos.	P: Interpretar e integrar ideas. E: Realizo conexiones.	

SEGUNDA SESIÓN

Propósito: Que los alumnos apliquen el aprendizaje de la primera sesión en la producción guiada de un truco de magia propio y, después, evalúen su texto y su aprendizaje.

Mis notas

12. Truco de magia

Truco exprés

PASO 1. Lee los materiales que necesitarás para tu truco:

- Un vaso transparente
- Dos cartulinas iguales
- Tijeras
- Pegamento
- Una moneda
- Un lápiz

PASO 2. Ordena los pasos de preparación del truco.

- 3 Pega con pegamento el círculo en la parte de arriba del vaso, como si fuera una tapa.
- 1 Pon el vaso boca abajo encima de una cartulina. Dibuja con el lápiz un círculo alrededor del vaso.
- 4 Coloca el vaso tapado boca abajo y pon la moneda encima de la otra cartulina.
- 2 Recorta el círculo que dibujaste en la cartulina. Conserva el círculo y guarda el resto de la cartulina para otro día.

PASO 3. Actuación. Completa las instrucciones para la actuación delante del público.

manos • público • apareció • moneda • desaparecer

1. Inventa una presentación. Por ejemplo: «¿Es posible hacer desaparecer una moneda?».
2. Toma el vaso boca abajo con las dos manos.
3. Pon el vaso encima de la moneda, tapándolo con tus manos.
4. Quita las manos, para que el público vea que la moneda desapareció.
5. Vuelve a agarrar el vaso y muévelo adonde estaba al principio. ¡La moneda apareció de nuevo!

PASO 4. Subraya el título que más te guste o inventa tu propio título:

La moneda invisible.

El vaso mágico.

El vaso come-monedas.

La moneda misteriosa.

Mi propio título: _____

¡Ahora escribe todo el truco en la plantilla!

Producción textual

TÍTULO: _____

MATERIAL: _____

PREPARACIÓN: _____



ACTUACIÓN ANTE EL PÚBLICO: _____



TRUCO DE MAGIA EXPRÉS

Propósito: Que los alumnos aprendan a redactar un truco de magia siguiendo unos pasos de guía.

Observaciones: Se recomienda leer antes las claves, para que los alumnos recuerden la estructura de un truco. Se propone el truco de *La moneda que desaparece*, en el que se utiliza un vaso sobre una cartulina, para «hacer desaparecer» una moneda. El truco está en que el vaso tiene pegado un trozo de cartulina del mismo color y, por eso, cuando se coloca el vaso encima de la moneda, parece que ya no está. Pueden ver el truco en este enlace (desde 8' hasta 9'29''): <https://bit.ly/2kPEvGw>

PRODUCCIÓN TEXTUAL

Propósito: Que los alumnos redacten el truco de magia y consoliden lo aprendido en la unidad.

Observaciones:

- Los alumnos pueden **rellenar la plantilla con los datos que fueron escogiendo** en la actividad *Truco de magia exprés*.
- Si alguno de los alumnos prefiere redactar las instrucciones de su truco favorito, puede **utilizar la plantilla para ello**. También pueden redactar el ejercicio en una hoja aparte.
- Al final, el premio consiste en **pegar la pegatina correspondiente**, lo que significa que **ya son grandes magos**. Para ello, puede corregir previamente el ejercicio de los alumnos e indicarles que coloquen la pegatina si lo hicieron bien; o puede ser uno de los compañeros el que lea el truco de magia y coloque la pegatina; o pueden ser los propios alumnos quienes coloquen la pegatina después de realizar el ejercicio.

Mis notas

12. Truco de magia

Autoevaluación

Marca con una X las casillas correctas de la columna «Yo». Después, pídele a otra persona y a tu profesor o profesora que rellenen esta tabla.



AUTOEVALUACIÓN	Yo		Otra persona		Docente	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No
El título es atractivo y presenta el truco.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Los materiales necesarios están explicados.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Los pasos de la preparación están ordenados.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Se describen bien los pasos de la actuación.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
El truco es claro y se entiende.	☐	☐	☐	☐	☐	☐

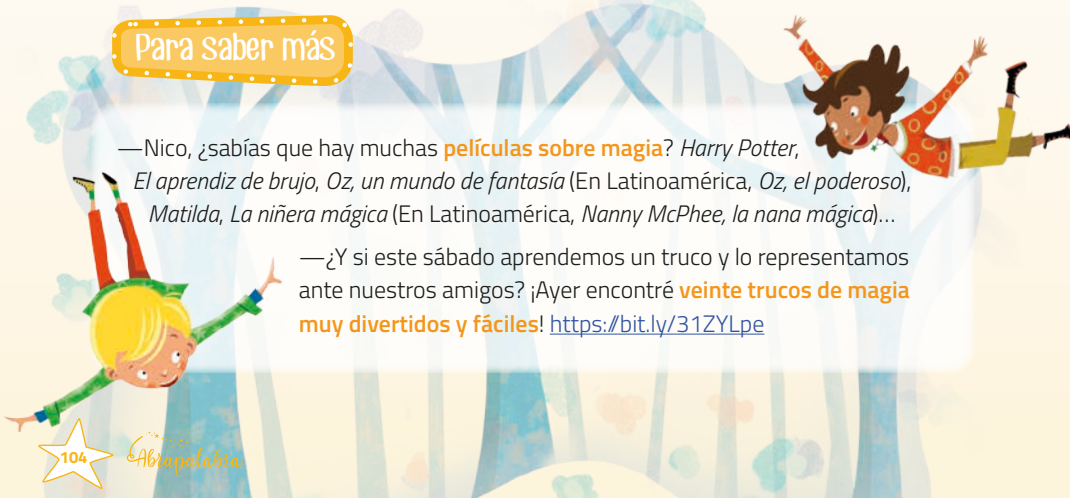
▪ Mensaje del profesor o profesora:

▪ En mi próximo truco, mejoraré:

Para saber más

—Nico, ¿sabías que hay muchas **películas sobre magia**? *Harry Potter*, *El aprendiz de brujo*, *Oz*, *un mundo de fantasía* (En Latinoamérica, *Oz*, *el poderoso*), *Matilda*, *La niñera mágica* (En Latinoamérica, *Nanny McPhee*, *la nana mágica*)...

—¿Y si este sábado aprendemos un truco y lo representamos ante nuestros amigos? ¡Ayer encontré **veinte trucos de magia muy divertidos y fáciles**! <https://bit.ly/31ZYLpe>



AUTOEVALUACIÓN

Propósito: Que los alumnos sean capaces de autoevaluar su aprendizaje de la unidad y su texto, acepten las críticas de los demás e identifiquen en qué pueden mejorar.

Observaciones: Se ofrece un espacio para que un familiar o uno de sus compañeros, y también usted evalúe el truco de magia. Después de completar la tabla, le sugerimos que les escriba un breve mensaje de motivación o de ánimo. Por último, los alumnos pueden escribir una mejora para aplicar la próxima vez que redacten un truco de magia.

PARA SABER MÁS

Propósito: Que los alumnos desarrollen el gusto por la lectura y la escritura de trucos de magia.

Estrategia: Amplí mi conocimiento y Busco textos complementarios.

Observaciones: Se trata de una actividad opcional que los alumnos pueden desarrollar en casa o en el aula de computadoras, si disponen de tiempo.

DINÁMICA OPCIONAL

Propósito: Que los alumnos muestren sus composiciones y se evalúen según lo aprendido en la unidad sobre el género del truco de magia.

Observaciones: Esta dinámica es opcional; dejamos a su elección el realizarla o no. Si decide llevarla a cabo, puede hacerla **al final de la segunda sesión** (si queda tiempo) **o, preferiblemente, en una tercera sesión**. Además, se puede realizar en pequeños grupos o entre todos los alumnos.

Dinámica:

1. Al tratarse de trucos de magia, proponemos que los alumnos **lleven el material necesario a clase y realicen el truco** de la *Producción textual* delante de los compañeros.
2. **Un alumno voluntario actúa** frente a sus compañeros.
3. Al finalizar, los compañeros que lo deseen levantan la mano y **van comentando qué les gustó y qué podrían mejorar**.
4. Por último, el alumno-mago podría **leer su truco y explicar la preparación**.

Mis notas