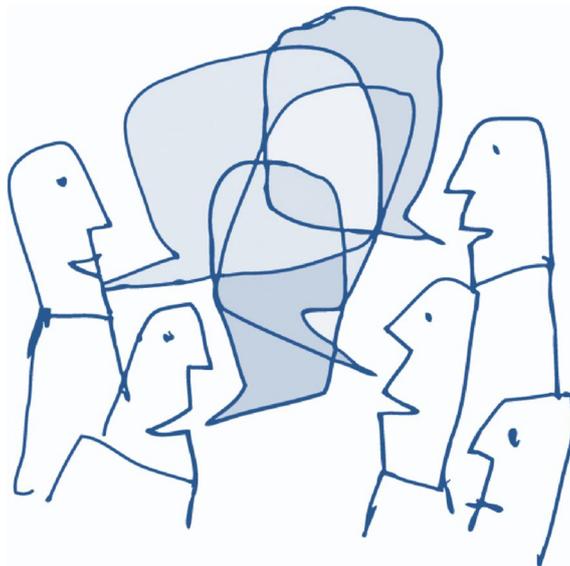


## **REFRANES REVUELTOS REFRANES RESUELTOS<sup>1</sup>**

En esta propuesta estudiaremos algunos de los refranes de la tradición oral lingüística española y frases hechas.

Para llevar a cabo la actividad se dan tres opciones:

- Versión impresa. Se facilita cuadernillo de actividades.
- Versión multimedia. Actividad Jclic.
- Versión combinada. La actividad se apoya en la versión impresa y una vez completada se realiza la versión multimedia. El alumno puede anotar los resultados de las actividades para posteriormente utilizarlos en la actividad Jclic "Refranes y Frases".



---

<sup>1</sup> *Propuesta que incluye nuevas actividades de lengua basadas en las creadas por M<sup>a</sup> Dolores López Bautista. Actualización febrero 2017. Carmen Arenas Fonollosa.*

## PARA EL PROFESORADO

### REFRANES REVUELTOS, REFRANES RESUELTOS

Tercer y cuarto curso de Educación Primaria:

- Comunicación escrita: leer y escribir
- Conocimiento de la lengua. Vocabulario. Uso de las palabras.

#### Justificación

Los refranes y las frases hechas constituyen un recurso lingüístico que enriquece el lenguaje y manifiestan la evolución del lenguaje cotidiano. Forman parte del lenguaje oral de tradición popular. Este tipo de textos cortos forman parte de la realidad cultural y hablan de la historia y de la vida del lenguaje.

Los refranes son testigos de la historia y están presentes en el lenguaje de todos los países por lo que constituyen un elemento común a todas ellas.

Podemos decir que en muchos casos el refrán surge de la tradición popular y se transmite gracias a la tradición oral. Su función es eminentemente comunicativa y exige el uso de un mismo código entre oyente y hablante para lograr dicho objetivo. Los refranes logran transmitir un mismo concepto independientemente de su complejidad.

#### Objetivos

- Incentivar en los alumnos y alumnas el deseo de aprender de forma autónoma.
- Aprender a buscar información relevante y a utilizarla de forma contextual.
- Utilizar el contexto para comprender el uso de refranes y frases hechas y cómo utilizarlos de forma correcta.
- Investigar utilizando libros o equipos informáticos para documentarse o averiguar información relevante.
- Aprender a trabajar en grupo tomando decisiones de forma conjunta, respetando las propuestas de los demás y defendiendo las propias de forma argumentada.

#### Contenidos

- Comprende el sentido global de enunciados, descripciones, informaciones, instrucciones y argumentaciones escritas y responde de forma correcta a las actividades planteadas con una comprensión literal e interpretativa del texto.
- Conoce, entiende y utiliza de forma correcta refranes populares.
- Participa en debates e intercambios de manera constructiva.

## **Descripción de la actividad**

La propuesta contiene diversas actividades relacionadas con los refranes y las frases hechas.

## **Orientaciones para su aplicación**

La actividad se presenta en formato impreso y digital. El alumno puede hacerla utilizando un único formato de forma exclusiva o combinando ambos.

Para la actividad multimedia se utiliza la herramienta Jclíc.

La propuesta puede realizarse en equipo, por parejas o de forma individual.

Versión impresa

Se adjunta cuaderno de actividades para el alumnado.

Versión multimedia

La actividad Jclíc está disponible en el *Aula Virtual Altas Capacidades y Diferenciación Curricular*: <https://aulavirtual32.educa.madrid.org/enriquecimientoeducativo/>

Accediendo como invitado al espacio *Rincón Enriquecimiento para alumnos*.

El alumno o alumna puede tener en su poder el cuaderno de actividades (opción combinada) si el profesorado lo cree necesario.

## **Materiales y recursos**

- Internet: acceso a Internet. Será interesante comprobar las estrategias de búsqueda que utilizan los estudiantes para la búsqueda de información. Qué navegadores utilizan, páginas visitadas, organización de la información, etc. Lo que nos dará información sobre sus competencias en el uso de herramientas TIC.
- Material y documentación impresa: utilización de diccionarios y libros de texto.
- Estuche escolar

## **Temporalización**

Las actividades pueden realizarse a lo largo del curso, en el tiempo destinado a la asignatura de lengua en Educación Primaria o en los tiempos de libre disposición que se hayan establecido por el centro. El tiempo puede variar en función de las habilidades y estrategias de las que disponga el alumnado.

Opciones:

- Versión impresa. Cuaderno de actividades.
- La actividad Jclic está disponible en el *Aula Virtual Altas Capacidades y*

*Diferenciación Curricular:*

<https://aulavirtual32.educa.madrid.org/enriquecimientoeducativo/>

Accediendo como invitado al espacio *Rincón Enriquecimiento para alumnos.*

El alumno o alumna puede tener en su poder el cuaderno de actividades (opción combinada) si el profesorado lo cree necesario.

### Agrupamiento

La actividad puede realizarse de forma individual, por parejas o en equipo (dos o tres componentes).

Los diferentes formatos en los que se presenta la actividad la hacen accesible para cualquier tipo de alumnado independientemente de su estilo de aprendizaje.

### Indicadores de evaluación para el profesorado

TRABAJO EN EQUIPO	Actitudes generales del grupo: respeto, tolerancia, cooperación
	Motivación del grupo hacia la actividad
	Todos los componentes del grupo han participado
	Han repartido funciones y tareas entre los integrantes
	Han respetado normas del juego
INDIVIDUAL	Muestra interés por la actividad
	Participa activamente
	Muestra estrategias para buscar información
	Es capaz de identificar la información relevante de la accesoria
	El trabajo realizado responde a todos los ítems planteados en la actividad
	Muestra iniciativa y toma decisiones.
	Añade información relevante y no solicitada.
	Reconoce el error como fuente de aprendizaje.
	Acepta, respeta y valora comentarios de otros
	Muestra estrategias y habilidades en la utilización de los medios tecnológicos para búsqueda de información
	Es capaz de realizar una autoevaluación objetiva de su trabajo
	Respeto las normas establecidas

## Autoevaluación para el alumnado

La actividad ofrece diferentes tipos de actividades. La versión multimedia ofrece la posibilidad de una autoevaluación directa ya que la respuesta errónea advierte al alumno o alumna de su error y bloquea el paso a la actividad siguiente.

En la versión impresa los alumnos o alumnas pueden realizar la siguiente autoevaluación:

1	2	3	4	5	Valora estos aspectos (1 menos puntuación y 5 máxima)
<b>EL TRABAJO EN GRUPO</b>					
					La composición del equipo
					Las relaciones de los miembros del equipo
					El trabajo realizado por el equipo
					El respeto por la normas establecidas en el juego
<b>MI TRABAJO</b>					
					Interés de la actividad
					Mi trabajo
					Dificultad de las actividades
					Lo que he aprendido
					Modelo de actividad

**Si lo deseas puedes comentar lo que te ha parecido la actividad:**

## Soluciones

### Actividad. Conocer los refranes

Los refranes son dichos populares que se utilizan para explicar o predecir algo. En la tabla siguiente tienes varios ejemplos en su forma original divididos en dos partes. Léelos detenidamente a ver si te suena alguno:

#### PARTE A

Cada mochuelo  
Cuando el gato está ausente  
A caballo regalado  
Caballo grande  
El que con los lobos anda  
Si hay trato  
No es tan fiero el león  
Cien ratones a un gato  
Perro ladrador  
Al perro flaco  
Más vale pájaro en mano  
Cada mono  
Solo pica la abeja  
Gato dormilón  
El gran pez

#### PARTE B

- a su olivo
- los ratones se divierten
- no le mires el diente
- ande o no ande
- a aullar se le enseña
- pueden ser amigos el perro y el gato
- como lo pintan
- le dan un mal rato
- poco mordedor
- todo son pulgas
- que ciento volando
- a su liana
- a quien poco la maneja
- no pilla ratón
- solo se cría en gran mar

Selecciona dos y escribe su significado.

### Actividad. Nuevos refranes

De la tabla siguiente, une y mezcla los finales buscando nuevos refranes. Puedes alterarlos si es necesario.

A la cama no te irás	sin saber una cosa más
Al saber	lo llaman suerte
A río revuelto,	ganancia de pescadores
Bueno y barato	no caben en un zapato
Cuando uno no quiere	dos no riñen
Cría fama	y échate a dormir
De noche todos los gatos	son pardos
Jugar y nunca perder,	no puede ser

Escribe, a continuación, los refranes resultantes de la anterior unión.

Se valorará la capacidad y creatividad del alumnado para buscar un significado coherente al refrán resultante. Mira los siguientes ejemplos (las modificaciones se resaltan en letra mayúscula):

- Cuando uno no quiere no puede ser
- Bueno y barato: Sin saber ALGUNA cosa VAS
- NO Al saber no puede ser
- A la cama no te irás SIN ECHARTE A dormir
- A río revuelto MAREO de pescadores
- Cría MALA fama y tendrás FUTURO pardo
- Etc...

**Actividad. Al pan, pan y al refrán, refrán**

De los siguientes refranes cambia el final de manera original.

El que busca \_\_\_\_\_

El que canta \_\_\_\_\_

El que da lo que tiene \_\_\_\_\_

El que la sigue \_\_\_\_\_

El que mucho duerme \_\_\_\_\_

El que no corre \_\_\_\_\_

El que no arriesga \_\_\_\_\_

El que no tiene cabeza \_\_\_\_\_

El que tiene boca \_\_\_\_\_

El que avisa \_\_\_\_\_

El que algo quiere \_\_\_\_\_

El que parte y reparte \_\_\_\_\_

El que ríe el último \_\_\_\_\_

El que siembra vientos \_\_\_\_\_

Averigua el significado de los refranes originales y si lo desconoces búscalo en Internet.

Se valorará la capacidad y creatividad del alumnado para buscar un significado coherente al refrán propuesto.

### **Actividad. Juego Refranes revueltos.**

Ahora vamos a revolver los refranes para crear otros nuevos. A continuación encontrarás una tabla con diferentes tarjetas. En cada tarjeta está escrita una parte del refrán. Recorta cuidadosamente cada tarjeta.

#### **Instrucciones del juego:**

1. Podéis jugar dos o más jugadores.
2. Barajea las tarjetas.
3. En cada turno cada jugador toma dos tarjetas una de cada color y debe construir su propio refrán con las dos frases.
4. Cada jugador escribe su refrán y el significado que le da. Para hacerlo se todos los jugadores deben utilizar el mismo tiempo. Puede utilizarse un reloj de arena que cuente 2 o 3 minutos.
5. Una vez el jugador haya escrito el refrán y el significado pone su tarjeta boca abajo y lee en voz alta el refrán resultante.
6. El resto de jugadores deben averiguar el significado del mismo
7. El jugador que más se acerque al significado dado ganará 2 puntos.
8. Si el jugador no acierta el significado dado por el que ha formado el refrán gana cero puntos. Si su significado es más creativo u original que el otorgado por el jugador que ha creado el refrán en la opinión de la mayoría de los jugadores, ganará 5 puntos extra.
9. Cada jugador deberá formar tres refranes y acertar otros tres.
10. Gana la partida el jugador que haya logrado obtener mayor puntuación.

Tarjetas:

<b>Cada mochuelo</b>	<b>a su olivo</b>	<b>A caballo regalado</b>
<b>Cuando el gato está ausente</b>	<b>los ratones se divierten</b>	<b>no le mires el diente</b>
<b>El que con los lobos anda</b>	<b>a aullar se le enseña</b>	<b>Si hay trato</b>
<b>Caballo grande</b>	<b>ande o no ande</b>	<b>pueden ser amigos el perro y el gato</b>
<b>No es tan fiero el león</b>	<b>como lo pintan</b>	<b>Perro ladrador</b>
<b>Cien ratones a un gato</b>	<b>le dan un mal rato</b>	<b>poco mordedor</b>
<b>Al perro flaco</b>	<b>todo son pulgas</b>	<b>Más vale pájaro en mano</b>
<b>Cada mono</b>	<b>a su liana</b>	<b>que ciento volando</b>
<b>Solo pica la abeja</b>	<b>a quien poco la maneja</b>	

<b>Gato dormilón</b>	<b>no pilla ratón</b>	
<b>El gran pez</b>	<b>solo se cría en gran mar</b>	

\*Se recomienda imprimir y plastificar las tarjetas. La tarjeta sombreada señala el comienzo del refrán aunque en el juego puede alterarse el orden.

Registros del juego para escribir los refranes y puntuar a los contrincantes.

<b>Nombre del jugador</b>				
<b>Refrán resultante</b>	<b>Mi significado</b>	<b>Nombre del jugador</b>	<b>Significado dado por los jugadores</b>	<b>Puntos</b>

**Totales:**

<b>Nombre del jugador</b>	<b>Refrán</b>	<b>Puntos</b>
<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>		

### Actividad. Frases deshechas

Una frase hecha, como su propio nombre indica, es una frase que contiene unas palabras concretas en un orden determinado y a la que se le ha establecido un significado fijo que no siempre se puede deducir de las palabras que la forman. Completa las palabras de las siguientes frases hechas y escribe en el recuadro dichas palabras en orden:

LA BLANCO PASAR NOCHE EN

PASAR LA NOCHE EN BLANCO

QUE CUENTO TENER MÁS CALLEJA

TENER MÁS CUENTO QUE CALLEJA

TERCERA LA VENCIDA LA VA A

A LA TERCERA VA LA VENCIDA

DIJO LO PAJARITO UN ME

ME LO DIJO UN PAJARITO

VENTANA CASA POR LA TIRAR LA

TIRAR LA CASA POR LA VENTANA

### Actividad. Frases hechas por hacer

La palabra *gato* se utiliza de en diferentes frases hechas. Escribe el significado que, a tu juicio, tienen las siguientes frases; después busca la palabra *gato* en el diccionario y anota al lado la definición que en él aparece. Por último, compara ambas respuestas y corrígelas:

Si está igual o muy parecido: ☺ / Si se parece bastante: ☺ /

Si no se parece nada, nada, nada: ☹

#### SIGNIFICADO

**Dar gato por liebre.** Engañar a alguien dándole una cosa de mala calidad fingiendo que es otra de buena calidad

**Hay gato encerrado.** Tener una situación un problema o engaño ocultos

**Llevarse el gato al agua.** Lograr el triunfo en una disputa o discusión

**Actividad. Une cada frase hecha con su significado y su origen:**

Une cada frase hecha con su significado y su origen:

Hacer el agosto	Sacar grandes beneficios aprovechando una oportunidad	Es el mes donde se realiza la cosecha de cereales, por lo que es cuando se obtienen grandes beneficios
A ojo de buen cubero	Algo que está hecho sin medida	En la época feudal los cuberos fabricaban, a falta de medida reglamentada, a ojo las cubas de agua o vino
La oportunidad la pintan calva	Hay que aprovechar las oportunidades cuando vienen	La diosa Ocasión se representaba con una larga melena por delante, pero calva por detrás