Ana Alonso

Un número mágico

ANAYA

Propuesta Didáctica





Ana Alonso

Un número mágico

ANAYA

Propuesta Didáctica

Área de Matemáticas

Primaria · Segundo Ciclo



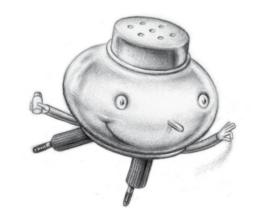
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL para el título *Un número mágico*

© Del texto: Ana Alonso, 2011 © Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2011 Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid www.anayainfantilyjuvenil.com e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

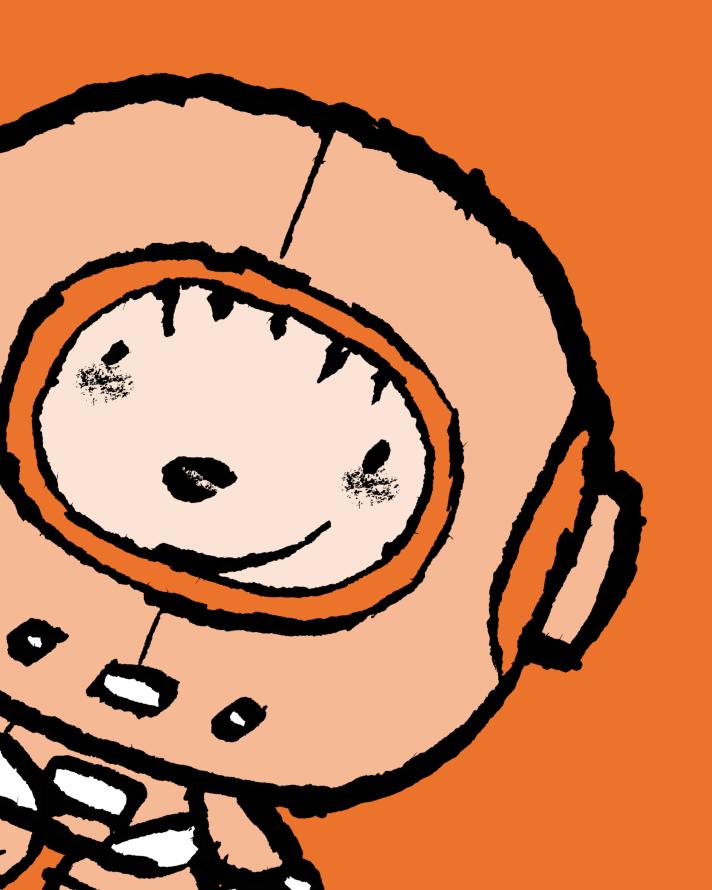
Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia Española en la nueva *Ortografía de la lengua española*, publicada en 2010.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.





| La colección PIZCA DE SAL | | |
|------------------------------|----|--|
| Materiales de PIZCA DE SAL | 6 | |
| Propuesta Didáctica | 9 | |
| 1. Competencias básicas | 9 | |
| 2. Objetivos por áreas | 12 | |
| 3. Contenidos curriculares | 16 | |
| 4. Metodología | 17 | |
| 5. Utilización de las fichas | 21 | |
| 6. Los valores en el libro | 30 | |
| 7. Juego de evaluación | 30 | |
| Juegos dramáticos | 33 | |
| Vocabulanio | 26 | |



a colección PIZCA DE SAL

Anaya, en su compromiso constante con el fomento de la lectura y de la innovación didáctica, presenta la colección **PIZCA DE SAL** como respuesta a los nuevos retos del sistema educativo. Dirigida a Educación Primaria, la colección combina literatura y contenidos de distintas materias del currículo: cada libro aborda dichos contenidos a través de una historia de ficción con una trama seductora y divertida y un lenguaje adecuado a la edad de los lectores. Los libros, de diseño atractivo y profusamente ilustrados, van acompañados de diez fichas de actividades con propuestas para realizar individualmente o en equipo, y tanto en casa como en el aula.

La autora, Ana Alonso, es escritora, poeta y profesora. Con una larga trayectoria literaria, en los últimos años ha publicado numerosos libros infantiles y juveniles, entre otros la prestigiosa serie «La llave del tiempo» y *Versos piratas, piratas en verso*, en Anaya, y ha recibido importantes galardones, entre los que destacan el Premio Hiperión de poesía y el Premio Barco de Vapor de Literatura infantil.

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** presenta un enfoque novedoso, basado en los más recientes estudios sobre la adquisición de los hábitos lectores en edades tempranas, así como en la experiencia de numerosos docentes. Sugestivo y dinamizador (con dramatizaciones y materiales complementarios escritos por la propia autora), ha sido cuidadosamente diseñado para conseguir una eficaz animación a la lectura en todos los niveles de Educación Primaria.

Confiamos que tanto los alumnos como los educadores encuentren en estos libros esa «pizca de sal» tan necesaria para estimular la creatividad y transmitir ilusión a nuestro quehacer diario.



Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras del dragón Minus y su amigo, el elfo Berk, los alumnos de Segundo Ciclo de Primaria podrán reflexionar sobre el valor de las cifras de un número, repasar los conceptos de mayor y menor y practicar la descomposición numérica. Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura, adquirirán nuevo vocabulario y una mejor comprensión de la lengua escrita.



Las fichas de PIZCA DE SAL

El libro lleva **diez fichas** en color para que los alumnos realicen **actividades**, tanto dentro como fuera del aula. Dichas actividades están pensadas para complementar la lectura y reforzar los contenidos curriculares abordados en el relato, así como para atender las necesidades específicas de cada alumno. La postal incluida al final del libro puede emplearse para que escriban a la autora (preferencias, sugerencias, etc.).



Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

Plantea una **metodología** y numerosas estrategias para ayudar a los docentes a sacar el máximo partido de la lectura del libro y de las actividades de las fichas, ofreciendo, organizadas en prácticos cuadros, **orientaciones** para su utilización. Contiene además otros **materiales complementarios** (un juego de evaluación, varios juegos dramáticos y un vocabulario).

Los juegos de PIZCA DE SAL

Para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de los contenidos curriculares, presentamos una serie de **juegos dramáticos** y un **juego de evaluación** que ayudarán a los escolares a recapitular lo aprendido a través de la lectura del libro. En este caso, el «juego de evaluación» consiste en la confección de una baraja numérica para jugar a componer cifras de cinco dígitos.

www.anayapizcadesal.com

En la página de **PIZCA DE SAL**, los profesores encontrarán una **Caza del tesoro**, especialmente diseñada para este libro, con divertidas **actividades interactivas** (juegos, vídeos, manualidades, etc.) adecuadas al nivel de los alumnos. Un modo de iniciar a los jóvenes lectores en los recursos de Internet, al tiempo que trabajan los contenidos curriculares tratados en el libro.



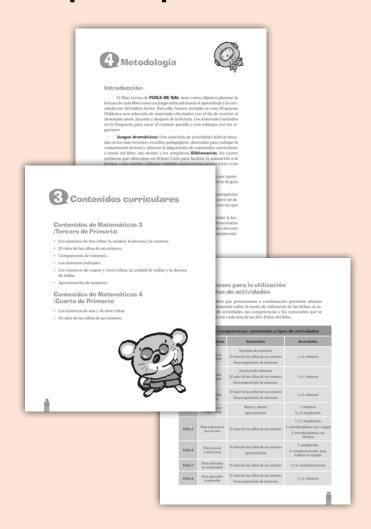
Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

Propuesta Didáctica

- Competencias básicas
- Objetivos por áreas
- Contenidos curriculares
- Metodología
- Utilización de las fichas (Incluye prácticos cuadros y soluciones)
- Los valores en el libro
- Juego de evaluación

El blog de Pizca de Sal





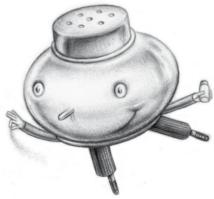
Juegos dramáticos



Vocabulario







Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **Un número mágico** son las siguientes:

Competencia matemática

- Reconocer distintos usos de los números y utilizar códigos numéricos para identificar objetos, situaciones.
- Reconocer la utilidad de las operaciones para resolver problemas.
- Reconocer la utilidad del cálculo mental en el manejo de las monedas y billetes de curso legal.
- · Adquirir conocimientos y destrezas matemáticas.
- Mostrar interés por utilizar modos matemáticos de pensamiento.

Competencia en comunicación lingüística

- Incorporar los números al lenguaje habitual, como elementos con valor expresivo e interpretar mensajes que contienen números.
- Describir verbalmente los razonamientos y procesos matemáticos que intervienen en las distintas operaciones matemáticas.
- Incorporar a su lenguaje habitual la terminología de las distintas operaciones matemáticas.

- Utilizar un lenguaje preciso y claro en la descripción, localización y organización de hechos a lo largo del tiempo.
- Producir textos orales y escritos.
- Expresar adecuadamente ideas y emociones.
- Reflejar con imaginación y coherencia la solución de un conflicto en un texto narrativo.
- Comprender, componer y utilizar textos narrativos.
- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.
- Conocer y utilizar los recursos necesarios para la descripción de personajes.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Reconocer la utilidad de los números para expresar cantidades de las magnitudes que manejamos todos los días.
- Facilitar una mejor comprensión del entorno.
- Utilizar las distintas operaciones matemáticas para enfrentarse a situaciones cotidianas en las que emplear las matemáticas fuera del aula.
- Describir el entorno de manera más ajustada a la realidad.
- Transmitir informaciones precisas sobre aspectos cuantificables del entorno.

Tratamiento de la información y competencia digital

- Proporcionar destrezas asociadas al uso de los números.
- Facilitar la comprensión de informaciones que incorporen cantidades y medidas.
- Utilizar internet como recurso para la búsqueda de información.

Competencia social y ciudadana

- Valorar la utilidad de los números como recurso para analizar los elementos y relaciones de la sociedad en la que vivimos.
- Desarrollar la colaboración con los demás y mostrar actitudes de ayuda con el fin de resolver situaciones problemáticas en las que intervengan las distintas operaciones matemáticas.
- Aceptar otros puntos de vista diferentes al propio al utilizar estrategias de resolución de problemas.

Competencia para aprender a aprender

- Reconocer la utilidad de las representaciones gráficas para fijar y aclarar conceptos y relaciones en los números.
- Verbalizar el proceso seguido en el aprendizaje de las distintas operaciones matemáticas, para potenciar el desarrollo de estrategias que faciliten el aprendizaje autónomo.
- Potenciar el desarrollo de estrategias que faciliten el aprendizaje autónomo.
- Desarrollar la habilidad para comunicar con eficacia los propios resultados.
- Verbalizar el proceso seguido en el aprendizaje, para reflexionar sobre cómo se aprende.
- Autonomía e iniciativa personal
- Seguir un método como estrategia para tener una mayor seguridad en la resolución de problemas.
- Desarrollar la confianza para enfrentarse con éxito a situaciones inciertas.
- Gestionar los recursos para optimizar los procesos de resolución de problemas, utilizando distintas operaciones matemáticas.
- Trazar un plan, buscar estrategias y tomar decisiones para resolver problemas.
- Mostrar curiosidad por conocer la utilidad de los aprendizajes nuevos.
- Enfrentarse a nuevas situaciones con mayor posibilidad de éxito, teniendo en cuenta la valoración de los resultados obtenidos en situaciones similares.

2 Objetivos por áreas

Objetivos del área de Matemáticas

- Consolidar los conceptos básicos matemáticos sobre el número, las operaciones básicas de cálculo, la medida, las formas geométricas y su situación en el espacio, sus posibilidades operatorias y de organización de la información.
- Utilizar los distintos lenguajes matemáticos (numérico, geométrico y gráfico) para interpretar, valorar y producir informaciones y mensajes sobre situaciones conocidas.
- Utilizar el conocimiento matemático para interpretar, valorar y producir informaciones y mensajes sobre fenómenos conocidos.
- Reconocer situaciones de la vida cotidiana que puedan ser descritas con la ayuda de códigos, números naturales y fracciones muy sencillas.
- Detectar y resolver problemas cada vez más complejos del entorno cotidiano, cuya resolución requiera las operaciones y destrezas básicas del cálculo.
- Valorar la necesidad e importancia de las matemáticas en la vida cotidiana.
- Mostrar interés y perseverancia en la búsqueda de soluciones a sencillas situaciones problemáticas.
- Disfrutar con las diferentes posibilidades de representación de datos sobre hechos o situaciones de la vida cotidiana de forma numérica y gráfica.
- Manifestar satisfacción por el progreso de sus conocimientos matemáticos.
- Afrontar con autonomía situaciones problemáticas cada vez más complejas, sin abandonar las tareas hasta haberlas concluido.
- Efectuar operaciones sencillas de cálculo mental y mostrar confianza en las propias capacidades.

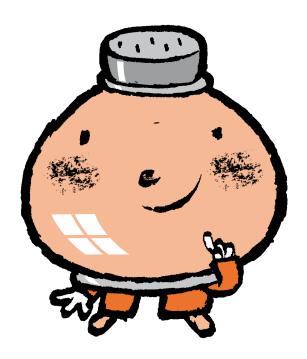
- Elaborar y utilizar estrategias personales de estimación, aproximación y cálculo mental, y orientación espacial para la resolución de problemas sencillos a partir de su conocimiento de los números y de las cuatro operaciones básicas.
- Explorar y utilizar instrumentos sencillos de cálculo (ábaco), analizando su adecuación, ventajas e inconvenientes, y revisando los resultados.
- Comprender mejor el propio entorno y desarrollar nuevas posibilidades de acción sobre dicho entorno, utilizando sus conocimientos sobre las formas geométricas, y describiendo apropiadamente posiciones y trayectorias de objetos en el espacio.
- Detectar y resolver problemas sencillos de la vida cotidiana, para cuya resolución se necesite la ayuda de códigos básicos y del sistema de numeración decimal.
- Conocer el valor de posición de cada dígito y ser capaz de representar cantidades más complejas.

Objetivos del área de Lengua Castellana y Literatura para Segundo Ciclo de Primaria

- Comprender discursos orales y escritos más extensos y complejos que en el ciclo anterior, ampliando los temas de interés, manteniendo la atención y una actitud crítica.
- Diferenciar las ideas esenciales de las accesorias.
- Analizar los aspectos sencillos del texto (estructura del discurso, vocabulario, intención, etcétera).
- Expresarse oralmente y por escrito adecuadamente en situaciones formales e informales, ampliando los contextos e interlocutores conocidos y desconocidos.
- Expresar con claridad, ordenada y coherentemente: vivencias, ideas, observaciones, sentimientos, etcétera.
- Elegir las formas de comprensión y expresión adecuadas a la situación y a la intención comunicativa.
- Valorar y aceptar las aportaciones propias y las de los demás, respetando las normas del intercambio comunicativo.

- Producir textos escritos propios de la vida social del aula, como consolidación del sistema lecto-escritor para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades (normas, notas, cartas, avisos, solicitudes...) de acuerdo con las características propias de estos géneros.
- Comprender textos del ámbito escolar, producidos con finalidad didáctica o de uso social (folletos, descripciones, instrucciones y explicaciones), para aprender y para informarse, comparando, clasificando, identificando e interpretando los conocimientos y las informaciones para ampliar los aprendizajes.
- Utilizar, de manera dirigida, las tecnologías de la información y la comunicación y los diferentes tipos de bibliotecas (de aula y de centro), mostrando respeto por sus normas de funcionamiento, con la finalidad de obtener información y modelos para la composición escrita.
- Valorar la escritura como herramienta de comunicación, fuente de información y de aprendizaje, y como medio de organizarse y resolver problemas de la vida cotidiana.
- Conocer la estructura de los textos propios del ámbito académico (cuestionarios, resúmenes, informes, descripciones, explicaciones...), y aplicar estos conocimientos a la comprensión y producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades.
- Producir textos de intención literaria para comunicar sentimientos, emociones, estados de ánimo o recuerdos (narraciones, poemas, diálogos escenificados, descripciones, cómics, redacciones...), a partir de la exploración de las posibilidades expresivas de la lengua mediante la observación y análisis de textos modelos (historias o cuentos narrados por el profesor), y con la ayuda de distintos recursos y juegos que estimulen la imaginación y la creatividad.
- Utilizar indicadores sencillos en la lectura de textos (ilustraciones, títulos, etcétera) para formular conjeturas sobre su contenido.
- Expresarse oralmente y por escrito empleando sistemas verbales y no verbales de comunicación (gestos, movimientos corporales, sonidos, etc.).
- Desarrollar la autocrítica y la autoexigencia en las propias realizaciones con finalidades diversas, valorándolas como fuente de disfrute, aventura, ocio, diversión, información, aprendizaje y como destreza básica para el enriquecimiento de la propia lengua y la cultura personal.

- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.
- Leer en voz alta (sin silabeo, saltos de palabras, etcétera), distinguiendo lo esencial de lo accesorio, en textos cada vez más extensos y complejos.
- Desarrollar el gusto literario (narrativo, poético, etcétera).
- Explorar las posibilidades expresivas básicas de la lengua oral y escrita, adquiriendo seguridad en las propias habilidades comunicativas y usos personales del lenguaje.
- Componer por escrito, de forma cada vez más compleja, ordenada y coherente: ideas, vivencias, sentimientos, hechos reales y fantásticos, tanto en prosa como en verso.
- Expresarse por escrito utilizando las normas básicas de la lengua escrita.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento de aprendizaje y planificación de actividades cada vez más complejas, utilizando diferentes recursos.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento para la elaboración y anticipación de alternativas de acción.
- Utilizar la lengua oral y escrita como instrumento para la memorización de la información, la recapitulación y la revisión del proceso seguido.



Contenidos curriculares

Contenidos de Matemáticas 3 (Tercero de Primaria)

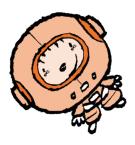
- Los números de tres cifras: la unidad, la decena y la centena.
- El valor de las cifras de un número.
- Comparación de números.
- Los números ordinales.
- Los números de cuatro y cinco cifras: la unidad de millar y la decena de millar.
- Aproximación de números.

Contenidos de Matemáticas 4 (Cuarto de Primaria)

- Los números de seis y de siete cifras.
- El valor de las cifras de un número.







Introducción

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** tiene como objetivo plantear la lectura de cada libro como un juego enfocado hacia el aprendizaje y la consolidación del hábito lector. Para ello, hemos incluido en esta Propuesta Didáctica una selección de materiales diseñados con el fin de motivar al alumnado antes, durante y después de la lectura. Los materiales incluidos en la Propuesta para sacar el máximo partido a este enfoque son los siguientes:

Juegos dramáticos: Una selección de actividades lúdicas basadas en los más recientes estudios pedagógicos, diseñadas para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de contenidos curriculares a través del libro (sin olvidar a los simpáticos **Biblionautas**, los cuatro muñecos que ofrecemos en Primer Ciclo para facilitar la animación a la lectura, y que pueden utilizarse también como recurso en este Ciclo si los profesores lo consideran oportuno).

Vocabulario: Una selección fotocopiable de términos que aparecen en el libro, con definiciones claras y sencillas, que podrá servir de guía a los niños durante la lectura.

Juego de evaluación: actividad lúdica diseñada para recapitular lo aprendido. En este caso, consistirá en la elaboración de una serie de dibujos por parte de los alumnos en diferentes estilos pictóricos con los que se montará una exposición en el aula.

A continuación, se proponen algunas pautas para abordar la lectura, así como para aprovechar mejor los materiales complementarios una vez leído el libro. El educador puede adaptarlas a su práctica docente como crea necesario, pues él es quien mejor conoce las necesidades educativas de sus alumnos.

Antes de la lectura: Presentación del libro

Antes de comenzar a leer *Un número mágico*, el profesor puede proponer a los niños una reflexión sobre los títulos de varias historias que llevan números en sus títulos (por ejemplo, «Ben 10», «Ciento un dálmatas», «Las Mil y una noches»). Se invitaría a los niños a reflexionar acerca del significado de esos números en las historias mencionadas (no tiene por qué ser las propuestas) y a preguntarles si el «1» y los ceros que aparecen en los tres números tienen el mismo valor (en el caso de elegir otros títulos, convendría que tuvieran en común algunas cifras, pero con diferente valor numérico según ocupen el lugar de las unidades, decenas, centenas, etc). Después de escuchar las respuestas de los niños y las niñas, el profesor comentará las peculiaridades del número mágico que aparece en la historia que van a leer, pero sin desvelar detalles importantes de la trama.

En definitiva, se trata de encontrar puntos de conexión entre los conocimientos de los alumnos y el libro que los inciten a acometer la lectura con entusiasmo y curiosidad.

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

Una vez que el profesor ha preparado a los niños para sumergirse en el libro, llega el momento de abordar la lectura del mismo. Dicha lectura puede realizarse de dos maneras, en función de la disponibilidad de tiempo y de la utilización educativa del texto que quiera hacer el profesor:

Lectura en el aula: El libro puede leerse directamente en clase, utilizando para ello las sesiones que sean necesarias. Para fomentar el hábito lector en los alumnos, lo mejor sería combinar tres estrategias durante estas sesiones:

- Lectura en voz alta por parte de los alumnos, para fomentar la fluidez lectora y trabajar la entonación.
- Lectura en voz alta por parte del profesor, en forma de cuentacuentos.
- Lectura silenciosa.

Durante estas sesiones, el educador puede interrumpir la lectura siempre que lo considere necesario para comentar la historia con los niños, intercambiar preguntas sobre el texto o hacer observaciones divertidas. También puede delegar esta tarea en algunos de los niños (un grupo diferente en cada sesión). Asimismo, puede utilizar el vocabulario fotocopiable que se incluye en esta Propuesta Didáctica para trabajar aquellos aspectos del currículo de Matemáticas que van apareciendo en el texto y para solucionar las dudas de vocabulario.

Lectura individual en casa: Después de presentar el libro en el aula, el profesor puede recomendar su lectura a los alumnos como actividad complementaria para realizar en casa. De este modo, se fomenta el hábito lector continuado, la incorporación de la lectura a las actividades de ocio de los alumnos y la responsabilidad individual. Para apoyar al alumno en esta tarea, lo ideal sería proporcionarle el vocabulario fotocopiable que se incluye en al final de la Propuesta Didáctica, y hacer un seguimiento individualizado del proceso de lectura a través de preguntas informales acerca del mismo.

Se puede fijar un mes de plazo para concluir la lectura del libro, pasado el cual se trabajarían algunos aspectos del mismo en clase a través de las fichas de trabajo.

Otra alternativa es darle a toda la actividad un carácter voluntario, y permitir elegir al alumno aquellas actividades de los recursos didácticos que prefiera realizar.

Después de la lectura: Juegos dramáticos y fichas de trabajo

Tanto si la lectura se realiza en el aula como si se hace en casa, una vez finalizada la misma, el profesor organizará una sesión de recapitulación y evaluación de la comprensión lectora de los niños utilizando para ello los **juegos dramáticos** que se ofrecen entre los recursos del Plan Lector.

A través de estos juegos, los alumnos podrán escenificar algunas de las situaciones que aparecen en la historia y ahondar en su significado, explorando los contenidos curriculares abordados en el libro de una manera amena y lúdica, lo que les permitirá desarrollar su creatividad y utilizarla para afianzar el aprendizaje.

Terminada la sesión de «juegos dramáticos», el profesor puede distribuir las **fichas** de trabajo y utilizarlas como crea conveniente para realizar actividades de carácter obligatorio o voluntario. En el apartado siguiente, se dan algunas indicaciones acerca de la utilización de estos recursos en el aula y fuera de ella.









5 Utilización de las fichas

Cada título de **PIZCA DE SAL** va acompañado de diez fichas con diversas actividades para trabajar los contenidos del libro tanto dentro como fuera del aula. Además, en cada ficha figura la información sobre el contenido curricular, las competencias y los tipos de actividades que pueden trabajarse. Las actividades están diseñadas para abarcar una amplia gama de usos, y, en función de los distintos usos, las hemos clasificado del siguiente modo:

Actividades de refuerzo: Para consolidar contenidos curriculares y contribuir a su mejor asimilación por parte del alumnado. Pueden utilizarse también como actividades de evaluación, y como actividades de repaso para alumnos que no estén alcanzando los objetivos de etapa.

Actividades de ampliación: Para profundizar en los contenidos del currículo, o para atender las necesidades especiales de aquellos alumnos que ya hayan asimilado los contenidos curriculares básicos.

Actividades complementarias: Actividades extracurriculares que se desarrollan dentro del ámbito escolar o bien en casa, con carácter voluntario.

Actividades extraescolares: Actividades extracurriculares que se desarrollan fuera del ámbito escolar y que requieren monitorización por parte de algún adulto.

Actividades para realizar en equipo: Para formar grupos de trabajo y fomentar la colaboración y la distribución de tareas en el seno del grupo.

Actividades interdisciplinares: Permiten abordar simultáneamente contenidos curriculares de dos áreas distintas.

Actividades de Educación en valores: Actividades de carácter transversal que, partiendo de los contenidos de un área determinada, permiten trabajar aspectos formativos relacionados con la adquisición de hábitos saludables y de actitudes de cooperación, integración y solidaridad.

Estructura de las fichas de actividades

Información sobre las competencias y capacidades que se trabajan



Información sobre el modo de utilización

Información sobre el contenido

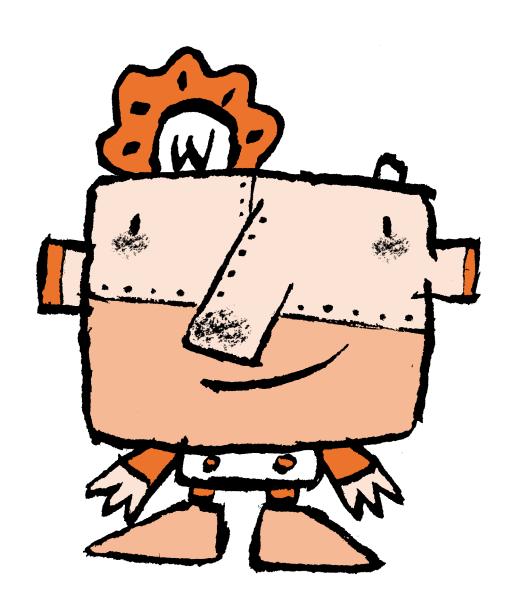
Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

Los cuadros que presentamos a continuación permiten obtener una rápida información sobre el modo de utilización de las fichas, al indicar los tipos de actividades, las competencias y los contenidos que se pueden trabajar con cada una de las diez fichas del libro.

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades

| Número de ficha | Competencias | Contenidos | Actividades |
|--------------------|----------------------------------|--|--|
| Ficha 1 | Para aplicar lo aprendido | Escritura de números El valor de las cifras de un número Descomposición de números | 1 a 3: refuerzo |
| Ficha 2 | Para pensar y relacionar | Escritura de números El valor de las cifras de un número Descomposición de números | 1 y 2: refuerzo |
| Ficha 3 | Para comprender lo leído | El valor de las cifras de un número Descomposición de números | 1 a 5: refuerzo |
| Ficha 4 | Para aplicar lo aprendido | Mayor y menor Aproximación | 1: refuerzo 2 y 3: ampliación |
| Ficha 5 | Para expresarse por escrito | El valor de las cifras de un número | 1 y 2: ampliación 1: interdisciplinar con Lengua 2: interdisciplinar con Plástica |
| Ficha 6 | Para pensar y relacionar | El valor de las cifras de un número Aproximación | 1: ampliación 2: complementaria, para realizar en equipo |
| Ficha 7 | Para estimular la creatividad | El valor de las cifras de un número | 1 y 2: complementarias |
| Ficha 8 | Para aprender a aprender | El valor de las cifras de un número Descomposición de números | 1 y 2: refuerzo |

| Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades | | | |
|--|------------------------------|--|--|
| Número de ficha | Competencias | Contenidos | Actividades |
| Ficha 9 | Para aplicar lo aprendido | El valor de las cifras de un número Mayor y menor | 1 y 2: refuerzo 3: ampliación, interdisciplinar con Lengua |
| Ficha 10 | Para pensar y relacionar | El valor de las cifras de un número Mayor y menor | 1: ampliación 2: refuerzo |



| Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas | | |
|---|----------------------------|--|
| Actividades interdisciplinares con Lengua y Literatura | Ficha 5: actividad 1 | |
| | Ficha 9: actividad 3 | |
| Actividades complementarias | Ficha 6: actividad 2 | |
| | Ficha 7 actividades 1 y 2 | |
| Actividades para realizar en equipo | Ficha 6: actividad 2 | |
| Actividades interdisciplinares con Plástica | Ficha 5: actividad 2 | |
| | Ficha 4: actividades 2 y 3 | |
| | Ficha 5: actividades 1 y 2 | |
| Actividades de ampliación | Ficha 6: actividad 1 | |
| | Ficha 9: actividad 3 | |
| | Ficha 10: actividad 2 | |
| | Ficha 1: actividades 1 a 3 | |
| Actividades de refuerzo | Ficha 2: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 3: actividades 1 a 5 | |
| | Ficha 4: actividad 1 | |
| | Ficha 8: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 9: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 10: actividad 2 | |

| Competencias que se trabajan a través de las fichas | | |
|---|-----------------------------|--|
| Experimentación | Ficha 7: actividades 1 y 2 | |
| Búsqueda de información | Ficha 6: actividad 2 | |
| Comprensión lectora | Ficha 3: actividades 1 a 5 | |
| Expresión escrita | Ficha 5: actividad 1 | |
| | Ficha 9: actividad 3 | |
| Razonamiento y relación de conceptos | Ficha 2: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 6: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 10: actividades 1 y 2 | |
| Aplicación de lo aprendido | Ficha 1: actividades 1 a 3 | |
| | Ficha 4: actividades 1 a 3 | |
| | Ficha 8: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 9: actividades 1 y 2 | |
| Creatividad | Ficha 5: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 7: actividades 1 y 2 | |

| Contenidos que se trabajan a través de las fichas | | |
|---|-----------------------------|--|
| Aproximación | Ficha 4: actividades 2 y 3 | |
| | Ficha 6: actividad 1 | |
| Escritura de números | Ficha 1: actividad 3 | |
| | Ficha 2: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 1: actividades 1 a 3 | |
| | Ficha 2: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 3: actividades 1 a 5 | |
| | Ficha 5: actividades 1 y 2 | |
| El valor de las cifras de un número | Ficha 6: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 7: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 8: actividad 1 | |
| | Ficha 9: actividades 1 a 3 | |
| | Ficha 10: actividades 1 y 2 | |
| Descomposición de números | Ficha 1: actividad 1 | |
| Descomposicion de números | Ficha 8: actividad 2 | |
| Mayor y menor | Ficha 4: actividad 1 | |
| | Ficha 9: actividades 1 y 2 | |
| | Ficha 10: actividades 1 y 2 | |

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (*Un número mágico*)

- **Ficha 1 1:** 9 300 = trescientos; 3 999 = tres mil; 9 003 = tres; 1 930 = treinta; 399 = trescientos; 993 = tres.
 - **2:** 9300, 9003, 3999, 1930, 993, 399.
 - **3:** 39 425 = treinta y nueve mil cuatrocientos veinticinco.
 - 98 223 = noventa y ocho mil doscientos veintitrés.
 - 53 009 = cincuenta y tres mil nueve.
 - 9013 = nueve mil trece.
- Ficha 2 1: a) 3009, 9030, 3090, 9003. (Otros: 9300, 3900).
 - **b**) Respuesta abierta, dependiendo de los números elegidos en el apartado a).
 - **c**) Respuesta abierta, dependiendo de los números elegidos en el apartado **a**).
 - **2: a**) Respuesta abierta. (*Ejemplo:* si el número menor es 3 009, se obtendría el 30 093 = treinta mil noventa y tres).
 - **b**) Respuesta abierta. *(Ejemplo:* si el número menor es 3 009, se obtendría el 33 009 = treinta y tres mil nueve).
 - **c**) *A la derecha, por ejemplo:* si el número menor es 3 009, se obtendría el 30 090 = treinta mil noventa.
 - *A la izquierda:* el número, sea cual sea, no cambia, sigue siendo el mismo.
- **Ficha 3 1:** Porque hace que aparezcan tres unidades de aquello que le pidas.
 - **2:** Porque espera que, mediante esa estratagema, Mag le revele para que sirve ese número.
 - **3:** Colocarle uno o varios ceros a la derecha para que, en lugar de producir 3 unidades de cualquier cosa, el tres mágico produzca treinta, trescientas o tres mil unidades.
 - **4:** Colocan tres ceros detrás del tres para que este haga aparecer tres mil unidades de aquello que le pidan.
 - **5:** Caen tres mil caramelos. Se comparan con una tormenta de granizo verde.

Ficha 4 1: 93 000, 90 300, 39 000, 30 900, 30 090.

2: Se aproxima más al 30 000.

3: Respuesta correcta es 40 009 (d).

4: Respuesta libre.

Ficha 5: 1: Respuesta libre.

2: Respuesta libre.

Ficha 6 1: El número es el 906.

2: Respuesta abierta.

Ficha 7 1: Respuesta libre.

2: Respuesta abierta, en función de cómo se haya realizado el ejercicio 1.

Ficha 8 1: 342, 1312, 1333, 303, 340, 9381.

2: 4820 = cuatro unidades de millar, ocho centenas, dos decenas, cero unidades.

3551= tres unidades de millar, cinco centenas, cinco decenas, una unidad.

9 025 = nueve unidades de millar, cero centenas, dos decenas, cinco unidades.

794 = cero unidades de millar, siete centenas, nueve decenas, cuatro unidades.

1308 = una unidad de millar, tres centenas, cero decenas, ocho unidades.

Ficha 9 1: a) 900 (novecientas).

b) 90 000 (noventa mil).

2: Seguiría valiendo lo mismo: nueve unidades.

3: Significa no influir en nada, no contar para nada (los ceros a la izquierda no modifican el valor de ningún número).

Ficha 10 1: a) 1800, 2100.

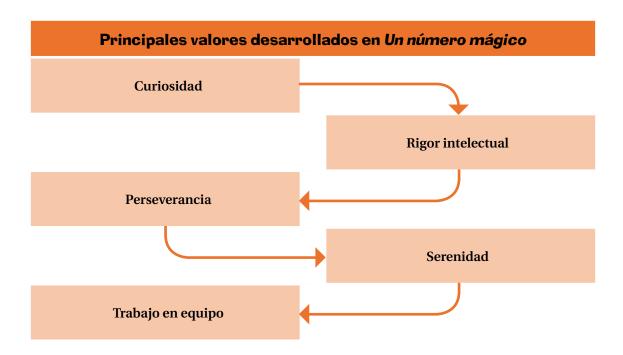
b) 15000, 19000.

c) 24, 20.

2: a) 582, 528, 258, 285, 852, 825.

b) Utilizaría el 852, porque es el mayor de los números formados con estas cifras.

6 Los valores en el libro

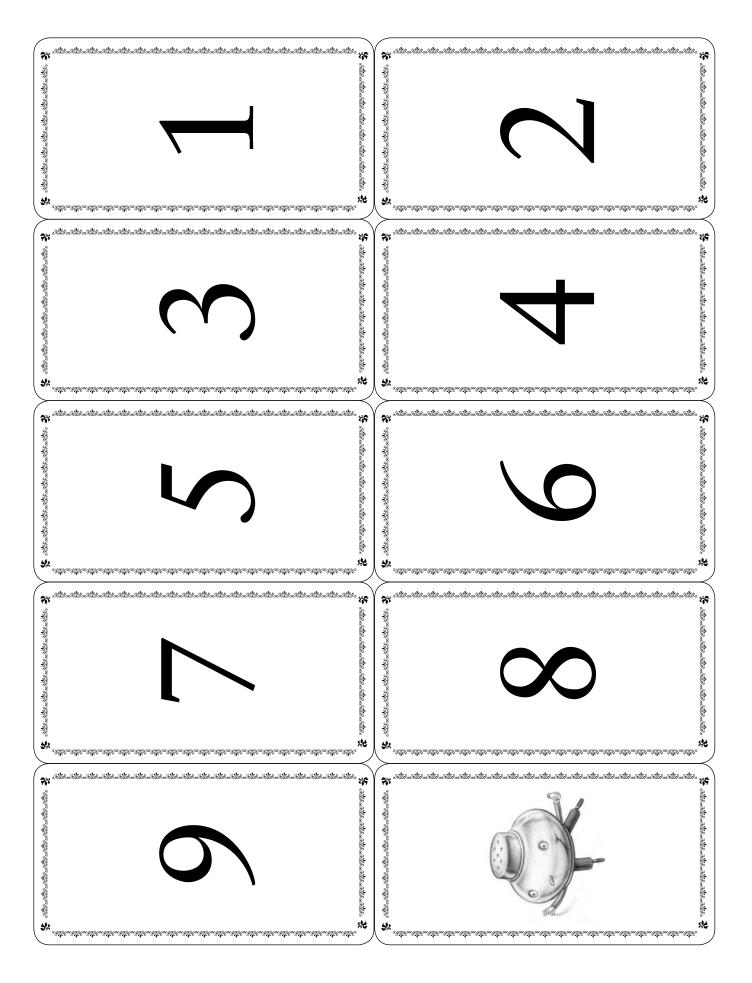


Juego de evaluación

Se trata de un juego de cartas con el que los alumnos podrán revisar de un modo lúdico los contenidos del libro (el valor de las cifras de un número, mayor y menor, etc.). El profesor utilizará fotocopias de la baraja numérica que figura a continuación.

Cada baraja está integrada por 50 cartas: 5 grupos de cartas del 1 al 9, más 5 comodines (es decir, cada baraja se realiza con cinco fotocopias de la página de cartas).

El profesor dividirá a los escolares en grupos de cinco, y, una vez recortadas las fotocopias, ayudará a los alumnos a componer las barajas. Cada grupo recibirá una baraja de cincuenta cartas.



Baraja numérica

Reglas del juego:

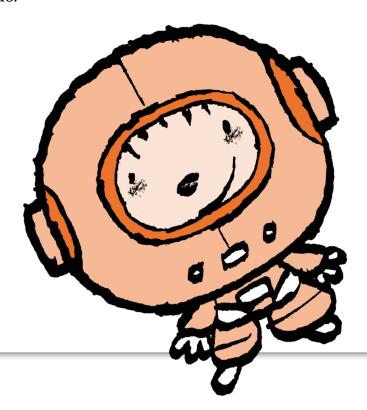
Las cartas se barajan boca abajo y se reparten cinco cartas a cada niño del grupo. Cada jugador intenta componer con los cinco números que le han correspondido la cifra más alta posible.

Todos exponen sus cifras.

El jugador que haya compuesto el número más alto gana un punto y puede cambiar una de sus cartas (elegirá previsiblemente la más baja) por otra del montón que queda sin repartir.

Los comodines pueden usarse dos veces e intercambiarse por cualquier cifra, pero la suma de las dos veces tiene que ser nueve. Pasados los dos usos del comodín, este se mete en el mazo de cartas y se sustituye por otra carta.

Después de diez rondas, gana el jugador que más puntos haya obtenido.





Estos juegos han sido diseñados para trabajar sobre los contenidos del libro fomentando, al mismo tiempo, la creatividad y la imaginación de los alumnos.

Lo primero que deben comprender los participantes es que no hay respuestas «correctas» o «incorrectas» al juego, sino que se trata de un planteamiento abierto donde pueden tener cabida muchas interpretaciones diferentes, siempre que se respeten las reglas básicas. De este modo, los juegos, además de servir como instrumentos de aprendizaje, contribuirán a desarrollar la autonomía de los alumnos en cuanto a la interpretación y aplicación de reglas, así como su sentido de la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de las mismas.

Según los más recientes estudios pedagógicos, esta es, sin duda, la aportación más valiosa del juego dramático a la educación: la de fomentar el autocontrol y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.



Juego 1: «Escenas y objetos»

Materiales necesarios:

El profesor prepara tarjetas con nombres o dibujos de diferentes objetos que aparecen en el libro (incluso puede utilizar una caja con los objetos mismos: pelota, libro de aventuras, silbato, cometa, manto escarlata, caramelos de menta, ceros, nueves, trenes eléctricos, bicicletas...).

Procedimiento:

- **a)** Se divide a los estudiantes en grupos de cuatro o cinco miembros.
- **b**) Dentro de cada grupo, los niños y niñas se repartirán los papeles de distintos personajes del libro: Katrina, Berk, Minus, Cirrus, hada u otros dragones (se les puede dejar cierto margen para elegir a sus personajes).
- **c**) Luego, el profesor asignará al azar un objeto de su colección a cada grupo, y este deberá representar la escena del libro en la que aparece dicho objeto, alargándola todo lo que quiera e introduciendo cuantas improvisaciones desee.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Se trata de que los niños se expresen con sus propias palabras e improvisen sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

Objetivo:

Con este ejercicio se consolidará de una manera lúdica y creativa la comprensión tanto del argumento del libro como los contenidos curriculares.

Juego 2: «Soy un número...»

Materiales necesarios:

Una bolsa llena de papeles con números del 1 al 9.

Cartulinas.

Bolsas de basura industrial. El profesor las recortará para que los alumnos puedan introducírselas, a modo de disfraz.

Procedimiento:

- a) El profesor divide a los escolares en grupos de cinco o seis niños.
- **b**) Cada niño sacará un número de la bolsa repleta de números del uno al nueve. A continuación, tendrá que escribir el número que le haya correspondido en una cartulina grande, recortarlo y graparlo a la bolsa de basura industrial que utilizará como disfraz, a modo de camisola.
- **c**) Ahora, cada niño representa a un número dentro del grupo (pueden estar repetidos).
- **d**) Los grupos deben esforzarse por representar al menos cinco números diferentes poniéndose en fila y combinados de diferentes formas, y deben intentar componer el número más alto posible con las cifras de sus integrantes.
- e) Gana el grupo que componga el número más alto.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Los niños deben expresarse con sus propias palabras e improvisar sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

Objetivo:

Repasar de una manera lúdica los contenidos curriculares del libro.





Abedul: Árbol de hoja caduca que tiene el tronco muy blanco y hojas pequeñas y delicadas.

Ejemplo: El viento se enredaba en las copas de los abedules.

Aferrarse: Agarrarse con fuerza a algo.

Ejemplo: Cuando resbalé, me aferré a su brazo para no caerme.

Algarabía: Alboroto que se produce cuando varias personas hablan a la vez. Confusión de voces.

Ejemplo: En medio de toda aquella algarabía no oí el móvil cuando sonó.

Arándanos: Pequeños frutos azules y comestibles producidos por unos arbustos silvestres que crecen en zonas frías o de montaña.

Ejemplo: Si cogemos suficientes arándanos, podremos hacer mermelada.

Arroyo: Río pequeño, con poca agua.

Ejemplo: Al cruzar el arroyo se me cayó un zapato al agua.

Palabras relacionadas: arroyuelo.

Atmosférico: Relacionado con la atmósfera (la capa de gases que envuelve la tierra).

Ejemplo: Los huracanes son fenómenos atmosféricos muy violentos.

Palabras relacionadas: atmósfera.

Atronadora: Que hace un ruido parecido al de un trueno.

Ejemplo: Me tapé los oídos para no oír aquella música atronadora.

Borrasca: Fenómeno atmosférico que produce lluvias.

Ejemplo: *Una borrasca se ha instalado sobre la península, y lloverá en toda España.*

Palabras relacionadas: borrascoso.

Cavernosa: Que parece salir del interior de una caverna.

Ejemplo: La voz cavernosa del anciano me hizo temblar.

Palabras relacionadas: caverna, cavernícola.

Crepitar: Hacer un ruido parecido al de la leña cuando arde.

Ejemplo: En la chimenea crepitaba un alegre fuego.

Palabras relacionadas: crepitante.

Desconcertado: Sorprendido por un suceso inesperado.

Ejemplo: Al ver que no le traía ningún regalo, el niño me miró desconcertado.

Palabras relacionadas: desconcertar, desconcierto.

Distinción: Elegancia que hace que una persona se diferencie de los demás.

Ejemplo: *Ese bolso añadirá un toque de distinción a su aspecto, señora.*

Palabras relacionadas: distinguir, distinto.

Elemental: Básica, evidente, fácil de comprender.

Ejemplo: Si no sabes ni lo más elemental acerca de las normas de tráfico, mejor no te presentes al examen.

Palabras relacionadas: elemento.

Elfo: Ser mágico que aparece en muchas leyendas; se parecen a los seres humanos pero tiene poderes y a veces se les considera inmortales.

Ejemplo: Sus orejas eran tan puntiagudas, que parecía un elfo.

Palabras relacionadas: élfico.

Encaramarse: Subirse a algo.

Ejemplo: El pirata se encaramó a lo alto del palo mayor para ver si venía algún barco.

Escarlata: Color parecido al rojo aunque menos intenso, también se llama carmesí.

Ejemplo: El rey llevaba un largo manto escarlata.

Estruendo: Ruido grande.

Ejemplo: Cuando María tropezó, se le cayeron los platos al suelo, armando un gran estruendo.

Palabras relacionadas: estruendoso.

Exótico: Extraño, procedente de un lugar lejano.

Fulgor: Brillo intenso.

Ejemplo: La varita del hada emitía un extraño fulgor.

Palabras relacionadas: fulgurante.

Góndola: Barca estrecha y alargada, normalmente de color negro, que se mueve con un solo remo y se utiliza en los canales de la ciudad de Venecia.

Ejemplo: La góndola atravesó el canal y se detuvo junto al muelle.

Palabras relacionadas: gondolero.

Grácilmente: Con gracia.

Ejemplo: La bailarina saltó grácilmente en el aire.

Palabras relacionadas: grácil.

Granizo: Precipitación en forma de pequeñas bolas de hielo que caen de las nubes.

Ejemplo: Ayer cayó una tormenta de granizo sobre los campos recién sembrados.

Palabras relacionadas: granizar, granizado, granizada.

Helecho: Planta de hojas muy grandes que no produce flores ni frutos.

Ejemplo: En las pescaderías suelen poner hojas de helecho debajo del pescado para darle un toque de frescor.

Impredecible: Que no puede predecirse o adivinarse.

Ejemplo: Los terremotos son impredecibles.

Palabras relacionadas: predecir, predicción, predecible.

Inconscientes: Que actúan sin pensar.

Ejemplo: Al oír la voz de María, Pablo sonrió de manera inconsciente.

Palabras relacionadas: inconsciencia.

Ingenioso: Que tiene ingenio, es decir, talento para encontrar o inventar soluciones con rapidez.

Ejemplo: *Edison fue un hombre muy ingenioso, que, entre otras co*sas, inventó la bombilla eléctrica.

Palabras relacionadas: ingenio, ingeniárselas, ingeniería.

Intruso: Que se ha colado en un lugar sin tener derecho a estar allí.

Ejemplo: Las cámaras de vídeo captaron a un intruso colándose en el interior del edificio.

Palabras relacionadas: intrusión.

Locomotora: Máquina con ruedas que arrastra los vagones de un tren.

Ejemplo: En el siglo XIX había locomotoras de vapor.

Palabras relacionadas: locomoción, locomotor.

Mirlos: Pájaros negros con el pico amarillo.

Ejemplo: En el jardín se había posado un mirlo.

Norma: Regla que debe cumplirse.

Ejemplo: Los que no cumplan las normas serán sancionados.

Palabras relacionadas: normativa.

Oxidado: Cubierto de óxido (capa de polvillo marrón-rojizo que se forma cuando algunos metales pasan mucho tiempo en contacto con el aire).

Ejemplo: *Un candado oxidado colgaba de la parte exterior de la reja*.

Palabras relacionadas: oxidación, oxidar, óxido.

Paladar: Techo o parte superior de la boca.

Ejemplo: Se me ha pegado un trozo de caramelo al paladar.

Perplejo: Asombrado, sorprendido.

Ejemplo: Cuando le dijeron que le había tocado la lotería, Óscar se quedó perplejo.

Palabras relacionadas: perplejidad.

Prismas: Cuerpo geométrico con dos caras planas, paralelas e iguales, y el resto de las caras rectangulares.

Ejemplo: El rascacielos parecía un gigantesco prisma de vidrio.

Palabras relacionadas: prismático.

Prodigio: Suceso extraño que no obedece a las leyes de la Naturaleza.

Ejemplo: Aquel niño era un prodigio de inteligencia.

Palabras relacionadas: prodigioso.

Revelar: Descubrir un secreto.

Ejemplo: No te revelaré lo que sé de Marcos si antes no me cuentas lo que sabes tú.

Palabras relacionadas: revelación.

Saxofón: Instrumento de viento hecho de metal con boquilla de madera.

Ejemplo: De mayor me gustaría tocar el saxofón.

Palabras relacionadas: saxofonista.

Sombrero hongo: Sombrero de fieltro de forma redondeada.

Ejemplo: El señor llevaba puesto un sombrero hombro que le daba un aspecto anticuado.

Terciopelo: Tela tupida que al tacto resulta suave y parecida a la piel de un melocotón.

Ejemplo: La cajita estaba forrada de terciopelo rojo.

Palabras relacionadas: aterciopelado.

Vagón: Carruaje que forma parte de un tren.

Ejemplo: Viajaré en el vagón número tres.

Palabras relacionadas: vagoneta.

Variopinto: Variado.

Ejemplo: La mercancía de esa tienda es de lo más variopinta.

A partir de 8 años

PIZCA DE SAL ¡Para hacer más sabrosa la lectura!

