

Ana Alonso

El palacio subterráneo

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de Matemáticas

Primaria · Segundo Ciclo



PIZCA DE SAL

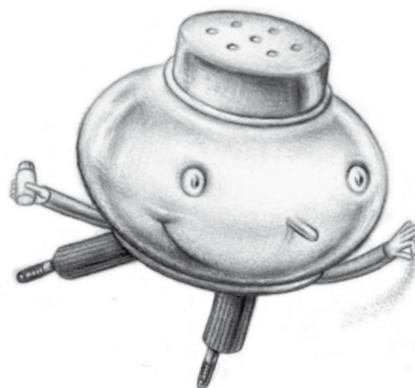
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *El palacio subterráneo*

© 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

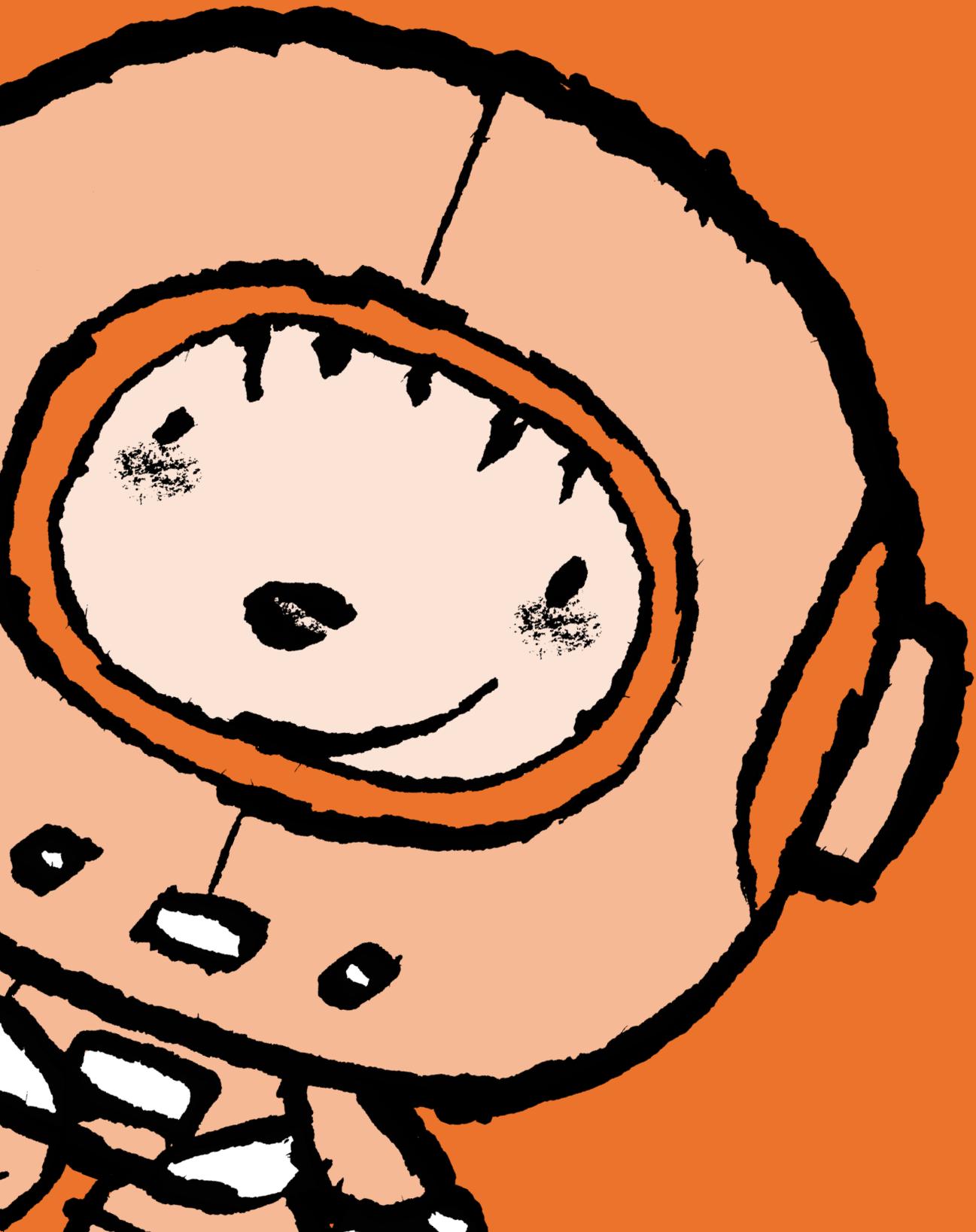
Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia
Española en la nueva *Ortografía de la lengua española*, publicada en 2010.

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.

Sumario



La colección PIZCA DE SAL	5
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	20
6. Los valores en el libro	29
7. Juego de evaluación	29
Juegos dramáticos.....	31
Vocabulario	35



La 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.

Materiales de PIZCA DE SAL

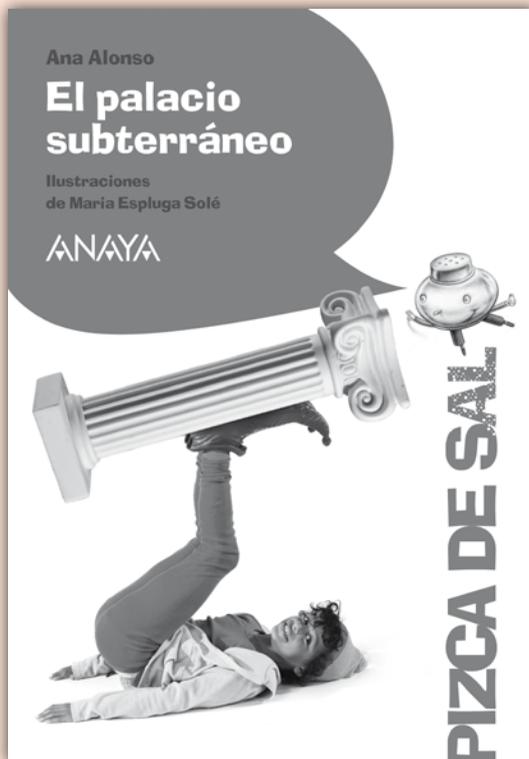
Para el alumno

El libro de lectura

A través de las aventuras del dragón Minus y el elfo Berk, los alumnos de Segundo Ciclo de Primaria aprenderán a **manejar la numeración romana**, además de repasar otros contenidos, como los conceptos de **mayor y menor, la descomposición de números, la resta con llevadas...** Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura, adquirirán 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.).



2 Descompón en unidades, decenas, centenas y unidades de millar los números romanos que figuran en la tabla.

Números	Unidades de millar	Centenas	Decenas	Unidades
MMCCCLI				

1 Para aplicar lo aprendido

1 Escribe, junto a cada número, su equivalente en números romanos:

XC, LIX, CXIV, XXXVIII, DXIV, XXV

Contenidos:
Lectura de números romanos

4 Para aplicar lo aprendido

1 Estos son dos relojes con números romanos ¿qué hora marcan?

Hora: _____

Hora: _____

Contenidos:
Lectura de números romanos
Escritura de números romanos
Lectura de la hora en un reloj de agujas

Actividades:
Reforzo: 1
Ampliación: 2 y 3

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).

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.

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 un juego de tablero especialmente diseñado para practicar y repasar los números romanos.

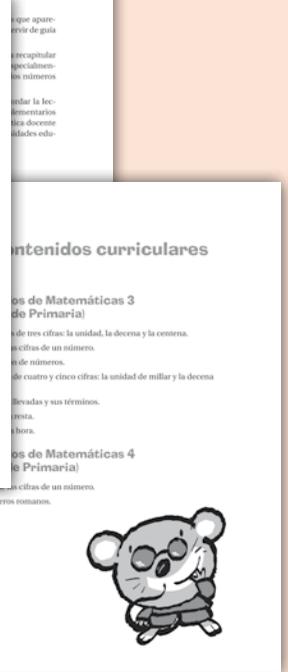
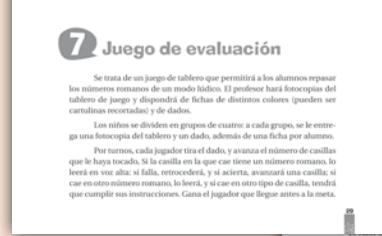
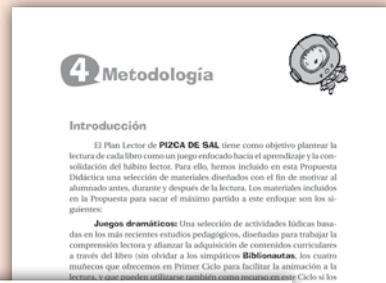


Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

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



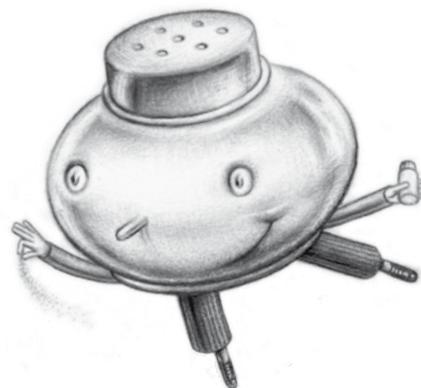
Juegos dramáticos



Vocabulario



Propuesta Didáctica



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **El palacio subterráneo** 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.
- Adquirir conocimientos y destrezas matemáticas.
- Mostrar interés por utilizar modos matemáticos de pensamiento.
- Desarrollar el gusto por la precisión y el rigor en la utilización de los instrumentos de medida.
- Establecer relaciones y equivalencias entre las distintas unidades de tiempo.

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.

Conocimiento e 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.

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.

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.
- Gestionar los recursos para optimizar los procesos de resolución de problemas en los que intervenga la medida del tiempo.
- 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.

Objetivos por áreas

Objetivos del área de Matemáticas para Segundo Ciclo de Primaria

- 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.
- Resolver situaciones de la vida cotidiana cuyo tratamiento requiera varias operaciones elementales de cálculo, utilizando los algoritmos correspondientes e interpretando el resultado.
- 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.

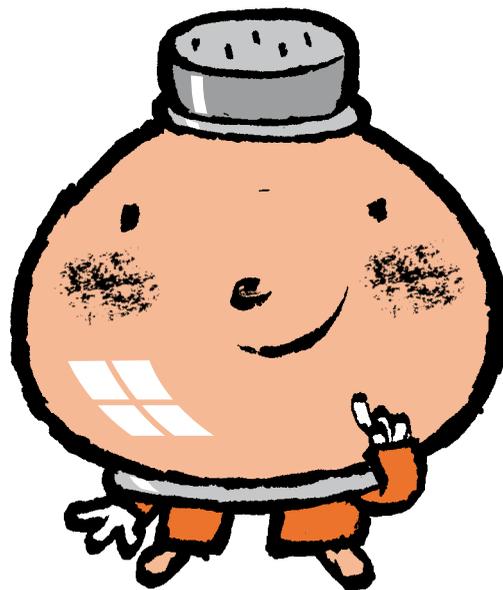
- Afrontar con autonomía situaciones problemáticas cada vez más complejas, sin abandonar las tareas hasta haberlas concluido.
- Efectuar operaciones sencillas de cálculo mental y mostrar confianza en las propias capacidades.
- Explorar y utilizar instrumentos sencillos de medida (regla graduada, unidades de longitud, capacidad y masa, reloj, etc.), revisando los resultados.
- Interpretar sencillos croquis, planos, mapas y maquetas, reconociendo en ellos elementos importantes y recorridos.
- 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 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.



3 Contenidos curriculares

Contenidos de Matemáticas 3 (Tercero de Primaria)

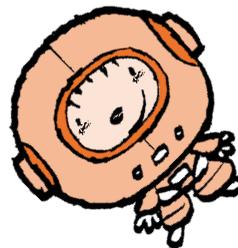
- Los números de tres cifras: la unidad, la decena y la centena.
- El valor de las cifras de un número.
- Comparación de números.
- Los número de cuatro y cinco cifras: la unidad de millar y la decena de millar.
- La resta con llevadas y sus términos.
- Prueba de la resta.
- Lectura de la hora.

Contenidos de Matemáticas 4 (Cuarto de Primaria)

- El valor de las cifras de un número.
- Los números romanos.



4 Metodología



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 un juego de tablero especialmente diseñado para este libro con el fin de practicar y repasar los números romanos.

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 ***El palacio subterráneo***, el profesor puede proponer a los niños que intenten recordar personajes de ficción que viven bajo tierra o en cuevas (desde «Robi Retos» hasta el «Joker» de Batman, pasando por los «Gormitis» del Volcán, etc.).

También se les puede invitar a recordar animales que vivan en zonas subterráneas, y a recordar lugares construidos por el hombre bajo tierra (estaciones de metro, sótanos, bodegas, túneles, etc.).

Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas, el profesor comentará las peculiaridades del palacio subterráneo 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 intereses de los alumnos y la historia que van a leer 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

1 Para aplicar lo aprendido

1 Escribe, junto a cada número, su equivalente en números romanos:

XC, LIX, CXIV, XXXVIII, DXIV, XXV

Números	Números romanos
25	
514	
90	
59	
38	
114	

Competencias
Lectura de números romanos
Escritura de números romanos

Contenidos
De reforzar 1, 2 y 3

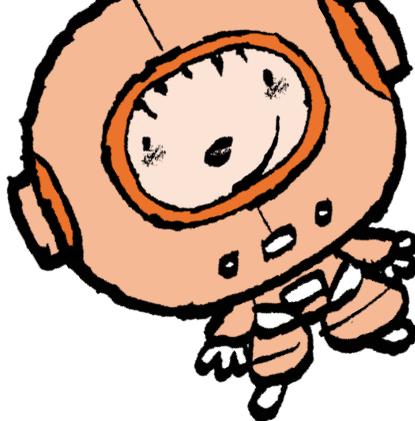
Información sobre el modo de utilización

Información sobre el contenido

Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

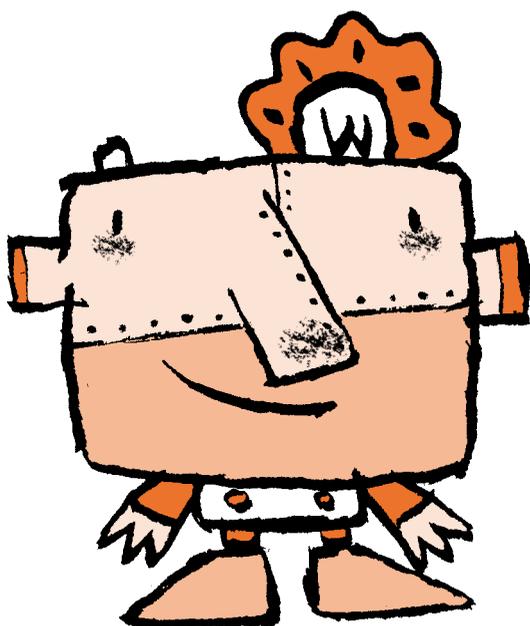
Los cuadros que presentamos a continuación permiten obtener una rápida información sobre el modo de utilización de las fichas, al indicar los tipos de actividades, las competencias y los contenidos que se pueden trabajar con cada una de las diez fichas del libro.

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades			
Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 1	Para aplicar lo aprendido	Lectura de números romanos Escritura de números romanos	1 a 3: refuerzo
Ficha 2	Para pensar y relacionar	Lectura de números romanos Escritura de números romanos Mayor y menor	1 y 2: ampliación
Ficha 3	Para comprender lo leído	Lectura de números romanos La resta con llevadas	1 a 5: refuerzo
Ficha 4	Para aplicar lo aprendido	Lectura de números romanos Escritura de números romanos Lectura de la hora en un reloj de agujas	1: refuerzo 2 y 3: ampliación
Ficha 5	Para expresarse por escrito	Lectura de números romanos	1 y 2: ampliación 1: interdisciplinar con Lengua 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 6	Para pensar y relacionar	Lectura de números romanos Escritura de números romanos	1 a 3: ampliación 1: para realizar en equipo
Ficha 7	Para estimular la creatividad	Escritura de números romanos Lectura de la hora en un reloj de agujas	1 y 2: extraescolares 2: para realizar en equipo



Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades

Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 8	Para aprender a aprender	Lectura de números romanos Escritura de números romanos	1: refuerzo 2: extraescolar
Ficha 9	Para aplicar lo aprendido	Lectura de números romanos Escritura de números romanos	1 y 2: complementarias 1: interdisciplinar con Plástica
Ficha 10	Para pensar y relacionar	Escritura de números romanos Mayor y menor Descomposición de números	1 y 2: ampliación



Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

Actividades extraescolares	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividad 2
Actividades interdisciplinarias con Lengua y Literatura	Ficha 5: actividad 1
Actividades complementarias	Ficha 9: actividades 1 y 2
Actividades para realizar en equipo	Ficha 6: actividad 1
	Ficha 7: actividad 2
Actividades interdisciplinarias con Plástica	Ficha 5: actividad 2
	Ficha 9: actividad 1
Actividades de ampliación	Ficha 2: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 2 y 3
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 a 3
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Actividades de refuerzo	Ficha 1: actividades 1 a 3
	Ficha 3: actividades 1 a 5
	Ficha 4: actividad 1
	Ficha 8: actividad 1

Competencias que se trabajan a través de las fichas

Búsqueda de información	Ficha 8: actividad 2
Comprensión lectora	Ficha 3: actividades 1 a 5
Expresión escrita	Ficha 5: actividad 1
Razonamiento y relación de conceptos	Ficha 2: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 a 3
	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
	Ficha 9: actividad 1

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

La resta con llevadas	Ficha 3: actividades 4 y 5
Descomposición de números	Ficha 10: actividad 2
Mayor y menor	Ficha 2: actividad 2
	Ficha 10: actividad 1
Lectura de la hora en un reloj de agujas	Ficha 4: actividades 1 a 3
	Ficha 7: actividades 1 y 2
Escritura de números romanos	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 2 y 3
	Ficha 6: actividad 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividad 1
Lectura de números romanos	Ficha 1: actividades 1 y 3
	Ficha 2: actividad 2
	Ficha 3: actividad 4
	Ficha 4: actividad 1
	Ficha 5: actividad 1
	Ficha 6: actividades 1 a 3
	Ficha 7: actividad 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividad 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (El palacio subterráneo)

- Ficha 1**
- 1:** 25 = XXV; 514 = DXIV; 90 = XC; 59 = LIX; 38: XXXVIII;
114: CXIV.
- 2:** 55 = LV; 28 = XXVIII, 17 = XVII; 29 = XXIX.
- 3:** XIX = diecinueve.
CXXIV = ciento veinticuatro.
LXII = sesenta y dos.

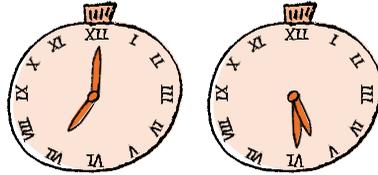
- Ficha 2**
- 1: a)** *Observación:* El ejercicio dice que se utilicen esas cifras romanas, pero no en exclusiva. Se pueden utilizar otras además. Lo importante es que los niños comprendan que no todas las combinaciones son aceptables teniendo en cuenta las reglas de la numeración romana.
Ejemplos: XVI, XIV, XXVI, XVIII, CXVI, etc.
- b)** Respuesta abierta, en función de los números escritos en a).
(Los del ejemplo del ejercicio 1 son: 16, 14, 26, 18, 116).
- 2: a)** Respuesta abierta en función de las respuestas del ejercicio 1.
En el ejemplo: 14, 16, 18, 26, 116.
- b)** respuesta abierta en función de las respuestas del ejercicio 1.
En el ejemplo: XVII, XXVII, CXVII. (Al XIV no se le podría añadir un I; al XVIII no se le podría añadir I porque sería incorrecto, habría que escribir XIX).

- Ficha 3**
- 1:** El rey Aroldo, porque estaba enfadado con el sol después de que este deslumbrara al caballo de su hija haciéndole caer y provocando la muerte de la princesa.
- 2:** Porque muchas de las puertas del palacio eran trampas, y el que tocaba la puerta incorrecta se convertía en piedra.
- 3:** Porque los números que corresponden al día, el mes y el año de la fecha de la muerte de la princesa señalaban las puertas correctas, la clave, para llegar hasta la cámara central del Palacio.
- 4:** Treinta.

5: Lo calculó a partir del acertijo que decía que había que contar las amenazas del monstruo de la última puerta, sumando los dientes del monstruo (20), más sus garras (10).

Ficha 4 1: *Izquierda:* las tres en punto; *derecha:* las siete y veinticinco.

2:



3: **a)** Falta el III (tres). **b)** IV

Ficha 5 1 y 2: Respuestas abiertas.

Ficha 6 1: Para indicar los siglos, para indicar las dinastías en ciertas culturas, en las series de reyes, papas o emperadores de igual nombre, en la numeración de tomos, capítulos u otra división de una obra, en la denominación de congresos, festivales o certámenes.

2: Año XXXVI (36).

3: Respuesta abierta en función de la fecha en que se realice la actividad.

Ficha 7 1 y 2: Respuestas libres.

Ficha 8 1: Se refiere a Carlos III (tercero). La fecha es 1778.

2: Respuesta abierta.

Ficha 9 1: Respuesta libre.

2: Respuesta abierta.

Ficha 10 1: **a)** LXX, LX **b)** XII, XV **c)** XX, XXV

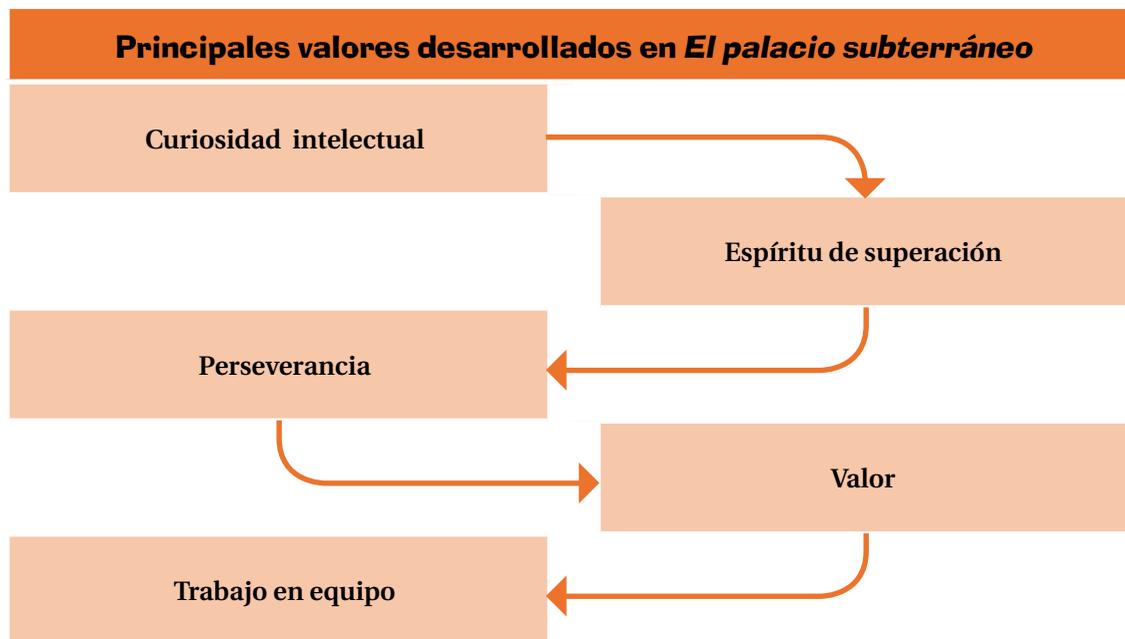
2: MMCCCLI: dos unidades de millar, tres centenas, cinco decenas, una unidad.

MDXCVIII: Una unidad de millar, cinco centenas, nueve decenas, ocho unidades.

CCLXXV: cero unidades de millar, dos centenas, siete decenas, cinco unidades.

MMMMDXII: tres unidades de millar, cinco centenas, una decena, dos unidades.

6 Los valores en el libro



7 Juego de evaluación

Se trata de un juego de tablero que permitirá a los alumnos repasar los números romanos de un modo lúdico. El profesor hará fotocopias del tablero de juego y dispondrá de fichas de distintos colores (pueden ser cartulinas recortadas) y de dados.

Los niños se dividen en grupos de cuatro: a cada grupo, se le entrega una fotocopia del tablero y un dado, además de una ficha por alumno.

Por turnos, cada jugador tira el dado, y avanza el número de casillas que le haya tocado, Si la casilla en la que cae tiene un número romano, lo leerá en voz alta: si falla, retrocederá, y si acierta, avanzará una casilla; si cae en otro número romano, lo leerá, y si cae en otro tipo de casilla, tendrá que cumplir sus instrucciones. Gana el jugador que llegue antes a la meta.

SALIDA



Avanza dos casillas

CCCXXXIII

Una vuelta sin tirar

Dos vueltas sin tirar

MCMXII

XXIV

DLIV



Avanza dos casillas

FIN

XCVII

Toma el atajo



MCDXIV

DCCLXII



Toma el atajo

LIX

JUEGO DE LOS NÚMEROS ROMANOS

Vuelve a tirar

Vuelve a tirar

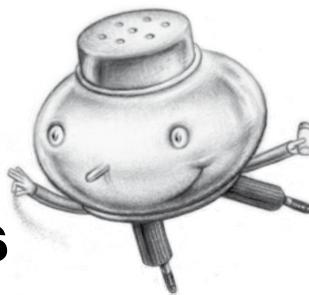


MMLXXVIII

CCXLIV

MDXXIII

Juegos dramáticos



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: «Las tinieblas»

Materiales necesarios:

Dos linternas.

Procedimiento:

- a) Se deja el aula lo más despejada posible de muebles y se cierran persianas y puertas para que quede completamente a oscuras.
- b) Por suertes, se elige a un alumno para que haga el papel de «buscador».
- c) El buscador sale de la clase y el resto elige un lugar donde quedarse quieto. Luego, el profesor pide al buscador que entre con la linterna apagada. Cuando se tope con un bulto, encenderá la linterna para identificar de quién se trata. Los dos primeros compañeros identificados tendrán que interpretar a dos personajes elegidos por el buscador. Ambos tendrán que improvisar una escena.
- d) A continuación, estos dos niños serán los buscadores, saldrán del aula mientras los otros se esconden y entrarán para identificar a dos nuevos alumnos con sus respectivas linternas, adjudicándoles un personaje cada uno. El juego se repite de manera que los personajes de una ronda pasen a ser los buscadores de las siguiente.

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:

Repasar de un modo creativo tanto el argumento como algunos contenidos del libro.

Juego 2: «Música y sonidos»

Materiales necesarios:

CDs con fragmentos musicales de sonidos diversos.

Procedimiento:

a) Se trata de que los alumnos escuchen distintos fragmentos de música que puedan evocarles fácilmente distintas situaciones y emociones (aventura, alegría, miedo...).

b) En esta ocasión se distribuirá la clase en grupos de cuatro alumnos.

c) El profesor hará escuchar a todos un fragmento musical. Luego pedirá a uno de los grupos que piense en qué escena del libro le sugiere esa música y que la represente.

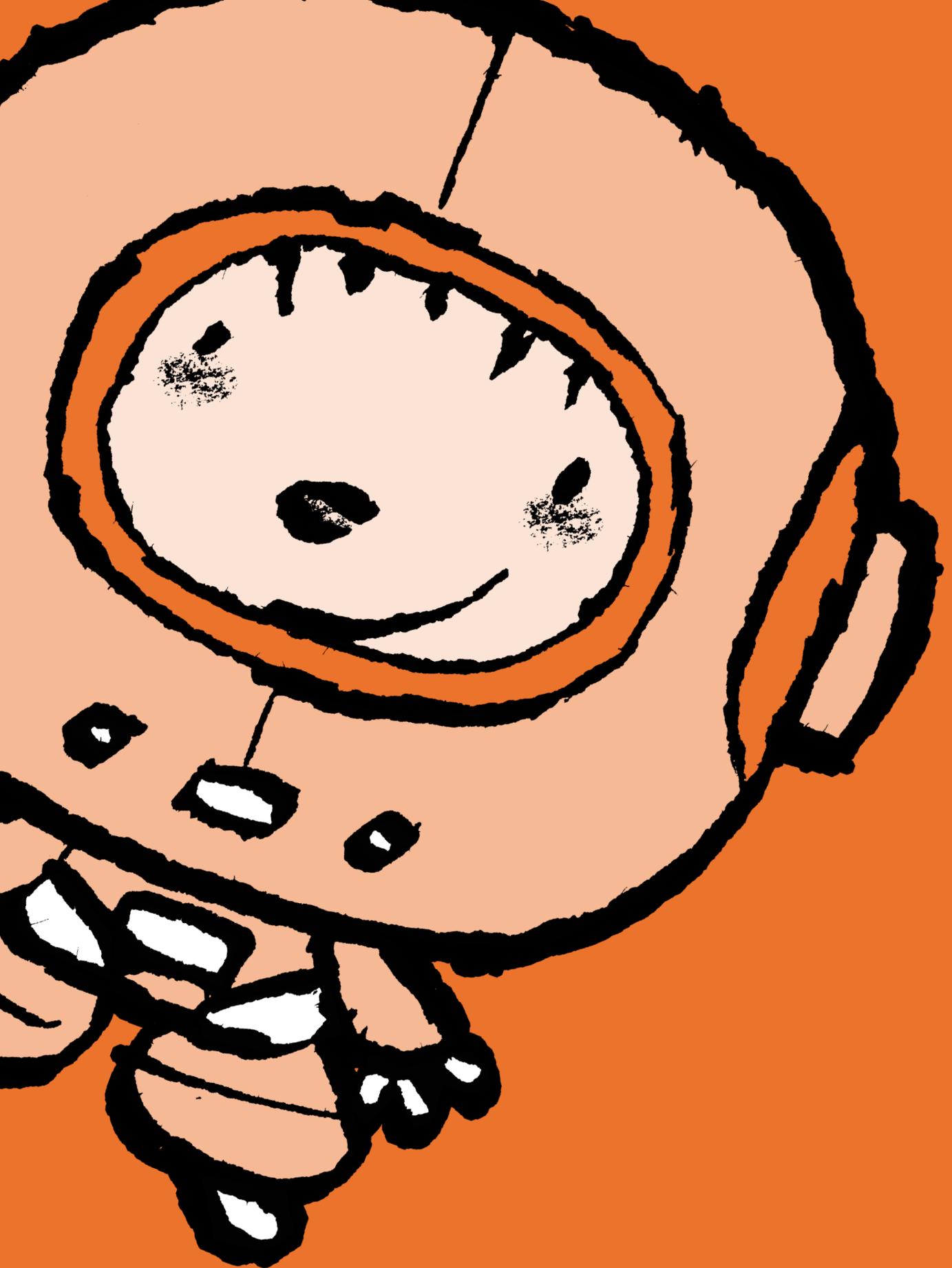
d) A continuación, el juego se repite con otros fragmentos musicales, dándoles el turno sucesivamente a cada uno de los grupos.

Opcional: el profesor, si lo desea, puede sustituir la música por sonidos de la naturaleza o una selección de efectos especiales, grabados o improvisados por él en el aula.

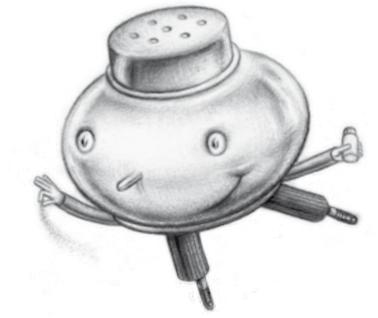
Objetivo:

Revisar el argumento y algunos contenidos del libro de un modo creativo y valorar distintos modos de expresión.





Vocabulario



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

Ejemplo: *En agosto podremos ir a ese bosque a coger arándanos.*

Argolla: Aro grueso de metal que sirve para agarrar una cosa.

Ejemplo: *La trampilla tenía una argolla de hierro para tirar de ella.*

Aspirar: Meter el aire en los pulmones.

Ejemplo: *Cuando salió de la casa llena de humo, aspiró con ansiedad el aire puro del exterior.*

Palabras relacionadas: *aspirador.*

Bóveda: Techo arqueado.

Ejemplo: *Dos antorchas colgadas de los muros iluminaban la bóveda del corredor con su luz vacilante.*

Palabras relacionadas: *abovedado.*

Clave: Explicación que permite resolver un enigma.

Ejemplo: *La clave del enigma se encuentra en este libro.*

Compasivo: Que siente lástima al ver sufrir a otros.

Ejemplo: *Juan es muy compasivo con los desfavorecidos y colabora en una ONG.*

Palabras relacionadas: *compasión, compadecer.*

Doméstico: Que viven en una casa junto con los humanos.

Ejemplo: *Los perros y los gatos son animales domésticos.*

Palabras relacionadas: *domesticar.*

Duende: Criatura mágica muy pequeña que aparece en los cuentos tradicionales. Viven en las casas o en la naturaleza, y son muy maliciosos y traviesos.

Ejemplo: *Decían que la casa estaba encantada y que en el desván vivía un duende.*

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

Ejemplo: *Roberto tenía las orejas tan puntiagudas que parecía un elfo.*

Palabras relacionadas: *élfico.*

Enfurrarse: Enfadarse.

Ejemplo: *María se enfurruña cada vez que no consigue salirse con la suya.*

Enigmático: Misterioso.

Ejemplo: *Daniel era un chico muy reservado y silencioso, de aspecto enigmático.*

Palabras relacionadas: *enigma.*

Ensombrecerse: Cubrirse de sombra. Se aplica también a la expresión de una persona cuando se pone triste.

Ejemplo: *Cuando Ana oyó que la fiesta se había suspendido, su rostro se ensombreció.*

Palabras relacionadas: *sombra, sombrío.*

Filtrarse: Pasar a través de algo.

Ejemplo: *Los rayos del sol se filtran por la persiana e iluminaban la habitación.*

Palabras relacionadas: *filtro, filtración.*

Frondoso: Se dice de un lugar que tiene mucha vegetación, y de la planta o árbol que tiene muchas ramas y hojas.

Ejemplo: *La casa era preciosa y se encontraba al pie de un frondoso bosque.*

Garra: Cada una de las uñas largas, fuertes y afiladas que tienen los dedos de algunos animales, como los leones y las águilas. También se llaman así las manos o los pies de estos animales.

Ejemplo: *El león abatió su presa con sus poderosas garras.*

Honda: Profunda.

Ejemplo: *Esa piscina es demasiado honda para los niños.*

Palabras relacionadas: *hondura.*

Importunar: Molestar, hacer algo que causa irritación a otras personas.

Ejemplo: *Juan no cesaba de importunar a sus hermanos mientras veían la tele, hasta que logró que le hicieran caso.*

Palabras relacionadas: *importuno.*

Llamador: Pieza de metal que se pone a las puertas para llamar golpeando en ella.

Ejemplo: *La puerta de la casa tenía un bonito llamador.*

Losa: Piedra plana que se utiliza para cubrir el suelo o para otros usos.

Ejemplo: *El suelo del patio estaba cubierto de losas de mármol blanco.*

Palabras relacionadas: *enlosado.*

Lubricante: Líquido que sirve para suavizar el roce entre dos objetos.

Ejemplo: *Esta puerta hace mucho ruido, deberíamos echarle lubricante en las bisagras.*

Palabras relacionadas: *lubricar, lubricación.*

Mirilla: Agujero pequeño en una puerta para poder observar desde dentro lo que ocurre fuera.

Ejemplo: *Mientras esperaba delante de la puerta, Óscar se dio cuenta de que alguien estaba observándole a través de la mirilla.*

Norma: Regla que sirve para dirigir la correcta realización de una acción o el correcto desarrollo de una actividad.

Ejemplo: *Recuerda bien las normas, si sabes aplicarlas, obtendrás el resultado correcto.*

Palabras relacionadas: *normativa, normalizar.*

Oliváceo: De color verde oliva (el color de las aceitunas).

Ejemplo: *Llevaba una camisa de un tono oliváceo que hacía juego con el color de sus ojos.*

Palabras relacionadas: *oliva, olivo.*

Pasadizo: Pasillo estrecho que comunica dos lugares más o menos alejados. Puede ser subterráneo.

Ejemplo: *Detrás de la cortina, Sara descubrió un pasadizo húmedo y oscuro que no había visto nunca.*

Penumbra: Oscuridad débil, sombra poco intensa.

Ejemplo: *Estaba atardeciendo, y en la habitación reinaba una suave penumbra.*

Prenda (No soltar) : «No soltar prenda» significa no dar pistas acerca de un secreto.

Ejemplo: *Intenté que Juan me adelantara algo acerca de su nueva película, pero no quiso soltar prenda.*

Rampa: Plano inclinado que se utiliza para subir o bajar por él.

Ejemplo: *En la guardería han puesto una rampa para facilitar el acceso a los niños.*

Roble: Árbol de hoja caduca y con bordes ondulados que produce unos frutos llamados bellotas.

Ejemplo: *Clara se sentó debajo de un roble y se quedó dormida.*

Palabras relacionadas: *roble dal.*

Sombrío: Oscuro, cubierto de sombra.

Ejemplo: *La casa, orientada al norte, era bastante sombría.*

Palabras relacionadas: *sombra, ensombrecer.*

Trino: Canto de algunos pájaros.

Ejemplo: *Por la noche, se escuchan los trinos del ruiseñor.*

Ultravioleta: Tipo de luz invisible para el ojo humano. Algunas sustancias invisibles pueden volverse visibles cuando se colocan bajo este tipo de luz.

Ejemplo: *Utilizaban lámparas de luz ultravioleta para broncearse.*

Ungüento: Medicamento pastoso que se unta en la piel.

Ejemplo: *Héctor no soportaba el olor de aquel unguento que le acababa de poner la enfermera.*

Unicornio: Animal imaginario parecido a un caballo, pero con un cuerno largo en el medio de la frente.

Ejemplo: *El tapiz tenía en el centro la figura de un unicornio.*

Valeriana: Planta con el tallo recto y las flores rosadas o blancas. Con su raíz se hacen infusiones u otros preparados.

Ejemplo: *Dicen que la infusión de valeriana es muy eficaz para combatir el insomnio.*

A partir de 8 años

Área de Matemáticas



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!



8 421728 376949
9237447

ANAYA
www.anayainfantiljuvenil.com