

Ana Alonso

Los magos del Gran Bazar

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de Matemáticas

Primaria Tercer 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 *Los magos del Gran Bazar*

© Del texto: Ana Alonso, 2012
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2012
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	13
3. Contenidos curriculares	17
4. Metodología.....	18
5. Utilización de las fichas	21
6. Los valores en el libro	29
7. Trabajo de evaluación.....	30
Juegos dramáticos.....	32
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 la historia del sultán de Bahar y su hija Lía, y sus intentos por adjudicar el premio al mejor artesano mágico, los alumnos de Tercer Ciclo de Primaria repasarán el **concepto de porcentaje** y la **resolución de problemas de proporcionalidad directa**. 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.).



6 Para investigar

1 Busca en un envase de un producto alimenticio la información sobre el contenido de **grasas, proteínas, hidratos de carbono** u otros componentes del mismo por cada **100 gramos**. Busca el **peso neto** del alimento, y calcula qué **cantidad (en peso)** de cada uno de los componentes contiene el envase.
Con los resultados obtenidos, completa la siguiente tabla:

3 ¿Qué porcentaje de las serpientes mágicas de Hafed son realmente mágicas?

4 ¿Por qué no le dan el premio a Hafed?

5 ¿Por qué...

7 Para aplicar lo aprendido

1 Calcula los siguientes porcentajes:

- a) El 20% de 4 000
- b) El 45% de 450
- c) El 98% de 30 000
- d) El 52% de 800

Contenidos: Cálculo de magnitudes proporcionales
Porcentajes
Actividades
De refuerzo: 1, 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 trabajo 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** que ayudarán a los escolares a recapitular lo aprendido a través de la lectura del libro.

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.

El trabajo de evaluación

Con el fin de evaluar la adquisición de las distintas competencias trabajadas a través de este libro, proponemos la realización por parte de los alumnos de un **trabajo de evaluación** adecuado a la edad y pensado para compaginar la valoración de los progresos alcanzados con una **actividad lúdica** y al mismo tiempo **formativa**. El trabajo de evaluación permitirá a los escolares profundizar en aspectos abordados en la lectura y familiarizarse con diversas técnicas de recopilación y tratamiento de la información que les resultarán muy útiles a lo largo de su vida académica.

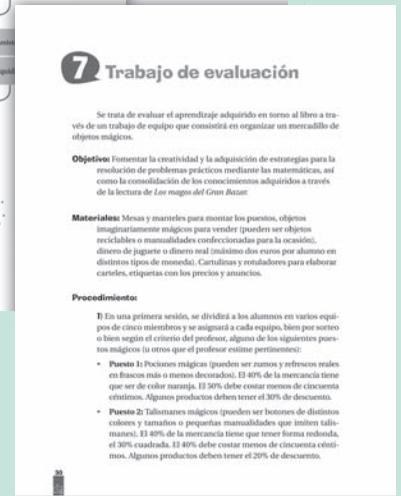
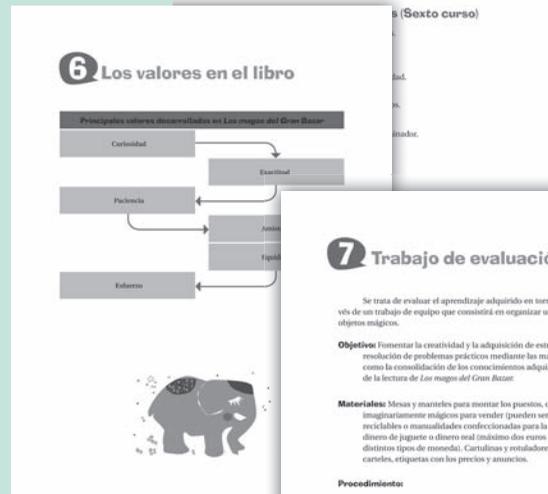
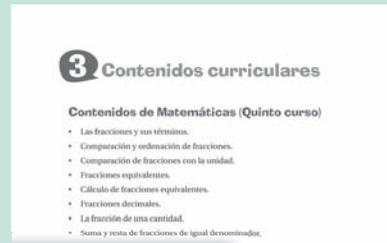


Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

Propuesta Didáctica

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

El blog de Pizca de Sal



Juegos dramáticos

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, contribuyen 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 autocreación y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.

Juego 1: «Un paseo por el Bazar»

Materiales necesarios:

Boba con tantos papeletos como alumnos hay en la clase. Cada papeleta contendrá el nombre de uno de los artesanos mágicos de *Los magos del Gran Bazar* u otros artesanos mágicos inventados.

Procedimiento:

- El profesor va llamando a «escena» a los alumnos uno por uno.
- Cada alumno interpretará un monólogo sin decir directamente quién es. El resto de los alumnos deberán adivinar a qué personaje

Vocabulario

Vocabulario



Adiestrador: Persona que se encarga de adiestrar e instruir animales.
Ejemplo: *Alí, como adiestrador de elefantes, conocía bien las costumbres de estos animales.*

Adulación: Acción de decirle a otro las cosas que se sabe que le pueden agradar con intenciones ocultas.
Ejemplo: *Este hombre es un maestro de la adulación, siempre se sale con la lengua graciosa a uno.*

Aikido: Arte marcial japonesa que busca la neutralización del contrario sin dañarlo.
Ejemplo: *Se enfrentaron en un combate de aikido y venció ella.*

Apagaminado: Que tiene el aspecto ragnoso del pagaminato.
Ejemplo: *El anciano tenía el rostro apagaminado y los ojos hundidos.*

Artes Marciales: Conjunto de antiguas técnicas de lucha de Extremo Oriente, que actualmente se practican como deporte.
Ejemplo: *Mi padre es un experto en artes marciales.*

Automata: Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser humano o de otro ser animado.
Ejemplo: *Desde que nace esas pastillas, se mueve como un autómata.*

Azafrán: Especia de color rojo anaranjado que se obtiene de una flor y se emplea para condimentar la comida.
Ejemplo: *Me encantan el arroz con una pizca de azafrán.*

Baseas: Normas que regulan un sorteo o concurso.
Ejemplo: *Si quieres participar en el concurso de poesía, tendrás que leer atentamente las baseas.*

Propuesta Didáctica



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **Los magos del Gran Bazar** 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 las fracciones, sus términos, su representación y su nomenclatura.
- Aplicar a situaciones cotidianas, el cálculo del valor de una parte de una cantidad que se ha dividido en partes iguales
- 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.

- Incorporar las fracciones al lenguaje habitual, como elementos con valor expresivo.
- Leer y comprender de forma autónoma textos literarios en prosa y en verso.
- Participar activamente en intercambios comunicativos orales respetando las normas que los rigen.
- Comprender y utilizar la terminología propia del ciclo: tipos de textos, clases de palabras, mecanismos básicos de formación del léxico.
- Mostrar interés por la lectura y la escritura como instrumentos para relacionarse con los demás y para aprender.
- Adaptar el significado de las palabras al contexto.
- Buscar, recopilar y procesar la información.
- Valorar los textos literarios como forma de comunicación, fuente de conocimiento y recurso de disfrute personal.
- Expresar adecuadamente ideas y emociones.
- Poner en práctica los conocimientos y estrategias para escribir correctamente, mediante el estudio de las normas ortográficas básicas, las normas de puntuación y acentuación y el estudio de todas las clases de palabras.
- Comprender y saber comunicar las normas de uso del lenguaje.
- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.

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.
- Reconocer la utilidad de las fracciones para expresar cantidades de las magnitudes que manejamos todos los días.
- 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.
- Iniciarse en el uso de calculadoras y de herramientas tecnológicas para facilitar la comprensión de contenidos matemáticos.
- Realizar tareas utilizando herramientas informáticas adecuadas a la edad.
- Transformar la información en conocimiento.
- Trabajar en entornos colaborativos.

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.
- Valorar la utilidad de las fracciones como recursos para cuantificar y resolver situaciones cotidianas.
- Planificar los productos que se van a consumir antes de comprar.
- Aceptar otros puntos de vista diferentes al propio al utilizar estrategias de resolución de problemas.
- Utilizar la lengua como destreza para la convivencia, el respeto y el entendimiento.
- Aprender a comunicarse con los demás y a comprender lo que estos transmiten.

Competencia para aprender a aprender

- 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.
- Reconocer la utilidad de las representaciones gráficas para fijar y aclarar conceptos y relaciones en los números fraccionarios.
- Verbalizar el proceso seguido en el aprendizaje, para reflexionar sobre cómo se aprende.
- Manejar de manera eficaz los recursos del trabajo intelectual.
- Favorecer la motivación y el gusto por aprender.
- Gestionar de forma eficaz los procesos de aprendizaje.
- Acceder al saber y a la construcción de conocimientos mediante el lenguaje.

Competencia cultural y artística

- Valorar el conocimiento matemático como contribución al desarrollo cultural de los pueblos.
- Leer, comprender y valorar las obras literarias.
- Usar de forma responsable los recursos de la biblioteca.
- Expresarse con imaginación y creatividad.



Objetivos por áreas

Objetivos del área de Matemáticas para Tercer Ciclo de Primaria

- Utilizar 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, para comprender hechos y fenómenos conocidos.
- Utilizar los distintos lenguajes matemáticos (numérico, geométrico y gráfico) para interpretar, producir y valorar informaciones y mensajes sobre hechos y fenómenos conocidos.
- Utilizar el conocimiento matemático para interpretar, producir y valorar informaciones y mensajes sobre hechos y fenómenos conocidos.
- Reconocer situaciones que puedan ser resueltas con la ayuda de códigos, números naturales, fracciones y números decimales.
- Resolver situaciones cuyo tratamiento requiera más de dos operaciones elementales de cálculo, utilizando los algoritmos correspondientes e interpretando el resultado.
- Detectar y resolver problemas del entorno cotidiano, mediante operaciones de geometría y de lógica.
- Valorar la necesidad e importancia de las matemáticas en la vida cotidiana.
- Mostrar interés y perseverancia en la búsqueda de soluciones a situaciones problemáticas y apreciar lo que tienen de positivo los errores cometidos.
- Manifestar creatividad en la exploración de distintas alternativas en la resolución de problemas cada vez más complejos.
- Disfrutar con las diferentes posibilidades de representación de datos de forma numérica y gráfica.

- Mostrar interés por la precisión en la realización de cálculos cada vez más complejos y por la representación ordenada y clara.
- 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.
- Comparar cantidades cada vez más complejas, tanto estimando como contando, y expresar el resultado.
- Efectuar operaciones de cálculo mental cada vez más complejas mostrando confianza en las propias capacidades.
- Elaborar y utilizar estrategias personales de estimación, aproximación y cálculo mental, y de orientación espacial para la resolución de problemas sencillos a partir de su conocimiento de los números y de las operaciones.
- Resolver y plantear problemas matemáticos utilizando un castellano correcto y los procedimientos adecuados de cálculo, medida, estimación y comprobación de resultados.
- Inventar y formular problemas matemáticos utilizando de forma lógica y creativa la comunicación oral, la comprensión lectora y la expresión escrita.
- Emplear adecuadamente el lenguaje matemático para identificar relaciones y conceptos aprendidos y para comprender y nombrar otros nuevos.
- Fomentar la utilización del lenguaje propio del campo científico con precisión, tanto de las Matemáticas como del conjunto de las ciencias.
- Comprender la necesidad de la argumentación mediante razonamientos lógicos en el estudio de las Matemáticas.
- Desarrollar estrategias de comprensión lectora en los mensajes transmitidos por los textos escritos utilizados en el área.
- Utilizar un castellano correcto, con el vocabulario específico de las Matemáticas, en la exposición y resolución de problemas.

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

- Comprender distintos tipos de textos mediante una lectura fluida y adecuada.
- Utilizar la lectura para ampliar el vocabulario y para adquirir una correcta ortografía.
- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.
- Leer en voz alta y en silencio y utilizar la lectura como medio de diversión y de aprendizaje.
- Desarrollar el gusto literario y la capacidad estética, de manera que facilite la comprensión y expresión de ideas y sentimientos.
- Explorar y aplicar 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.
- Analizar el valor de la lengua como instrumento de transmisión de diferentes valores.
- Rechazar los usos discriminatorios en el empleo de la lengua oral y escrita.
- Utilizar la lengua para destacar los valores de las diferentes culturas del entorno.
- Comprender discursos orales y escritos adecuadamente, teniendo en cuenta las características de los diferentes contextos.
- Expresarse oralmente y por escrito adecuadamente, teniendo en cuenta las características de las diferentes situaciones de comunicación.
- Utilizar de forma adecuada los aspectos normativos de la lengua.
- Utilizar un léxico adecuado y potenciar el uso creativo de la lengua.
- Comprender textos del ámbito escolar producidos con finalidad didáctica o de uso social (folletos, descripciones, instrucciones y expli-

caciones), 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.
- Componer textos de información y de opinión propios de los medios de comunicación social sobre acontecimientos que resulten significativos, con especial incidencia en la noticia y en las cartas al director, utilizando soportes del ámbito escolar y algunos medios de prensa local.
- Buscar, recoger y procesar información mediante el empleo eficaz de la lengua.
- 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.



Contenidos curriculares

Contenidos de Matemáticas (Quinto curso)

- Las fracciones y sus términos.
- Comparación y ordenación de fracciones.
- Comparación de fracciones con la unidad.
- Fracciones equivalentes.
- Cálculo de fracciones equivalentes.
- Fracciones decimales.
- La fracción de una cantidad.
- Suma y resta de fracciones de igual denominador.

Contenidos de Matemáticas (Sexto curso)

- Magnitudes directamente proporcionales.
- Resolución a la unidad y regla de tres.
- El porcentaje.
- Cálculo del tanto por ciento de una cantidad.
- La fracción como parte de un todo.
- La fracción como cociente de dos números.
- Fracciones equivalentes.
- Reducción de fracciones a común denominador.

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.

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.

Trabajo de evaluación: Actividad de carácter complementario que permitirá a los alumnos afianzar los conocimientos adquiridos a través de la lectura del libro y profundizar en algunos aspectos relacionados con el mismo, al tiempo que se fomenta el uso de técnicas de estudio y de tratamiento de la información.

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 *Los magos del Gran Bazar*, el profesor puede pedirles a los alumnos que piensen en algunas situaciones en las que necesitamos utilizar el concepto de porcentaje para resolver problemas. Podemos pedirles que traigan periódicos y buscar los porcentajes que se aporten en las distintas noticias y reportajes, o invitarles a que escuchen un informativo y a que anoten los porcentajes que se citen en él. Después les pediremos que interpreten dichos valores en función del contexto en el que aparecen.

Posteriormente podemos plantearles alguna situación de la vida cotidiana en la que resulte útil plantearse un problema en términos de proporcionalidad directa. Tras ofrecerles varios ejemplos, les pediremos que sean ellos quienes inventen dos o tres problemas de proporcionalidad directa relacionados con la clase: el dinero, el tiempo que se tarda en realizar ciertas tareas, el mundo del trabajo, etc.

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 escolares 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 dos estrategias durante estas sesiones:

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

Durante estas sesiones, el educador puede interrumpir la lectura siempre que lo considere necesario para comentar la historia con los alumnos, intercambiar preguntas sobre el texto o hacer observaciones relacionadas con el mismo. También puede delegar esta tarea en algunos de los alumnos (un grupo diferente en cada sesión). Asimismo, puede utili-

zar 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 alumnos 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

8 Para aprender a aprender

1 En la siguiente tabla figuran los resultados de un tenista durante los primeros seis meses del año. Completa la tabla añadiendo el porcentaje de partidos ganados en cada mes.

RESULTADOS	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
Partidos jugados	8	10	11	12	10	11
Partidos ganados	4	6	6	7	8	9
Porcentaje de victorias						

© Grupo Anaya



Contenidos

Cálculo de magnitudes proporcionales

Porcentajes

Actividades

De ampliación: 1 y 2

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 observar	Proporcionalidad directa	1 a 3: refuerzo
Ficha 2	Para comprender lo leído	Proporcionalidad directa Porcentajes	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para estimular la creatividad	Proporcionalidad directa Porcentajes	1 y 2: ampliación 1 y 2: interdisciplinarios con Plástica
Ficha 4	Para aprender a aprender	Porcentajes	1 y 2: complementarias 1 y 2: en equipo
Ficha 5	Para pensar y relacionar	Proporcionalidad directa Cálculo de magnitudes proporcionales	1 a 3: refuerzo
Ficha 6	Para investigar	Cálculo de magnitudes proporcionales Porcentajes	1 y 2: extraescolares
Ficha 7	Para aplicar lo aprendido	Cálculo de magnitudes proporcionales Porcentajes	1 a 3: refuerzo
Ficha 8	Para aprender a aprender	Cálculo de magnitudes proporcionales Porcentajes	1 y 2: ampliación
Ficha 9	Para expresarse por escrito	Porcentajes	1 y 2: ampliación, interdisciplinarios con Lengua
Ficha 10	Para pensar y relacionar	Porcentajes	1 y 2: ampliación, en equipo

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

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

Competencias que se trabajan a través de las fichas

Creatividad	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Interpretación y elaboración de tablas y gráficos	Ficha 4: actividad 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
Comprensión lectora	Ficha 2: actividades 1 a 5
Expresión escrita	Ficha 9: actividades 1 y 2
Aplicación de lo aprendido	Ficha 1: actividades 1 a 3
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 a 3
	Ficha 8: actividades 1 y 2
Razonamiento y relación de conceptos	Ficha 5: actividades 1 a 3
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Resolución de problemas	Ficha 1: actividades 2 y 3
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 2 y 3

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

Porcentajes	Ficha 2: actividades 1 a 5	
	Ficha 3: actividad 1	
	Ficha 4: actividades 1 y 2	
	Ficha 6: actividades 1 y 2	
	Ficha 7: actividades 1 y 3	
	Ficha 8: actividades 1 y 2	
	Ficha 9: actividad 1	
	Ficha 10: actividades 1 y 2	
	Proporcionalidad directa	Ficha 1: actividades 1 a 3
		Ficha 2: actividades 4 y 5
Ficha 3: actividad 2		
Ficha 5: actividades 1 a 3		
Ficha 9: actividad 2		
Cálculo de magnitudes proporcionales	Ficha 5: actividades 1, 2 y 3	
	Ficha 6: actividades 1 y 2	
	Ficha 7: actividades 2 y 3	
	Ficha 8: actividades 1 y 2	
	Ficha 9: actividad 2	

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (Los magos del Gran Bazar)

Ficha 1 **1:** Sí.

2: Son 27 ovillos. Porque el número de ovillos necesarios es directamente proporcional al número de alfombras que se quieran hacer.

3: Son 20 huevos. Resolución mediante regla de tres o mediante cálculo mental.

Ficha 2 **1:** Porque la mitad de su mercancía es defectuosa.

2: El 50%. El defecto es que no se reconstruyen mágicamente si se rompen.

3: El 100%.

4: Porque las serpientes son mágicas de manera natural, no por el adiestramiento de Hafed.

5: Porque las reclamaciones que había tenido Farah no estaban relacionadas con la magia, por lo que no representaban el porcentaje de mercancía defectuosa.

Ficha 3 **1 y 2:** Respuestas abiertas.

Ficha 4 **1:** Respuesta abierta (según los alumnos de la clase).

2: Respuesta abierta.

Ficha 5: **1:** 50 días (asumiendo que un mes equivale a 30 días).

2: 1 600 rupias.

3: a) *casilla 2:* 40.

casilla 4: 80.

casilla 5: 100.

b) *casilla 3:* 12.

casilla 7: 28.

casilla 9: 36.

casilla 11: 44.

Ficha 6 **1 y 2:** Respuestas abiertas.

- Ficha 7** 1: a) 800.
b) 202,5.
c) 29 400.
d) 416.
- 2: Dos elefantes tienen los colmillos cortos.
- 3: El 30%.

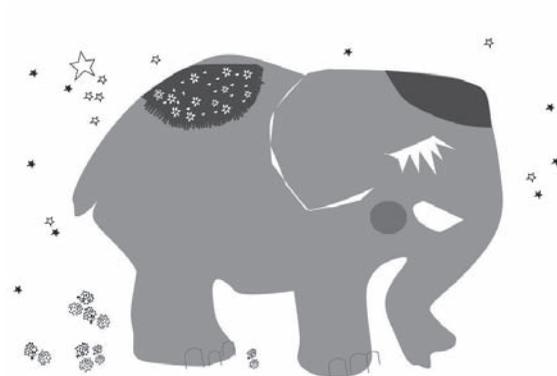
- Ficha 8** 1: *Enero*: 50%.
Febrero: 60%.
Marzo: 54,5%.
Abril: 58,3%.
Mayo: 80%.
Junio: 81,8%.
- 2: a) 24.
b) Saldría 4,4. Pero como no se puede tirar un número decimal de tiros libres, tendríamos que aproximar por defecto a 4 (en realidad, en este partido Javier tendría un 100% de aciertos).

Ficha 9 1 y 2: Respuestas abiertas.

Ficha 10 1 y 2: Respuestas abiertas.



6 Los valores en el libro



7 Trabajo de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en organizar un mercadillo de objetos mágicos.

Objetivo: Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la resolución de problemas prácticos mediante las matemáticas, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *Los magos del Gran Bazar*.

Materiales: Mesas y manteles para montar los puestos, objetos imaginariamente mágicos para vender (pueden ser objetos reciclables o manualidades confeccionadas para la ocasión), dinero de juguete o dinero real (máximo dos euros por alumno en distintos tipos de moneda). Cartulinas y rotuladores para elaborar carteles, etiquetas con los precios y anuncios.

Procedimiento:

1) En una primera sesión, se dividirá a los alumnos en varios equipos de cinco miembros y se asignará a cada equipo, bien por sorteo o bien según el criterio del profesor, alguno de los siguientes puestos mágicos (u otros que el profesor estime pertinentes):

- **Puesto 1:** Pociones mágicas (pueden ser zumos y refrescos reales en frascos más o menos decorados). El 40% de la mercancía tiene que ser de color naranja. El 50% debe costar menos de cincuenta céntimos. Algunos productos deben tener el 30% de descuento.
- **Puesto 2:** Talismanes mágicos (pueden ser botones de distintos colores y tamaños o pequeñas manualidades que imiten talismanes). El 40% de la mercancía tiene que tener forma redonda, el 30% cuadrada. El 40% debe costar menos de cincuenta céntimos. Algunos productos deben tener el 20% de descuento.

- **Puesto 3:** Conjuros mágicos (pueden ser pequeños pergaminos hechos con cartulina pintada con café que contengan conjuros inventados por los alumnos. Pueden ir enrollados y atados con cintas de distintos colores según la función del conjuro). El 10% de la mercancía tienen que ser conjuros de invisibilidad, el 20% conjuros de prosperidad, otro 20% conjuros para la salud. El 30% debe costar menos de cincuenta céntimos. Algunos productos deben tener el 10% de descuento.
 - **Puesto 4:** Prendas mágicas (pueden ser prendas reales en desuso y decoradas para la ocasión o prendas confeccionadas con bolsas de plástico o cartulinas). El 35% de la mercancía serán sombreros, el 10% pañuelos. El 70% debe costar más de cincuenta céntimos. Algunos productos deben tener el 40% de descuento.
 - **Puesto 5:** Joyas mágicas (pueden ser pulseras, collares, broches y anillos hechos a mano, o también reciclados). El 20% de la mercancía serán collares, el 30% pulseras, el 10% broches. El 50% debe costar más de 70 céntimos. Algunos productos deben tener el 20% de descuento.
- 2) Se concederá a los equipos un tiempo para preparar los productos que van a vender y los carteles.
 - 3) Se dedicará una sesión al montaje del mercadillo con sus puestos y carteles.
 - 4) Se permitirá durante uno o dos días que los alumnos de la clase (y quizá también de otras) compren realmente productos en el mercadillo. Se comprobará que cada grupo haya seguido las instrucciones recibidas correctamente.

Criterios de evaluación: Para la evaluación de los trabajos, se sugiere tener en cuenta los siguientes criterios:

- Exactitud en el seguimiento de las instrucciones recibidas por el equipo.
- Eficacia en la organización del trabajo y el reparto equitativo de tareas.
- Creatividad.
- Habilidad a la hora de hacer atractiva la mercancía desplegada.

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: «Un paseo por el Bazar»

Materiales necesarios:

Bolsa con tantos papelitos como alumnos hay en la clase. Cada papelito contendrá el nombre de uno de los artesanos mágicos de *Los magos del Gran Bazar* u otros artesanos mágicos inventados.

Procedimiento:

- a) El profesor va llamando a «escena» a los alumnos uno por uno.
- b) Cada alumno improvisa un monólogo sin decir directamente quién es. El resto de los alumnos deberán adivinar a qué personaje

está representando o, en caso de que no aparezca en el libro, cuál es su especialidad.

c) Una vez terminada la ronda de interpretaciones individuales, se llamará a los alumnos de dos en dos o de tres en tres para que improvisen escenas con varios personajes de los que aparecen en el juego. También se puede hacer que la mitad de los alumnos realice la interpretación individual y la otra mitad la interpretación en grupos.

Reglas del juego:

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

Se trata de que los alumnos se metan en el papel que les ha correspondido y disfruten del juego a la vez que repasan los contenidos del libro. El profesor fijará el tiempo máximo de cada representación, y animará a los alumnos espectadores a que valoren los aspectos positivos de cada actuación.

Objetivo:

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

Juego 2: «Los títeres de Bahar»

Materiales necesarios:

Cartulinas, acetatos, telas y otros materiales para confeccionar guiñoles.

Procedimiento:

- a)** Se dividirá a los alumnos en grupos.
- b)** El profesor asignará a cada grupo alguna de las siguientes escenas del libro (u otras que a él le parezcan adecuadas para la actividad):
 - Lía le explica a Alí el problema que tienen con el premio al mejor artesano mágico.

- Lía y Alí van a ver a Zarir.
- Lía y Alí entrevistan a Iraj y a su ayudante.
- Lía y Alí visitan la tienda de Salomé.
- Lía y Alí visitan al mercader de serpientes Hafed.
- Lía libera a los genios de Tamur y luego debe devolverlos.
- Lía habla con Saba y comprende que se ha equivocado.
- Lía y Alí se entrevistan con Farah.
- Lía y Alí van a buscar a la madre de Lía y le dan a probar el pastel mágico.

c) Los niños prepararán la representación de la escena que les ha correspondido y los guiñoles correspondientes, así como la escenografía e incluso la iluminación. Varios grupos pueden trabajar una misma escena, así podrán observarse las diferentes interpretaciones. Se recalcará que el objetivo no es representar la escena literalmente, sino de una forma libre y creativa.

d) Los distintos grupos saldrán a representar su escena mediante guiñoles por turnos.

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 y mezclar la preparación de la escena con improvisaciones que vayan surgiendo.

Objetivo:

Repasar de una manera lúdica los contenidos del libro.



Vocabulario



Adiestrador: Persona que se encarga de amaestrar e instruir animales.

Ejemplo: *Alí, como adiestrador de elefantes, conocía bien las costumbres de estos animales.*

Adulación: Acción de decirle a otro las cosas que se sabe que le pueden agradar con intenciones ocultas.

Ejemplo: *Ese hombre es un maestro de la adulación, siempre se sale con la suya gracias a eso.*

Aikido: Arte marcial japonesa que busca la neutralización del contrario sin dañarlo.

Ejemplo: *Se enfrentaron en un combate de aikido y venció ella.*

Apergaminado: Que tiene el aspecto rugoso del pergamino.

Ejemplo: *El anciano tenía el rostro apergaminado y los ojos hundidos.*

Artes Marciales: Conjunto de antiguas técnicas de lucha de Extremo Oriente, que actualmente se practican como deporte.

Ejemplo: *Mi padre es un experto en artes marciales.*

Autómata: Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser humano o de otro ser animado.

Ejemplo: *Desde que toma esas pastillas, se mueve como un autómata.*

Azafrán: Especia de color rojizo anaranjado que se obtiene de una flor y se emplea para condimentar la comida.

Ejemplo: *Me encanta el arroz con una pizca de azafrán.*

Bases: Normas que regulan un sorteo o concurso.

Ejemplo: *Si quieres participar en el concurso de poesía, tendrás que leerte atentamente las bases.*

Bazar: Mercado oriental.

Ejemplo: *En Estambul, salimos a dar una vuelta por el bazar de las especias.*

Bonsái: Planta ornamental sometida a una técnica de cultivo que impide su crecimiento mediante cortes en las raíces y poda de ramas.

Ejemplo: *Le regalaron una maceta con un bonsái.*

Caoba: Madera rojiza procedente del árbol del mismo nombre.

Ejemplo: *Esa vitrina es muy valiosa, está hecha de caoba.*

Cardamomo: Semillas aromáticas y de sabor algo picante procedentes de una planta medicinal, que se emplean como condimento.

Ejemplo: *En la cocina oriental se utiliza mucho el cardamomo.*

Colibrí: Pájaro de origen americano, muy pequeño y de pico largo y débil, que se alimenta de insectos.

Ejemplo: *El colibrí agitaba las alas a gran velocidad.*

Contabilidad: Sistema adoptado para llevar las cuentas de los ingresos y gastos de una oficina o de un negocio.

Ejemplo: *El dueño de la tienda dedica todos los viernes por la tarde a la contabilidad del negocio.*

Contable: Persona que se encarga de las cuentas de ingresos y gastos de un negocio o una oficina pública.

Ejemplo: *Pedro era contable en una empresa de reparación de electrodomésticos.*

Cúpula: Techo o cubierta en forma de media esfera que cubre todo un edificio o una parte de él.

Ejemplo: *La cúpula del palacio sobresalía por encima de la muralla.*

Deducir: Sacar una conclusión a partir de algo que se sabe o de algo que ha pasado.

Ejemplo: *Por la cara que traes, deduzco que no te ha ido nada bien.*

Depurado: Trabajado cuidadosamente, impecable, limpio.

Ejemplo: *Las esculturas de Javier muestran una técnica muy depurada.*

Diseño: Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.

Ejemplo: *Ese mueble tiene un diseño de los años sesenta.*

Empresario: Propietario o directivo de una industria, negocio o empresa.

Ejemplo: *El empresario que financiaba la obra de teatro confesó que estaba arruinado.*

Ensamblaje: Unión de varias piezas que se ajustan para componer un determinado mecanismo o cumplir una función.

Ejemplo: *No hemos podido montar el armario porque faltaban las instrucciones para el ensamblaje de las piezas.*

Escarlata: De color rojo intenso.

Ejemplo: *El rey llevaba un manto escarlata.*

Esmaltado: Recubierto de esmalte (un barniz vítreo que se adhiere a algunas sustancias como porcelana, metales, etc).

Ejemplo: *Le regaló una preciosa cajita esmaltada por su cumpleaños.*

Establecimiento: Local de comercio.

Ejemplo: *Le cerraron el restaurante porque el establecimiento no cumplía las normas de Sanidad.*

Faraónico: Se dice de las obras que, por su tamaño y grandiosidad, recuerdan a las pirámides y a otras grandes construcciones de los antiguos egipcios.

Ejemplo: *La construcción de ese túnel bajo el mar es una empresa faraónica.*

Funcionalidad: Adecuación de un objeto a los fines para los que va a ser utilizado.

Ejemplo: *Este lavavajillas se caracteriza por su impresionante diseño y su excelente funcionalidad.*

Germen: Microorganismo que puede causar o propagar enfermedades.

Ejemplo: *Hay que limpiarse bien los dientes para protegerse de los gérmenes.*

Inspector: Empleado público o particular que vigila y supervisa una determinada industria o actividad.

Ejemplo: *El inspector de Educación visitó el colegio esta mañana.*

Judo: Sistema japonés de lucha que hoy se practica también como deporte y que tiene como objetivo defenderse sin armas mediante llaves y movimientos aplicados con destreza.

Ejemplo: *Le hizo una llave de judo al ladrón y lo tiró al suelo.*

Mercadotecnia: Conjunto de principios y prácticas que persiguen el aumento del comercio, especialmente de la demanda.

Ejemplo: *Todo ese asunto no es más que una operación de mercadotecnia.*

Mordaz: Que critica a otros con malignidad e ingenio.

Ejemplo: *Cada vez que alguien hablaba de su hermano, siempre soltaba algún comentario mordaz sobre él.*

Motivo: Decoración o rasgo que se repite en una obra de arte o de artesanía.

Ejemplo: *Le regaló un jarrón decorado con motivos vegetales.*

Nuez moscada: Especia que se utiliza para condimentar ciertos platos, de sabor entre dulce y ligeramente picante.

Ejemplo: *Las croquetas quedan muy ricas si le añades a la masa una pizca de nuez moscada.*

Oprobio: Ignominia, afrenta, deshonra ante los demás.

Ejemplo: *El oprobio cayó sobre él cuando se descubrió que había mentido.*

Palabrería: Abundancia de palabras vanas y sin utilidad.

Ejemplo: *Sus promesas no son más que palabrería sin contenido.*

Pergamino: Piel de res tratada para poder escribir sobre ella.

Ejemplo: *El documento estaba escrito en un viejo pergamino.*

Pronóstico: Predicción sobre algún acontecimiento del futuro.

Ejemplo: *Los pronósticos sobre la economía no son demasiado optimistas.*

Prosaico: Falto de idealismo o de poesía.

Ejemplo: *Esa forma de hablar sobre el amor es demasiado prosaica.*

Próspero: Favorable, propicio, venturoso.

Ejemplo: *En los últimos años había conseguido levantar un negocio de compraventa de coches muy próspero.*

Rueda dentada: Rueda con dientes o muescas en el borde que forma parte de un mecanismo.

Ejemplo: *Antes, todos los relojes tenían en su interior un mecanismo de ruedas dentadas.*

Sofisticado: Elegante, complejo y refinado.

Ejemplo: *Acudió a la boda con un peinado muy sofisticado.*

Súbdito: Ciudadano de un país y sujeto a las autoridades políticas de este.

Ejemplo: *Ese corsario era un súbdito de la reina de Inglaterra.*

Sultán: Príncipe o gobernador musulmán.

Ejemplo: *El sultán tenía un palacio al borde del mar.*

Supervisar: Ejercer labores de vigilancia e inspección sobre el trabajo de otros.

Ejemplo: *El trabajo del jefe de planta es supervisar a los otros empleados.*

Titubear: Dudar en la elección o en la pronunciación de las palabras.

Ejemplo: *Hablaba titubeando, como si no estuviera muy seguro de lo que debía responder.*

Tradicional: Que sigue las ideas, gustos o costumbres del pasado.

Ejemplo: *Prefiero la cocina tradicional a la cocina moderna.*

Vanguardista: Moderno, que sigue las últimas modas o tendencias artísticas.

Ejemplo: *Han cambiado la decoración del restaurante para darle un toque más vanguardista.*

Visir: Ministro de un soberano musulmán.

Ejemplo: *El sultán le encargó el asunto de la ceremonia a su visir.*

Vitrina: Armario con puertas de cristal que se utiliza para exhibir objetos.

Ejemplo: *En el salón tienen una vitrina llena de trofeos deportivos.*

Zalamero: Que hace demostraciones de cariño afectadas y empalagosas.

Ejemplo: *No me engaña con sus palabras zalameras.*

A partir de 10 años

Área de Matemáticas



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!



9237477

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com