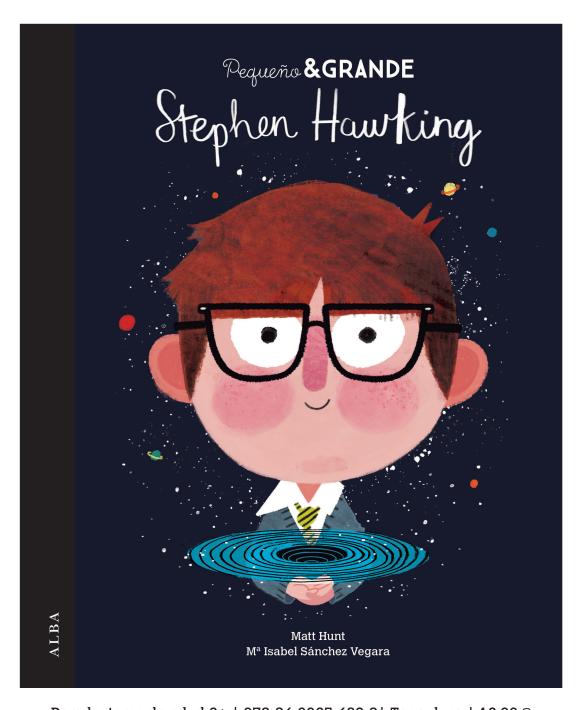
# FICHAS PEDAGÓGICAS



Para lectores de edad 6+ | 978-84-9065-482-8 | Tapa dura | 16,00 €

Esta guía pretende ser un soporte para el profesorado, las familias y el alumnado que ayude a los lectores a desarrollar sus competencias, el pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación. Las actividades didácticas están pensadas para poner el foco en nuestros pequeños, siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Las actividades de esta guía ayudarán a establecer vínculos entre el adulto y el alumnado, creando así un ambiente de confianza óptimo para el aprendizaje y su desarrollo emocional.

# Primera parte PREGUNTAS

Consta de una serie de preguntas y propuestas que puede hacer el adulto a los lectores.

Los objetivos son: establecer un vínculo de confianza entre el adulto y el alumnado, mejorar la comprensión del cuento a partir de las ilustraciones y de la lectura, reflexionar y despertar la curiosidad y la imaginación.

Son infinitas las posibles actividades y preguntas que se nos pueden ocurrir y que nos sugiere cada cuento. Aquí presentamos algunas propuestas que pueden ayudaros a facilitar la comprensión de la lectura, la interpretación de las ilustraciones, potenciar el pensamiento crítico...

No es necesario realizarlas todas; la idea es que cada uno llegue hasta donde quiera y realice aquello que le sea atractivo, adecuado y significativo.



#### 1. CUBIERTA

- · En cada cubierta podemos fijarnos en las ilustraciones, el título, los autores, el sello editorial...
- · ¿Conoces a Stephen Hawking?
- ¿Podemos deducir algo sobre él en la cubierta?



#### 2. CONTRACUBIERTA Y LOMO

- · ¿Qué hay en la contracubierta?
- · ¿Para qué sirve el texto de contra?
- · ¿Qué es el lomo? ¿Qué texto suele aparecer en él?



#### 3. GUARDAS

- · ¿Qué son las guardas?
- · ¿Cómo están decoradas?
- · ¿Qué te sugieren y por qué crees que el ilustrador ha elegido dibujarlas así?



#### 4. EN LA VENTANA

- · ¿Hacia dónde mira el pequeño Stephen?
- · ¿Puedes adivinar qué es lo que más le gusta?
- · Busca un elemento que indique las aficiones de Stephen.
- · Cuando miras por la ventana, ¿qué ves? ¿en qué piensas?
- · ¿Cuál es tu afición favorita? ¿Te gustaría ser científico?



#### 5. EN FAMILIA

- · Observa la ilustración. ¿Quiénes son estas personas?
- · ¿Qué están haciendo a la hora de la cena?
- · ¿Están haciendo algo especial o diferente?
- · Cuando estás con tu familia, ¿hay alguna actividad o costumbre que os haga especiales?

#### 6. EN CLASE

- · Stephen no era el alumno más trabajador. ¿Por qué crees que era así?
- · Fíjate en la cara de Stephen, ¿parece satisfecho con su creación?
- ¿Debe de ser fácil o difícil hacer un ordenador? ¿Qué crees que tuvo que hacer previamente para poder llegar a construirlo?
- ¿Alguna vez has creado un invento, o montado o desmontado algún aparato?



#### 7. LA UNIVERSIDAD

- · Según lo que hemos ido leyendo y observando, ¿qué hace especial a Stephen?
- · ¿Qué te hace a ti ser especial?
- · ¿Crees que es fácil entender el universo?
- · ¿Qué crees que está pensando el compañero de Stephen?
- · Fijándote en la ilustración, ¿piensas que Stephen lo pasaba bien estudiando e investigando? Y tú ¿te diviertes en la escuela?



#### 8. TROPEZAR

· Compara la ilustración de la derecha con la de la izquierda: ¿qué ha ocurrido? ¿qué expresan los rostros? ¿dónde están?



#### 9. UNA ENFERMEDAD RARA

- · ¿Qué quiere decir la expresión "sintió que las estrellas del cielo se habían apagado"?
- · ¿Dónde está Stephen?
- · ¿Qué nos expresa su rostro?
- · Sería conveniente hablar sobre la enfermedad de Stephen Hawking, y para ello podemos consultar el resumen de su biografía en las últimas páginas. Podemos anticipar con el alumnado lo que supondrá la enfermedad para Stephen.



#### 10. SU MENTE

- · ¿Qué tiene Stephen en cada mano?
- · ¿Se rindió Stephen a pesar de su enfermedad?
- · ¿Qué decisión tomó a pesar de estar enfermo?
- · ¿Qué está haciendo Stephen?
- · ¿Alguna vez habías visto un lenguaje parecido al de la pizarra? ¿Dónde?



#### 11. SU PROPIA FAMILIA

- · ¿Quiénes son las personas que aparecen en la ilustración?
- · ¿Cómo se sienten?
- · ¿Cómo es tu familia? Descríbela.



#### 12. EL UNIVERSO

- · Podemos iniciar una conversación sobre qué sabemos acerca del universo, los planetas, las estrellas, los agujeros negros, la vía lactea, el sistema solar... Puede ser interesante para hacer un posterior trabajo acerca del espacio o de las curiosidades que salgan en la conversación. Si fuera necesario, se podría buscar información al respecto.
- · Podemos invitar al alumnado a jugar a un juego: cerrar los ojos e imaginar el universo. Después podemos comentar qué es lo que nos hemos imaginado.







#### 13. SU TEORIA

- · ¿Qué demostró sobre los agujeros negros? Ayúdate del mural de Stephen para explicarlo.
- · ¿Qué crees que pensaban las personas que lo escuchaban?
- · ¿Cómo llegó a hacer ese descubrimiento?
- · ¿Fue importante ese descubrimiento?
- · ¿Conoces algún descubrimiento que haya sido muy importante?

#### 14. ROBOT

- · ¿A qué se debió que perdiera su voz?
- · ¿Cómo consiguió Stephen publicar un libro?
- · ¿De qué crees que trata el libro?
- · ¿Alguna vez has visto un robot?
- · Si pudieras inventar un robot, ¿en qué ayudaría a mejorar la vida de las personas?





- · ¿Qué está haciendo Stephen?
- · ¿Dónde crees que está?
- · ¿Cómo es posible que esté flotando?
- · ¿Se sintió feliz Stephen?
- · ¿Te gustaría flotar como un astronauta?



### 16. SIGLO XX

- · Quizá, según la edad del alumnado, no sabrá situar qué época es el siglo xx. Podemos ayudarnos de la cronología y las edades de los alumnos para comprender en qué años vivió Stephen.
- · ¿Por qué crees que aparece Stephen sentado en un planeta?
- · ¿Crees que fue una persona valiente?
- · Y tú, ¿has soñado alguna vez con viajar al espacio?

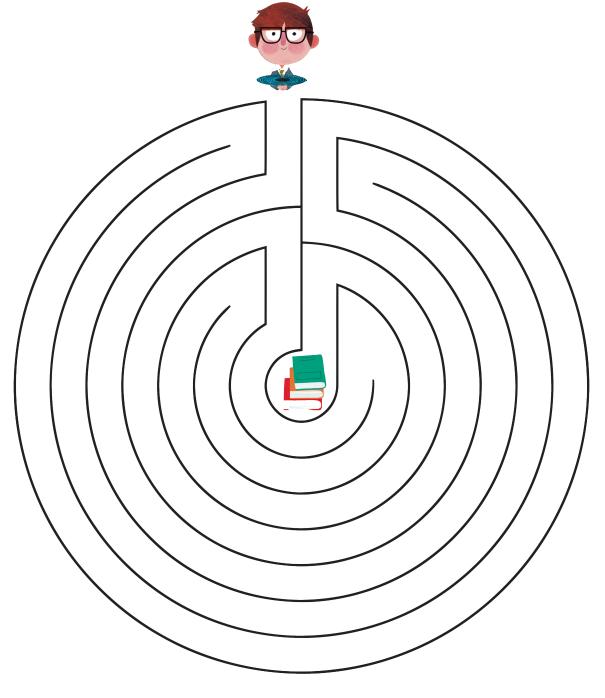
# Segunda parte ACTIVIDADES

Compuesta por actividades pensadas para que el alumnado las desarrolle de forma individual o cooperativa. Los objetivos son: comprender el sentido global del cuento, localizar información y las ideas más relevantes, relacionar la información con las experiencias personales y ser capaz de opinar y argumentar desde un punto de vista crítico.

Las primeras actividades son para resolver de forma individual o por parejas, y la última actividad es una propuesta o juego de trabajo colectivo.

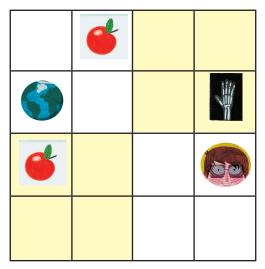
#### 1) LABERINTO

Ayuda a Stephen a encontrar sus libros de ciencia.



### 2) SUDOKU

Resuelve el Sudoku. Tienes que rellenar cada cuadrícula con una imagen de cada. No se pueden repetir las imágenes en cada fila vertical, horitzontal ni tampoco en cada cuadrícula.



(encontrarás la solución en la última página).

# 3) SOPA DE LETRAS

Busca estos planetas en la sopa de letras:

MARTE VENUS NEPTUNO SATURNO MERCURIO URANO TIERRA JÚPITER PLUTÓN

Т	I	Е	R	R	А	D	Е
S	А	Т	Ū	R	N	0	Z
Е	С	Р	M	I	E	J	М
U	Е	L	ß	V	Р	V	А
R	J	U	P	I	Т	Е	R
А	0	Т	А	N	Ū	N	Т
N	U	0	0	U	N	Ū	Е
0	Н	N	В	S	0	S	N
М	Е	R	С	U	R	I	0

# 4) DIBUJA

Dibuja lo que crees que imaginaba Stephen cuando pensaba en el universo. Por ejemplo: planetas, estrellas...



## 5) JUEGO COOPERATIVO: MISIÓN AL ESPACIO

Vamos a trabajar en grupo para aprender a calcular y a hacer operaciones sencillas siguiendo las instrucciones del juego.

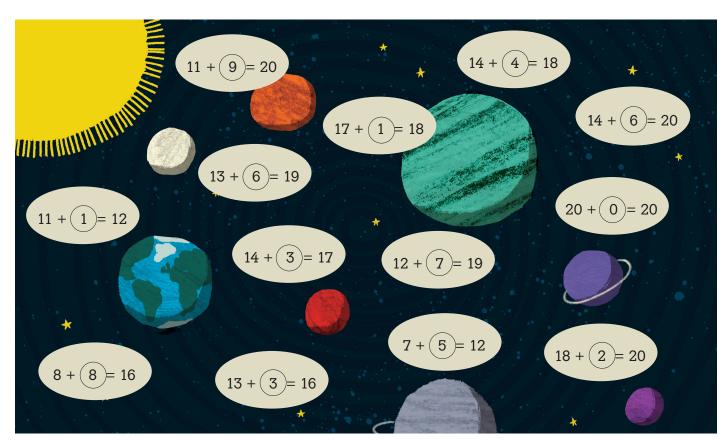
Número de participantes: 2/4 personas.

Materiales: fichas y un dado.

A continuación veréis un tablero de juego del espacio.

Instrucciones del juego:

- 1) Se tienen que tapar con una ficha los números rodeados por un círculo.
- 2) Los jugadores tiran el dado por turnos y con el número que sale en el dado completan las operaciones del tablero.
- 3) Para comprobar el resultado, el jugador destapa la ficha. Si es correcta, se queda la ficha.
- 4) El jugador que más fichas tenga, gana el juego.



SOLUCIÓN DEL SUDOKU

