LA AVENTURA DE LOS ESQUELETOS

9 PRUEBAS

¡Trabaja en equipo, supera los retos y demuestra tu valentia!

Te ayudamos profe
RECURSOS · FICHAS · SESIONES · UNIDADES

SESIONES DE LAS 9 PRUEBAS

¡Todo lo que necesitas para una sesión de Matemáticas terroríficamente divertida!

1 Las pócimas matemáticas!



Objetivos

- Practicar sumas y restas.
- Desarrollar el cálculo mental.
- Relacionar las operaciones con situaciones de la vida real.

Materiales

- Caldero (cartulina o recipiente).
- Tarjetas con operaciones.
- Ingredientes recortables.
- Tarjetas de recetas y pinzas.

Desarrollo

1. Lee la receta mágica y extrae una tarjeta con una operación.
2. Resuelve y comprueba el resultado.
3. Si es correcta, añade los ingredientes al caldero.
4. Consigue la poción completa y gana la estrella.

Adaptación

1.º EP

- Sumas y restas sencillas.
- Apoyo con dibujos o material manipulativo.

2.º EP

- Números de dos cifras.
- Descomposición de cantidades.
- Búsqueda de sumandos o cantidades que faltan.

2 La monstruoconstrucción



Objetivos

- Identificar figuras geométricas.
- Reconocer sus caracteristicas.
- Utilizarlas para construir composiciones.

Materiales

- Figuras geométricas de cartulina.
- Base de papel.
- Tarjetas con instrucciones.
- Pegamento y lápices de colores.

Desarrollo

1. Lee la tarjeta de instrucciones.
2. Selecciona las figuras y constrúyelo.
3. Cuenta cuántas figuras has utilizado.
4. Explica cómo lo has hecho.

Adaptación

1.º EP

- Reconocer y nombrar figuras.
- Contar y seguir instrucciones sencillas.

2.º EP

- Describir lados y vértices.
- Comparar cantidades.
- Resolver retos con varias condiciones.

3 Monedas, caramelos y calabazas



Objetivos

- Utilizar el dinero en situaciones de compra.
- Sumar precios y calcular cambios.
- Resolver pequeños problemas.

Materiales

- Productos o dibujos de dulces.
- Etiquetas de precios.
- Monedas y billetes didácticos.
- Tarjetas con encargos.

Desarrollo

1. Elige productos y calcula el coste total.
2. Paga con el dinero disponible.
3. Comprueba el importe y recibe el cambio (si procede).
4. Cambia de rol y repite la actividad.

Adaptación

1.º EP

- Precios sencillos.
- Monedas de euro y céntimos.
- Pagos exactos.

2.º EP

- Varios productos.
- Distintas formas de pagar.
- Cálculo de cambios sencillos.

4 Rumbo al castillo encantado



Objetivos

- Interpretar instrucciones espaciales.
- Reconocer direcciones y movimientos.
- Planificar recorridos.

Materiales

- Laberinto impreso.
- Fichas de personajes.
- Tarjetas de flechas.
- Tarjetas con retos de recorrido.

Desarrollo

1. Observa el laberinto y localiza la salida y la meta.
2. Planifica el recorrido.
3. Coloca las flechas que representan los movimientos.
4. Sigue las instrucciones y comprueba el resultado.

Adaptación

1.º EP

- Movimientos básicos (arriba, abajo, izquierda, derecha).
- Recorridos cortos.

2.º EP

- Secuencias de instrucciones.
- Contar pasos.
- Comparar dos rutas posibles.

¡Juntos lo conseguiremos!

SESIONES DE LAS 9 PRUEBAS

¡Todo lo que necesitas para una sesión de Matemáticas terroríficamente divertida!

5 Monstruos en fila



Objetivos

- Ordenar números.
- Identificar el anterior y posterior.

Materiales

- Tarjetas con números.
- Tarjetas de monstruos.
- Recta numérica (opcional).

Desarrollo

1. Coloca los monstruos en orden de menor a mayor.
2. Completa los números que faltan.
3. Indica el número anterior y posterior de cada uno.

6 La pista fantasmal



Objetivos

- Resolver problemas sencillos.
- Seguir una pista matemática.

Materiales

- Tarjetas con pistas y operaciones.
- Plano del recorrido.
- Fichas o marcas.

Desarrollo

1. Lee la pista y resuelve la operación.
2. Comprueba el resultado.
3. Sigue la ruta según la respuesta.
4. Llega al final y descubre el siguiente reto.

7 ¡Que no se escapen los números!



Objetivos

- Comparar números.
- Utilizar los signos >, <, =.

Materiales

- Tarjetas con números.
- Tarjetas con signos.
- Tablero o plantilla.

Desarrollo

1. Compara los números de cada pareja.
2. Elige el signo correcto (>, < o =).
3. Ayuda al monstruo a comerse los números.

8 El gran vuelo de las brujas



Objetivos

- Medir y comparar distancias.
- Contar saltos o intervalos.

Materiales

- Escobas de papel o varillas.
- Regla o unidades no convencionales.
- Tabla de registro.

Desarrollo

1. Estima cuál escoba es más larga.
2. Mide con una unidad (clip, palmo...).
3. Cuenta los saltos en la carrera.
4. Registra y compara los resultados.

9 El misterio del caramelo favorito



Objetivos

- Recoger y organizar datos.
- Representar y leer un gráfico sencillo.

Materiales

- Tarjetas con dibujos de caramelos.
- Tabla de recuento.
- Gráfico de barras (plantilla).

Desarrollo

1. Realiza la encuesta en clase.
2. Cuenta y registra los votos.
3. Representa los datos en un gráfico.
4. Responde a las preguntas.

¡Juntos lo conseguiremos!

LISTA DE COTEJO

Las 9 pruebas de Halloween

Evaluación de las matemáticas, el razonamiento y la resolución de retos

Alumno/a: _____

Curso: _____ Fecha: _____

Actividad	Criterios de evaluación	Sí	No
1  ¡Las pócimas matemáticas!	Resuelve sumas y restas sencillas.	☐	☐
	Identifica los datos importantes.	☐	☐
	Utiliza estrategias de cálculo (mental, manipulativo o escrito).	☐	☐
2  La monstruoconstrución	Reconoce y nombra figuras geométricas.	☐	☐
	Construye el monstruo siguiendo las instrucciones.	☐	☐
	Cuenta y relaciona las figuras utilizadas.	☐	☐
3  Monedas, caramelos y calabazas	Identifica y utiliza monedas y billetes.	☐	☐
	Calcula el coste de la compra.	☐	☐
	Resuelve problemas sencillos de suma y resta.	☐	☐
4  Rumbo al castillo encantado	Sigue instrucciones espaciales (arriba, abajo, delante, detrás, etc.).	☐	☐
	Planifica y realiza el recorrido.	☐	☐
	Comprueba si ha llegado al destino.	☐	☐
5  Monstruos en fila	Identifica la regla de la serie.	☐	☐
	Ordenza y continúa la secuencia.	☐	☐
	Reconoce patrones y crea otros.	☐	☐
6  La pista fantasmal	Lee y comprende el enunciado.	☐	☐
	Selecciona la operación adecuada.	☐	☐
	Resuelve el problema y explica el procedimiento.	☐	☐
7  ¡Que no se escapen los números!	Compara números utilizando >, < e =.	☐	☐
	Identifica el mayor, menor o igual.	☐	☐
	Justifica la comparación.	☐	☐
8  El gran vuelo de las brujas	Mide longitudes con unidades no convencionales y con regla.	☐	☐
	Compara objetos por su longitud.	☐	☐
	Registra y ordena los resultados.	☐	☐
9  El misterio del caramelo favorito	Recoge y organiza datos.	☐	☐
	Representa la información en una tabla o gráfico.	☐	☐
	Interpreta los resultados y responde preguntas.	☐	☐

Observaciones del docente: _____

FICHAS ESCALOFRIANTES

Las pociones matemáticas

Resuelve las operaciones, completa las recetas y y descubre el nombre de cada poción.

¡Tú puedes ser un gran alquimista!

1 Suma los ingredientes.

Observa los ingredientes de cada poción y calcula su suma. Escribe el resultado en cada casilla.

A	12	7	5	9	→ ☐
B	15	8	6	11	→ ☐
C	13	4	10	7	→ ☐

2 Resta los ingredientes.

Observa los ingredientes de cada poción y calcula la resta. Escribe el resultado en cada casilla.

A	18	9	7		→ ☐
B	20	8	5		→ ☐
C	17	9	6		→ ☐

3 Completa y descubre la receta.

Completa las recetas y, después, descubre el nombre de la poción.

A



B



¿Qué poción es?



PONLE NOMBRE A LAS POCIONES QUE ACABAMOS DE CREAR

4 Resuelve el problema.

Lee los problemas y escribe la operación y la solución.

A En el frasco hay 15 pociones mágicas y se usan 7. ¿Cuántas pociones quedan?

Operación:

Solución:

B Hay 12 calabazas en la caja y se añaden 5 más. ¿Cuántas calabazas hay en total?

Operación:

Solución:

Adaptación por curso

2.º de Primaria:

- Contar hasta el 100.
- Escribir y ordenar números del 0 al 100.
- Resolver las operaciones de forma autónoma.

Reto extra

USA LOS INGREDIENTES PARA CREAR UNA SUMA Y PONLE NOMBRE A LA POCIÓN

La monstruoconstrucción

Crea tu propio monstruo con figuras geométricas

Materiales

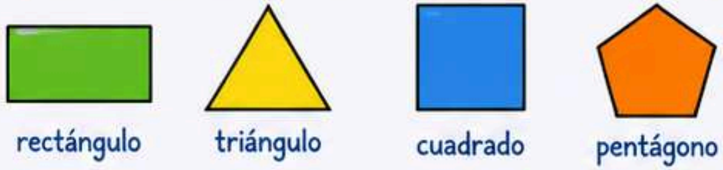
- Tarjetas de figuras geométricas de diferentes formas, tamaños y colores.
- Figuras con modelos de ejemplos.
- Tijeras y pegamento.
- Hoja para construir el monstruo.



Instrucciones

1. **Elige tu misión.**
   Copia la figura geométrica de tu monstruo.
2. **Busca las figuras.**
   Recorta las figuras geométricas: círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos.
3. **Construye tu monstruo.**
   Pega las figuras para crear tu monstruo.
4. **Cuenta y describe.**
   Cuenta cuántas figuras geométricas has utilizado y qué formas son.
5. **Siguen el reto.**
   Decora tu monstruo y recorta la figura si lo necesitas.

Figuras geométricas



rectángulo, triángulo, cuadrado, pentágono



círculo, óvalo, rombo

Adaptación por curso

1.º de Primaria:

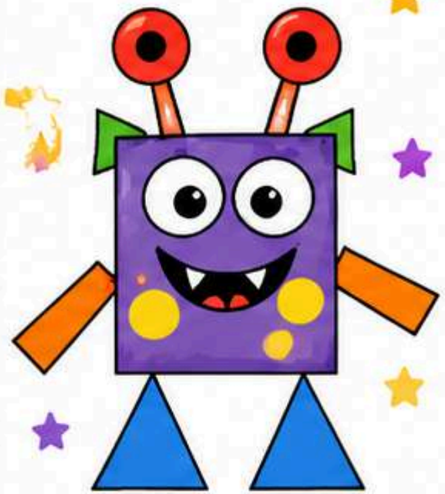
- Crear el monstruo con figuras sencillas.
- Contar las figuras utilizadas.

2.º de Primaria:

- Crear el monstruo con figuras más complejas.
- Contar y clasificar las figuras utilizadas.
- Describir las formas y su posición en el monstruo.



¡Tu puedes!

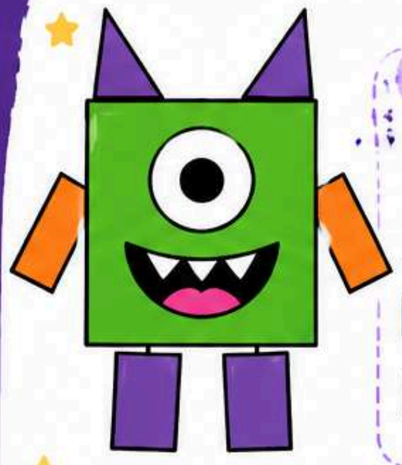


Reto extra

Puedes crear otro monstruo diferente usando las mismas figuras geométricas o añadir alguna más.

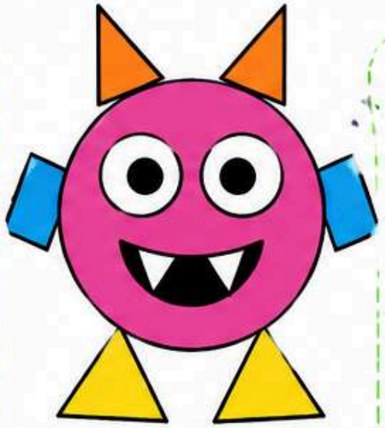


Ejemplos de monstruos geométricos



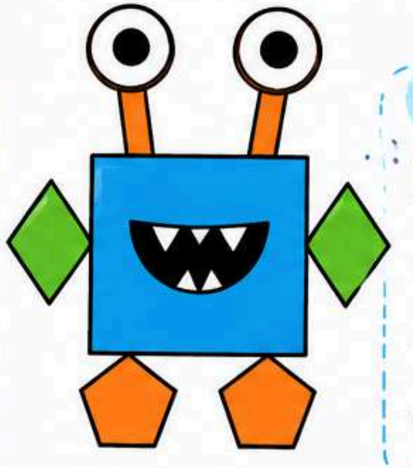
Monstruo 1

- = 1 cuadrado
- = 2 triángulos
- = 2 rectángulos
- = 2 rectángulos



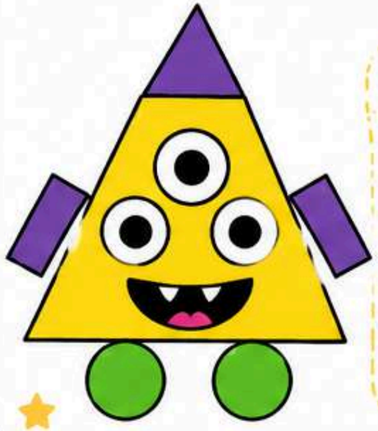
Monstruo 2

- = 1 círculo
- = 2 triángulos
- = 2 rectángulos
- = 2 triángulos



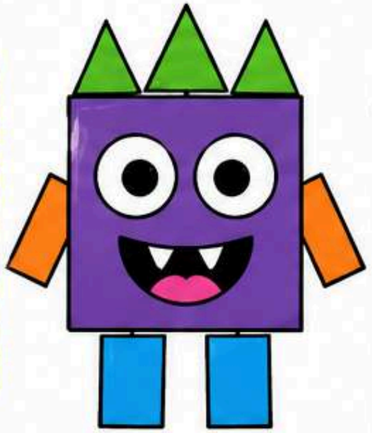
Monstruo 3

- = 1 rectángulo
- = 2 círculos
- = 2 rombos
- = 2 pentágonos



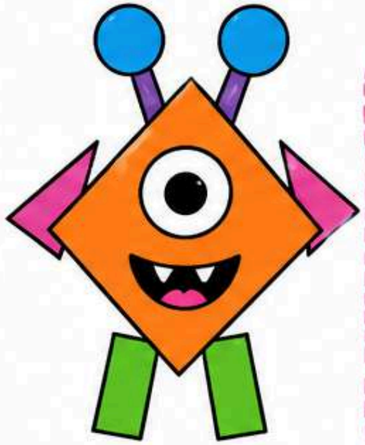
Monstruo 4

- = 1 triángulo
- = 2 rectángulos
- = 2 círculos



Monstruo 5

- = 1 cuadrado
- = 3 triángulos
- = 2 rectángulos
- = 2 rectángulos



Monstruo 6

- = 1 rombo
- = 2 círculos
- = 2 triángulos
- = 2 rectángulos

Usa tu imaginación y crea los tuyos!

Monedas, caramelos y calabazas

Resuelve los siguientes problemas y escribe tu respuesta en el recuadro.

¡Tú puedes hacer magia!

1 Lía tiene 5 monedas de 2 € y 3 monedas de 1 €. ¿Cuánto dinero tiene en total?





Operación:

Solución:

2 En la tienda de caramelos hay 8 caramelos rojos, 7 caramelos amarillos y 6 caramelos rosas. ¿Cuántos caramelos hay en total?



Operación:

Solución:

3 En la fiesta hay 9 calabazas grandes, 4 calabazas medianas y 7 calabazas pequeñas. ¿Cuántas calabazas hay en total?



Operación:

Solución:

¡Las matemáticas también son magia!

4 En el caldero hay 2 murciélagos, 2 ranas y 2 fantasmas. ¿Cuántos personajes hay en total?



Operación:

Solución:

5 Hay 9 calabazas en el campo, 5 fantasmas en el bosque y 4 murciélagos en el castillo. ¿Cuántos personajes hay en total?



Operación:

Solución:

6 Para la fiesta se compran 5 bolsas con 6 caramelos cada una. ¿Cuántos caramelos hay en total?



Operación:

Solución:

Rumbo al castillo encantado

Sigue las pistas y supera los retos de orientación espacial

1 ¿Dónde está el fantasma?

Observa la imagen y responde.



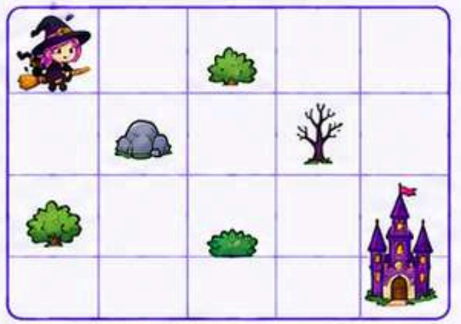
¿Está encima o debajo de la roca?

¿Está a la derecha o a la izquierda del árbol?



2 Sigue las instrucciones

Observa el mapa y sigue las indicaciones para llegar al castillo.



Instrucciones:

Traza el camino en el mapa.

3 ¿Qué camino elijo?

Observa los tres caminos y rodea el que lleva al castillo sin pasar por las rocas.

A

B

C

Palabras mágicas

Recuerda estas palabras para orientarte:

- arriba
- abajo
- delante
- detrás
- derecha
- izquierda
- cerca
- lejos

Monstruos en fila

Ordena los monstruos siguiendo las pistas y completa las series numéricas.

¡Tú puedes hacer magia!

¡Los números también son monstruosos!

1 Observa la serie y completa.

Completa la serie numérica. Escribe los números que faltan en cada casilla.



2 Completa la serie.

Escribe los números que faltan en cada serie.

a) 8 → 12 → ☐ → ☐ → ☐ → ☐

b) 15 → 20 → ☐ → ☐ → ☐ → ☐

c) 60 → 54 → ☐ → ☐ → ☐ → ☐

3 Ordena de menor a mayor.

Escribe los números en la casilla, de menor a mayor.



☐ < ☐ < ☐ < ☐

4 Ordena de mayor a menor.

Escribe los números en la casilla, de mayor a menor.



☐ > ☐ > ☐ > ☐

5 Resuelve el reto.

En la siguiente imagen, hay 2 monstruos.
Escribe la diferencia entre sus números.



¿Cuál es la diferencia?

☐.



Adaptación por curso

1.º de Primaria:

- Contar hasta el 50.
- Escribir y ordenar números del 0 al 50.

2.º de Primaria:

- Contar hasta el 100.
- Escribir y ordenar números del 0 al 100.
- Resolver las operaciones de forma autónoma.

Reto extra

Crea tu propia serie de números con 4 monstruos y escribe 4 números más.

La pista fantasmal

Resuelve las operaciones, completa las series, encuentra el código y descubre el mensaje secreto.

¡El misterio te espera!

1 Actividad 1: 3 Sumas

Resuelve las operaciones y encuentra el número que le corresponde.

5 + 2 = ☐

10 + 6 = ☐

21 + 9 = ☐

0 = 30

R = 7

P = 16

2 Actividad 2: 3 Restas

Resuelve las restas y completa la serie de números.

15 - 4 = ☐

63 - 21 = ☐

59 - 26 = ☐

47 - 22 = ☐

91 - 31 = ☐

R = 60

A = 25

V = 11

0 = 42

F = 33

3 Actividad 3: El abecedario con números

Busca la letra que corresponde a cada número.

A = 1	B = 2	C = 3	D = 4	E = 5	F = 6
G = 7	H = 9	I = 10	J = 11	L = 12	M = 13
L = 14	P = 17	Ñ = 18	Q = 19	S = 21	T = 22
U = 23	V = 24	X = 25	Y = 26	Z = 27	

1 26 23 4 1 13 5

4 Actividad 4: Mensaje final

De los resultados de las operaciones, descubre las letras correspondientes y completa el mensaje.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mensaje secreto:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Materiales:

- Lápiz y goma.
- Ficha de trabajo.

Adaptación por curso:

- 1.º de Primaria.
- Contar hasta el 100.
- Realizar operaciones de suma, resta, multiplicación y división.

Reto extra:

Crea tu propio código de letras con números y escribe un mensaje para un compañero o compañera.

¡Que no se escapen los números!

Resuelve las actividades y ayuda a los monstruos a preparar sus números.

¡Tú puedes hacer magia!

¡Los números también pueden ser muy divertidos!

1 Ordena los números.

Observa los números de cada monstruo y escríbelos de menor a mayor.

45 18 32 27

☐ < ☐ < ☐ < ☐

2 Completa la serie.

Observa la serie de números y escribe los que faltan.

10 15 ☐ 25 ☐ 35

80 ☐ 60 ☐ 40

3 Encuentra el anterior y el posterior.

Escribe el número que va antes y el que va después.

Anterior	Número	Posterior
	36	
	52	
	79	
	43	

¡Piensa bien!

4 Resuelve los problemas.

Lee cada problema, haz la operación y escribe la solución.

a) En la caja de monstruos hay 27 números y se escapan 14. ¿Cuántos quedan?

Operación:

Solución: _____

b) Hay 56 caramelos y se reparten entre 8 monstruos. ¿Cuántos caramelos recibe cada uno?

Operación:

Solución: _____

5 Completa el número misterioso.

Lee las pistas y descubre el número.

- Es mayor que 50.
- Es menor que 60.
- Termina en 5.
- Tiene 2 decenas y 5 unidades.

Pistas numéricas

Número misterioso: ☐

6 Observa la serie y continúa.

Fíjate en el patrón de la serie y escribe los 4 números que faltan.

5 10 15 20 ☐ > ☐ > ☐ > ☐

Ahora, escribe el número que sigue en cada serie.

1 ★ 3 6 9 → ☐

2 ♥ 100 90 80 → ☐

1 ▲ 2 4 6 → ☐

¡Tú puedes!

Adaptación por curso

1.º de Primaria:

- Números del 0 al 50.
- Series más cortas y con números del 0 al 30.

2.º de Primaria:

- Números del 0 al 100.
- Series más largas y con decenas.
- Problemas con una o dos operaciones.

Reto extra

Crea tu propia serie de números con un patrón y escribe 4 números más.

El gran vuelo de la bruja

Mide, compara y descubre qué objetos flotan o se hunden

¡Tú puedes hacer magia!

1 Mide las escobas.

Observa las cuatro escobas. Mide su longitud con una regla y escribe la medida en centímetros. Después, responde.



A = cm	B = cm	C = cm	D = cm
cm	cm	cm	cm

¿Cuál es la escoba más larga?

¿Cuál es la más corta?

2 ¿Cuál pesa más?

Mira las balanzas y observa qué objeto pesa más. Escribe la respuesta en cada caso.

a



a) ¿Qué pesa más?

b



b) ¿Qué pesa más?

c



c) ¿Qué pesa más?

3 ¿Flota o se hunde?

Es un experimento. Primero, piensa qué crees que pasará con cada objeto. Después, ponlos en un recipiente con agua y comprueba si flotan o se hunden. Ordena los objetos.



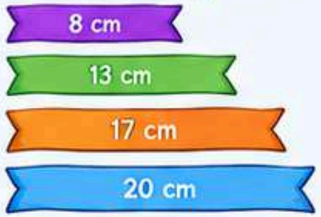
FLOTA	SE HUNDE

¡Recuerda! Primero predice y luego comprueba.



4 Ordena las longitudes.

Observa las cintas y ordénalas de la más corta a la más larga.



De la más corta a la más larga:

→ → →

5 El reto del equipaje de la bruja.

Observa los objetos y sus medidas. Rodea el más largo y el más pesado.

¿Cuál es el más largo?



cuerda 25 cm ☐



lápiz 14 cm ☐



cuchara 10 cm ☐

¿Cuál es el más pesado?



caldero de juguete 200 g ☐



manzana 150 g ☐



esponja 30 g ☐

Adaptación por curso

1.º de Primaria:

- Medir con regla graduada, comparar con apoyo visual y comprobar las predicciones mediante experimentos.

Reto extra

Busca en clase un objeto más largo y otro más corto que tu lápiz.

La recolecta de datos

Observa las gráficas, lee la información y responde a las preguntas. ¡Descubre qué nos cuentan!

¡Tú puedes hacer magia!

¡Las gráficas también cuentan historias!

1 Observa la gráfica de barras.

¿Qué monstruo ha sido el más votado? ¿Y el menos votado? ¿Cuántos votos tiene cada uno?



a) ¿Qué monstruo ha sido el más votado?

b) ¿Qué monstruo ha sido el menos votado?

c) ¿Cuántos votos tiene el vampiro?

d) ¿Cuántos votos tienen en total?

2 Observa la gráfica de pictogramas.

¿Qué fruta ha sido la más elegida? ¿Y la menos elegida? ¿Cuántas frutas se han elegido en total?



a) ¿Qué fruta ha sido la más elegida?

b) ¿Qué fruta ha sido la menos elegida?

c) ¿Cuántas frutas se han elegido en total?

3 Observa la gráfica de sectores.

¿Qué sabor de helado ha elegido más gente? ¿Y menos gente? ¿Cuántas personas han elegido el sabor de fresa?



a) ¿Qué sabor ha elegido más gente?

b) ¿Qué sabor ha elegido menos gente?

c) ¿Cuántas personas han elegido el sabor de fresa?

4 Lee la gráfica de líneas.

¿Cuántos monstruos se han recogido cada día? ¿Qué día se han recogido más? ¿Y menos?



a) ¿Cuántos monstruos se han recogido el lunes?

b) ¿Qué día se han recogido más?

c) ¿Qué día se han recogido menos?

5 Interpreta la información.

Observa la gráfica de barras y completa las preguntas.



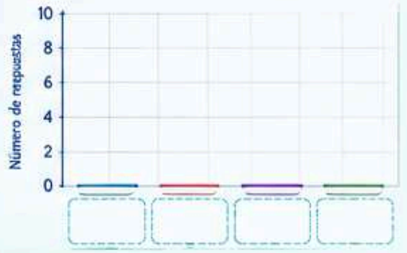
a) ¿Qué juego prefieren más los niños y niñas?

b) ¿Qué juego prefieren menos?

c) ¿Cuántos niños y niñas prefieren la bicicleta?

6 Crea tu propia gráfica.

Pregunta a tus compañeros/as sobre el tema que prefieras (y una gráfica de barras o de pictogramas. Luego, responde.



a) ¿Cuál ha sido la opción más elegida?

b) ¿Cuál ha sido la menos elegida?

c) ¿Cuántas respuestas hay en total?

Adaptación por curso

1.º de Primaria

- Lectura de la información con apoyo visual.
- Uso de pictogramas y gráficas sencillas.
- Respuesta oral o escrita con ayuda.

2.º de Primaria

- Lectura autónoma de la información.
- Interpretación de diferentes tipos de gráficas.
- Respuesta completa y razonada.

¡La información también se puede dibujar!