

## DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS PRESENTADOS

### RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

Para el desarrollo de esta competencia, hemos preparado cinco juegos, relacionados con el conocimiento y cuidado del propio cuerpo así como, el conocimiento del mundo que les rodea.

### APLICACIONES PARA EL CONOCIMIENTO Y CUIDADO DEL CUERPO

Todos los materiales preparados para este apartado responden a una misma estructura: seis bloques de trabajo, en los cuales se van alternando pantallas informativas, con conocimientos nuevos acerca del tema, con actividades interactivas para poner en práctica lo aprendido.

En el apartado lecturas, se incluye una lectura sencilla, alusiva al tema y preguntas relacionadas con la misma.

La parte de repaso, está destinada a la autoevaluación de los alumnos/as, con actividades interactivas que posibiliten la autocorrección de errores.

Por último, el juego, elemento que consideramos fundamental para construir aprendizajes significativos y funcionales, mediante el cual, deberá poner en práctica lo aprendido.

Los materiales elaborados son los siguientes:



#### DESCUBRE CÓMO ERES:

Esta aplicación está pensada para que el alumnado profundice en el conocimiento de sí mismo, y de los demás identificando, valorando y respetando tanto sus propios sentimientos como los de los demás, así como la riqueza que la diversidad puede aportarnos.

#### NUESTRO CUERPO:



Ahora toca el turno al conocimiento del propio cuerpo, con él introduciremos al alumnado en **el conocimiento** de los principales músculos y huesos

del cuerpo, de manera lúdica. Así como en las primeras nociones del funcionamiento del sistema respiratorio.



## LOS ALIMENTOS

Iniciamos con esta aplicación a los alumnos/as, en el mundo de la alimentación sana, mostrándole la importancia de consumir alimentos de diversos grupos, y la necesidad de alimentarnos de manera variada. El juego sigue siendo el elemento común en cada una de las seis partes que componen la

aplicación.

## HÁBITOS



Esta aplicación está muy relacionada con la anterior, profundiza en el cuidado del cuerpo y en el desarrollo de hábitos saludables como base fundamental para llevar una vida sana.

Hasta aquí las aplicaciones relacionadas con el conocimiento y cuidado del cuerpo. Ahora vamos a ver las preparadas para conocer el mundo que le rodea.

## APLICACIONES PARA EL CONOCIMIENTO Y CUIDADO DEL MUNDO QUE LE RODEA

Hemos elaborado dos, responden a la misma estructura que las anteriores.

## EL AIRE Y EL AGUA



Con este juego pretendemos que, los niños conozcan el aire y el agua como elementos esenciales de nuestro planeta, a la vez que intentamos crear en nuestros alumnos una cultura de responsabilidad y cuidado hacia el medio que le rodea. No en vano, los juegos que hemos pensado para esta ocasión, tienen que ver con la necesidad de mantener limpio un río, la necesidad de respirar

aire puro...

Uno de los bloques, el que tiene por nombre “Protégelos”, está pensado específicamente para que el usuario conozca los problemas de la contaminación para el medio ambiente.

## LA TIERRA

Este es uno de los temas que más motiva a los alumnos/as, descubrir cómo es nuestro planeta, que hay otros planetas en el Sistema Solar. Descubrir que la Luna es un satélite de la tierra, cómo sucede el cambio del día a la noche es un tema que les fascina.



## RECURSOS ELABORADOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA

Hemos elaborado materiales centrados en desarrollar en el usuario la capacidad de realizar cálculos y estimaciones con números, así como resolver problemas utilizando las operaciones básicas.

Jugaremos con aplicaciones donde tengan que sumar, restar, multiplicar y dividir, para ganar, o avanzar en el juego. Plantearemos los problemas partiendo de estas situaciones de juego.

Aunque las aplicaciones elaboradas están pensadas para segundo de Primaria, se trata de juegos para el desarrollo de habilidades y destrezas de cálculo mental, las cuales creemos deben estar presentes en todos los cursos de la Educación Primaria.

Tres son las aplicaciones que presentamos, éstas junto a otras han sido utilizadas de manera habitual por alumnos/as de segundo curso, con buenos resultados, tanto a nivel de motivación como en la evaluación de los propios alumnos/as.

## SUMA 10



Los juegos o ejercicios que se proponen aquí están pensados para lograr automatizar la reducción a la decena, como base para poder después hacer cálculos más complejos.

Consta de cinco tipos de actividades:

Colocar en un camión cajas hasta completar columnas

de diez.

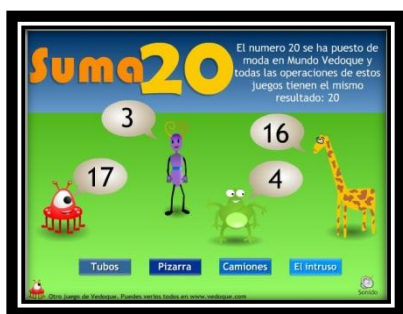
Elegir el tubo por donde debe caer un número para conseguir diez unidades.

Buscar el número que completa a otro representado en una pizarra para conseguir diez.

Emparejar coches para obtener el resultado diez.

Buscar el número que sobra en un grupo de tres, para que su resultado al sumarlos sea diez.

#### SUMA 20



Con este, damos un paso más en la automatización de la suma, una vez son capaces de realizar cálculos con resultado diez, le proponemos el paso siguiente: poner en práctica lo aprendido en situaciones más complejas.

Los tipos de actividades son las mismas, pero en este caso, buscamos el resultado 20.

#### CARRERA DE RANAS



Un juego en el que los niños/as tendrán que poner a prueba sus habilidades matemáticas para ganar carreras.

Tres operaciones básicas quedan recogidas en él: suma, resta y multiplicación.