

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

Los materiales que a continuación exponemos, han sido utilizados en un aula de Segundo de Educación Primaria, fueron elaborados pensando en sus características, necesidades y motivaciones, poniendo la tecnología al servicio de la Educación, aprovechando así, su potencial motivador. Favorecen el desarrollo de las siguientes competencias básicas:

1. Competencia en el conocimiento del medio y la interacción con el mundo físico.
2. Competencia matemática.
3. Competencia digital y tratamiento de la información.
4. Competencia para la interacción con el mundo físico.
5. Competencia para aprender a aprender.

Están pensados para utilizarlos en el aula con la PD o PDI, diariamente y asistir al aula de ordenadores, mínimo una hora a la semana, aunque lo ideal son dos. Parten de la idea de utilizar el juego como fuente de aprendizaje, y las tecnologías como vehículo para el mismo. Podemos encontrar los siguientes.

MATERIALES

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.

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.



COMPETENCIA MATEMÁTICA



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.

OBJETIVOS





- Comprender que todas las personas son diferentes.
- Expresar sentimientos y comprender los de los demás.
- Conocer que todas las personas tienen los mismos derechos.
- Leer y comprender distintos tipos de textos.
- Nombrar algunas de las características que nos identifican.
- Valorar la importancia de la diversidad en el mundo.

CONTENIDOS

- La identidad personal.
- Los sentimientos: valoración y respeto de los propios y de los de los demás.
- Los derechos humanos.
- La diversidad como factor enriquecedor de una comunidad.
- Lectura comprensiva de diferentes tipos de textos.
- Lectura e interpretación de expresiones faciales.

ACTIVIDADES

En el juego se alternan paneles informativos, en los que tienen que aprender nuevos contenidos con paneles interactivos donde pondrán en práctica lo aprendido. Las actividades interactivas que se proponen son:

- **¿De quién son estos datos?** El alumno/a debe discriminar los datos que corresponden a una niña de ocho años, o a un señor. Arrastrando los datos al lugar correspondiente.
 
- **¿Qué se pone en el DNI?** Esta actividad está pensada para que reconozcan cuáles son los datos que nos identifican como ciudadanos, al mismo tiempo que nos acerca a situaciones de la vida diaria con un documento tan importante para identificarnos. El alumnado deberá discriminar entre los datos que nos identifican y se representan en el DNI y los rasgos o características que nos describen. En esta actividad tienen opción a una retroalimentación correcta, pues dato a dato, si no es el correcto, vuelve a su lugar de origen.
 
- **Crea tu DNI.** Es una divertida actividad en la que cada uno tendrá que construir su propio DNI, utilizando la Web Camp podrán poner su propia foto.
 
- **¡A fabricar caras!** Ahora, tendrán que construir caras siguiendo las indicaciones relativas a la forma de la nariz, cara, ojos, boca, orejas, color de pelo en dos personajes distintos. Cuando
 

hacemos clic sobre el botón “comprueba”, nos indica los fallos que hemos tenido.

- **Encuentra al personaje.** En esta actividad, hay que encontrar un personaje entre muchos que van pasando, que responda a una descripción dada.



- **Agradables o desagradables.** Entre varios sentimientos tienen que clasificarlos arrastrándolos al panel “agradables”, o “desagradables”, según corresponda.
- **Cómo se sienten.** En esta actividad, deben asociar



gestos con estados de ánimo, si la actividad está bien hecha aparece el incentivo “muy bien”.

- **Cambia su sentimiento.** Unir el sentimiento de una persona con la supuesta acción que lo ha provocado, lo que obliga al alumno/a a ponerse en lugar de otro. A reflexionar sobre los sentimientos de los demás...
- **Qué está bien.** En esta actividad el alumno deberá reflexionar sobre el hecho de que todos somos iguales, y el respeto al compañero/a, desarrollando actitudes de no discriminación, deberán elegir entre “frases buenas” que arrastrarán hasta un cuaderno, y “frases malas” que arrastrarán a la papelera.



- **Exige tus derechos.** Actividad pensada para que el alumnado comprenda, las distintas maneras en las que nuestra sociedad da respuesta a los derechos de los niños.
- **Nuestros deberes.** En esta actividad deben elegir entre una lista con varias opciones cuáles son sus deberes como individuos responsables dentro de una sociedad.
- **Cómo es el color carne.** Lectura relacionada con el tema que estamos trabajando, a partir de ella, surgen actividades de comprensión y de reflexión.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En cada uno de nuestros juegos las actividades de evaluación aparecen en forma de actividades de repaso, en la que recordar y poner a prueba los conocimientos aprendidos.

Cada pantalla, hace referencia a los distintos bloques trabajados: identidad, sentimientos, diversidad.

La última actividad también es de evaluación, pero tiene más carácter de juego que las anteriores de repaso, en ella han de llevar a cada niño a su cabaña en función de las descripciones que se le dan.



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.

OBJETIVOS

- Comprender cómo son y para qué sirven los huesos y articulaciones del cuerpo.
- Conocer alguno de los huesos más importantes del cuerpo.
- Comprender cómo son y para qué sirven los músculos del cuerpo.
- Conocer alguno de los músculos del cuerpo humano.
- Situar en la posición correcta alguno de los músculos.
- Comprender cómo funciona el sistema respiratorio.
- Valorar la importancia de respirar en sitios no contaminados.
- Valorar la importancia de llevar una vida saludable, reconociendo el deporte como uno de los hábitos fundamentales.
- Leer comprensivamente textos expositivos.

CONTENIDOS

- Los huesos.
- Los músculos.
- La respiración.
- Lectura comprensiva de textos expositivos relacionados con el tema.
- Interés por participar en actividades deportivas.

ACTIVIDADES

El primer bloque de actividades es de repaso, dos simpáticos personajes, nos recordarán lo que habíamos aprendido en años anteriores.

- **Los huesos:** sencillas frases explican cómo funciona el esqueleto y para qué sirve, a la vez que podemos ver a modo de Rayos x a una persona.



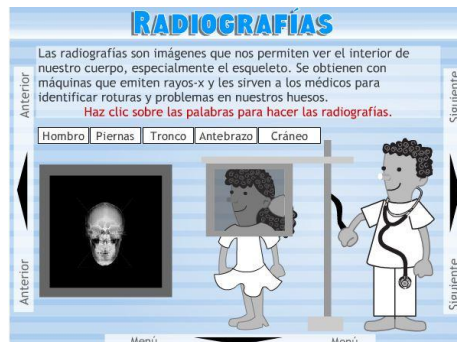
- **Huesos más importantes:** interpretar la información que pueden obtener del texto en combinación con la imagen es lo que tienen que hacer en esta actividad. Gracias a la imagen, podrán situar cada hueso en su lugar, actividad del siguiente panel.
- **Asociar cada hueso con su nombre:** arrastrar el nombre del hueso al lugar correspondiente.
- **Las articulaciones:** como ocurría en los huesos, también hay un panel informativo de las articulaciones, las cuales, están representadas sobre un niño.



- **Asociar cada articulación con su nombre:** en esta actividad deberán arrastrar el nombre de la articulación al lugar correspondiente.



- **Haz la radiografía:** Haciendo clic sobre el nombre de las articulaciones, aparece la radiografía del lugar indicado.
- **Los músculos:** en el primer panel informativo, al hacer clic sobre dos botones rojos, se subraya el nombre de los músculos más importantes, facilitando así la comprensión lectora. En el otro botón, al pulsarlo, veremos los músculos.



- **Haz clic:** actividad que favorece el autoaprendizaje, pues haciendo clic sobre cada músculo aparece el nombre del mismo.
- **Arrastra:** en esta actividad pondrán en práctica lo aprendido, en los anteriores paneles informativos, arrastrando el nombre hacia el músculo correspondiente.



- **La respiración:** la primera actividad que hemos pensado consiste en ver un vídeo explicativo sobre la respiración.
- **La respiración II:** en el siguiente panel explicativo, podrán ver la representación del proceso, con una actividad interactiva en la que al hacer clic sobre un botón rojo, se inicia el proceso de la respiración en la foto de una niña.
- **Las fases de la respiración:** otra actividad interactiva que favorece el autoaprendizaje.
- **Dónde respirar:** en esta actividad deben discriminar aquellos ambientes con un aire sano, de los ambientes contaminados.



- **Las partes del aparato respiratorio:** actividad interactiva en la que los alumnos deberán elegir el

nombre de la parte del aparato respiratorio que se les indica en un gráfico.

- **Lecturas:** en esta parte del juego, tenemos lecturas relacionadas con el tema, y actividades de comprensión de las mismas.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Las actividades de evaluación aparecen en el apartado ejercicios. En todas ellas una vez hacemos clic sobre comprueba, aparecen en color verde las respuestas correctas, rojo las incorrectas, no podemos pasar a la siguiente fase hasta que las repuestas no sean las correctas.

- Elegir la frase correcta relacionada con los huesos del cuerpo.
- Completar frases sobre la respiración.
- Buscar nombres de músculos en distintas frases.

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.

OBJETIVOS

- Reconocer el origen de diversos alimentos.
- Diferenciar alimentos naturales de elaborados.
- Interpretar la etiqueta de un producto.
- Clasificar alimentos en sus grupos correspondientes.
- Conocer las funciones de los grupos de alimentos en nuestro organismo.
- Adquirir hábitos de higiene en el consumo de los alimentos.

CONTENIDOS

- Alimentos naturales.
- Alimentos elaborados.
- Grupos de alimentos.
- Observación e interpretación de la etiqueta de un producto.
- Clasificación de alimentos en grupos.
- Gusto por conocer el origen de los alimentos.

- Interés por mantener una alimentación sana y variada.
- Valorar la importancia que los distintos tipos de alimentos tienen en nuestra salud.
- Adquisición de hábitos de higiene en la alimentación.

ACTIVIDADES

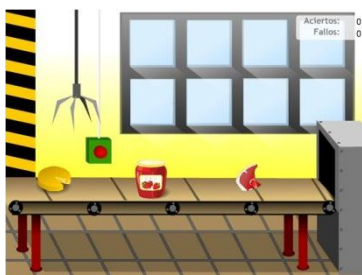
- **De dónde vienen los alimentos:** lectura comprensiva de un texto sobre el proceso de elaboración de la harina.
- **Asociar cada alimento con su origen:** actividad interactiva para asociar cada alimento con su origen.
- **Tipos de alimentos:** lectura comprensiva apoyada por imágenes de un texto sobre tipos de alimentos: animal/vegetal, natural/elaborado.



- **¿Animal o vegetal?:** actividad interactiva donde deben clasificar en dos carritos los alimentos, en uno de ellos irían los alimentos de origen vegetal y en otro los de origen animal.



- **Elaborado /natural:** actividad interactiva en la



que el escenario es una fábrica, deben retirar el alimento no elaborado de una cinta transportadora.

- **Cómo se hace el aceite de oliva:** actividad interactiva que consiste en ordenar las fases en la elaboración del aceite de oliva.

- **Grupos de alimentos:** actividad de autoaprendizaje en la que de manera interactiva pueden ir viendo fotos y representaciones gráficas de los distintos grupos de alimentos.
- **Arrastra:** actividad interactiva para poner en práctica lo aprendido, tienen que arrastrar cada alimento a su grupo correspondiente.
- **Lecturas:** actividades de lectura comprensiva de textos relacionados con el tema, en concreto ésta es una lectura sobre la “pizza”, alimento tan común en la dieta de los niños/as.



Otra de las lecturas incluidas “Cinco al día”, habla de la importancia de consumir un mínimo de cinco piezas de fruta o verdura al día. Hemos pensado que sería importante incluir esta actividad para desarrollar en nuestros/as alumnos/as buenos hábitos de alimentación.

La siguiente lectura habla de un cereal que cultivamos en nuestro pueblo (Calasparra) el arroz, alimento de prestigio internacional y con Denominación de Origen, que destaca por ser un cultivo biológico, lo que nos da pie para investigar con el alumnado sobre los tipos de cultivos.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Como en todas nuestras unidades temáticas, el último bloque está dedicado a actividades de repaso y evaluación donde el usuario puede comprobar lo aprendido. Las actividades de evaluación están organizadas en función de los bloques trabajados en la unidad temática.

- Responder a preguntas sobre los alimentos a elegir entre tres opciones. No pasaremos a la siguiente pantalla hasta que las respuestas no sean correctas.
- Buscar el nombre de alimentos “no elaborados” dentro de frases relacionadas con la alimentación.
- Elegir de un desplegable el origen de los alimentos indicados.
- Actividades en casa: les encargamos pequeños proyectos, para los que la información la tienen que buscar en casa, en colaboración con los padres, favoreciendo así, no solo el desarrollo de la capacidad para buscar información, sino también las relaciones familia escuela.
- Juego interactivo en el que una nave se defiende de los ataques de unas bocas hambrientas utilizando frutas y verduras.

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.

OBJETIVOS

- Conocer comportamientos adecuados cuando se está enfermo.
- Utilizar la pirámide de los alimentos para determinar el más adecuado para mantener la salud.

- Tomar conciencia de la necesidad de mantener unos hábitos saludables: higiene, deporte, descanso.
- Buscar y organizar información. Lectura comprensiva de textos relacionados con el tema.

CONTENIDOS

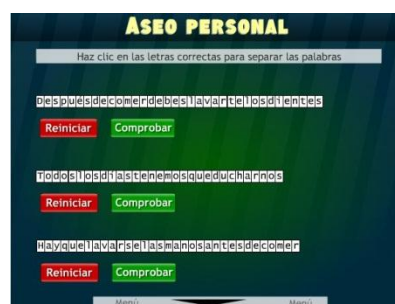
- La alimentación saludable.
- La salud.
- La alimentación sana y el deporte como base para una buena salud.
- Hábitos saludables.
- Lectura comprensiva de textos relacionados con la salud.
- Gusto por mantener un estado de vida saludable.

ACTIVIDADES

- **La salud:** interpretar información sobre salud y enfermedad en soporte digital.
- **Hábitos:** identificar actitudes correctas frente a la enfermedad.
- **Los medicamentos:** panel informativo que nos explica datos fundamentales de los medicamentos de manera interactiva.
- **Medicamentos/enfermedad:** actividad pensada para aumentar el vocabulario relacionado con el tema, distinguiendo entre enfermedades y medicamentos.
- **Alimentos saludables:** interpretamos información mediante la lectura comprensiva de textos e imágenes interactivos.
- **Arrastra:** actividad interactiva para arrastrar distintos tipos de alimentos a su lugar correspondiente.
- **El rombo de los alimentos:** componer el rombo de los alimentos en función de la importancia de los mismos dentro de nuestra alimentación.
- **Alimentos de origen mineral:** actividad informativa sobre los alimentos de origen mineral (sal) y su aportación a nuestra salud.



- **Alimentos según su origen:** actividad que sirve un poco de repaso de lo aprendido en el tema anterior, en ella tienen que eliminar el alimento que sobra en cada uno de los grupos que se proponen.
- **Importancia de la higiene y el aseo personal:** lectura comprensiva e interpretación de imágenes.
- **Importancia de mantener una adecuada higiene dental:** panel informativo, para aprender hábitos básicos de higiene dental.
- **Actividad sobre el aseo personal:** lectura de frases relacionadas con el aseo personal en la que tienen que separar las palabras para entender el significado de la frase.
- **Lectura comprensiva de textos** relacionados con el tema y actividades de comprensión de la misma.



Pasteur y la vacuna para la rabia.

Diez consejos para alimentarse bien.

Consejos para dormir bien.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Aparecen en el bloque “repaso”. Entre otras, encontramos las siguientes.

- Completar frases relacionadas con la salud, eligiendo la respuesta correcta en un desplegable con tres opciones.
- Completar frases eligiendo la palabra correcta.
- Responder a preguntas relacionadas con hábitos saludables.
- Separar las palabras de una frase para comprender su significado.
- En la última pantalla se ofrecen enlaces para completar lo aprendido.
- Como siempre ponemos un juego, en este caso hay que comerse las frutas para que no te atrapen las bacterias.

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.

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.

OBJETIVOS

- Comprender que el aire es una mezcla de varios gases, entre ellos oxígeno.
- Conocer la importancia de mantenerlo limpio.
- Reconocer los elementos contaminantes.
- Saber que el agua se puede transformar en hielo o vapor.
- Nombrar los distintos lugares donde podemos encontrar agua: río, mar, lago...
- Valorar la importancia de ahorrar agua y aprender estrategias para hacerlo.
- Leer de manera comprensiva textos expositivos relacionados con la unidad.

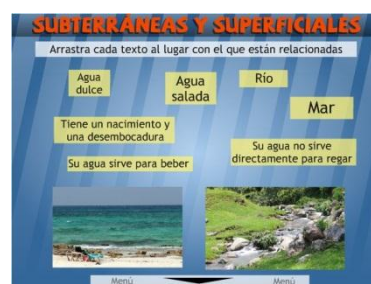
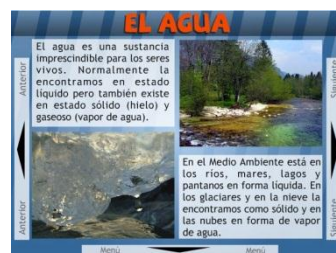
CONTENIDOS

- El aire.
- El agua y sus distintos estados.
- La contaminación.
- Realización de experimentos sencillos.
- Interés por encontrar explicaciones científicas a fenómenos cotidianos.
- Adquisición de hábitos de consumo responsable del agua, así como de no contaminación.

ACTIVIDADES

- **El aire:** lectura comprensiva de un texto que nos habla de sus características.
- **Explotar globos:** actividad interactiva en la que sale un mensaje informativo por cada globo que se va explotando.

- **Características del aire:** lectura comprensiva de frases, representadas junto a molinos de viento que tienen que parar si el contenido de la frase ofrece una información falsa.
- **El aire pesa:** experimento que sirve para comprobar lo que pesa el aire.
- **Completa:** actividad interactiva para completar frases sobre las características del aire.
- **El agua:** podrán aprender cosas sobre el agua en esta actividad, en la que se distingue entre agua dulce y agua salada.
- **El agua y sus estados:** en esta actividad tendrán que eliminar los lugares incorrectos de los estados del agua. Por ejemplo: lago aparece en el estado gaseoso, por tanto es falsa y habría que hacer clic sobre él para eliminarlo.
- **Aguas subterráneas y aguas superficiales:** lectura comprensiva de textos para aprender cosas nuevas.
- **Características del agua salada y el agua dulce:** actividad en la que deben arrastrar hacia el lugar correcto (mar o río) afirmaciones relacionadas con el tema del agua.
- **Procesos:** distintos estados del agua y sus procesos de transformación podrán ser observados en esta actividad.
- **Procesos II:** ahora tendrán que poner en práctica lo aprendido, en esta actividad en la que tienen que interactuar para poner el proceso correcto en el cambio de estado del agua.
- **El ciclo del agua:** gráfico animado, para interpretar y comprender el ciclo del agua. Además de este, hay otras actividades similares sobre las aguas subterráneas que se van creando.
- **Vídeo:** la contaminación es un tema sobre el que hemos de sensibilizar al alumnado por lo que hemos incluido este vídeo sobre la contaminación.
- En las siguientes actividades seguimos informando sobre la contaminación, así como de actividades para hacer un uso responsable del agua.



- **Dibuja:** actividad en la que se les pide que dibujen a un niño fregando los platos, a la misma vez que hace un consumo responsable del agua en distintos escenarios: cocina, baño, jardín.

- **Arrastra:** actividad interactiva en la que tienen que arrastrar a la basura las acciones que favorecen la contaminación.
- **Cómo** contaminar menos el aire: primero hay un panel con información y actividad para elegir las acciones correctas. Así como otra, para menos, echando a la basura las contaminantes.



- **Lecturas comprensivas** relacionadas con la unidad.
El descontaminador.
Datos curiosos sobre el agua.
Globos aerostáticos.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

El apartado de repaso está destinado a las actividades de evaluación. En él podemos encontrar:

- Responder a cuestiones relacionadas con el agua y el aire.
- Completar frases eligiendo la respuesta en un desplegable.
- Escribir en huecos la palabra que falta.
- Visitar enlaces para repasar y ampliar contenidos.
- Juego “Limpiemos el río”, actividad en la que se convierten en cuidadores de un río donde deben limpiar todos los objetos contaminantes.

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.

OBJETIVOS

- Aprender que la superficie de la Tierra, está cubierta de agua y rodeada de atmósfera.
- Conocer los movimientos de la Tierra sobre sí misma y alrededor del Sol.
- Entender la sucesión del día y la noche.
- Reconocer la Luna como un satélite de la Tierra.
- Conocer algunos de los planetas de nuestro Sistema Solar.

CONTENIDOS

- El planeta Tierra.
- El día y la noche.
- La Luna y las estrellas.
- Lectura comprensiva de textos relacionados con el tema.
- Interés por conocer nuestro planeta y el Sistema Solar.
- Curiosidad por conocer explicaciones científicas sobre el día, la noche, la sucesión de las estaciones...

ACTIVIDADES

- **Curiosidades:** actividad informativa sobre las distintas interpretaciones que a lo largo de la historia se han venido dando sobre cómo era la Tierra.
- **Nuestro planeta:** actividad interactiva pesada para reconocer nuestro planeta, deben conducir un cohete hasta la imagen que representa la Tierra.
- **La Tierra:** haciendo clic sobre los puntos rojos, obtendrán información sobre las distintas partes de nuestro planeta.
- Actividad interactiva para verificar lo aprendido sobre la Tierra y sus características. En la que pondrán sobre el planeta las frases correctas y sobre un cubo de basura las incorrectas.



- **La atmósfera y sus características** en una primera actividad leemos e interpretamos la información ofrecida sobre la atmósfera, posteriormente, tendrán que disparar con una nave a las frases falsas.

• **Las fases del día:** en esta ocasión, después de haber pasado por paneles explicativos sobre este fenómeno la actividad consiste en colocar de manera ordenada las distintas fases de un día: amanecer, mediodía, atardecer, media noche.

- **Correcto o incorrecto:** juego en el que tienen que disparar con una nave a las afirmaciones falsas sobre el día y la noche.
- **El día y la noche:** animación para ver cómo la Tierra gira sobre su eje de rotación.
- **Movimiento de translación:** observación de una animación que simula el movimiento de translación.
- **Arrastra:** actividad donde tienen que clasificar afirmaciones referentes al movimiento de rotación o de translación. Esta actividad está pensada para iniciar al alumnado en la interpretación y elaboración de esquemas.
- **La Luna y sus características:** lectura comprensiva de textos e imágenes para aprender nuevos contenidos.
- **Las fases de la Luna:** actividad para completar afirmaciones sobre la Luna.
- **Las estrellas y los planetas:** memo sobre los planetas para que aprendan sus nombres de manera lúdica.
- **Lecturas relacionadas con el tema**
Los telescopios.
Curiosidades.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

En el apartado repaso, podemos encontrar distintas actividades de evaluación. Entre otras:

- Actividad interactiva sobre la Luna, la Tierra y el Sol, en la que a la vez que van arrastrando cada afirmación con el astro correspondiente se va construyendo un esquema.
- Actividad repaso sobre las fases del día en la que tienen que arrastrar cada fase con su definición.
- Completar los huecos para hacer que las afirmaciones sean correctas.
- Redactar en pocas palabras cosas que hagan en cada uno de las fases del día.

Estas son las aplicaciones relacionadas con el Conocimiento del Medio, sin embargo, durante este año, también hemos utilizado recursos para el desarrollo de habilidades básicas relacionadas con la competencia matemática.

Ahora vamos a hablar de la metodología utilizada con estas aplicaciones y en los siguientes apartados expondremos las aplicaciones relacionadas con la competencia matemática.

METODOLOGÍA

Nuestro principio metodológico fundamental es partir del juego como fuente de aprendizaje, el cual ha quedado reflejado en la elaboración de las distintas aplicaciones.

El planteamiento metodológico que hacemos queda reflejado también en dichas aplicaciones:

- Partir de los conocimientos previos de los alumnos/as, así como de sus propias motivaciones.
- Ofrecerles la posibilidad de aprender proporcionando información a la que pueden acceder desde casa.
- Hacer del acto de aprendizaje un acto colaborativo, es decir una actividad en la que la interacción y la negociación de respuestas es el elemento fundamental.
- Permitir la autocorrección del alumnado fruto del carácter interactivo de los juegos propuestos.

De este planteamiento deriva un proceso de trabajo aconsejado:

- Presentamos las distintas partes de cada una de las unidades temáticas en gran grupo, utilizando para ello como mínimo una pizarra digital, mucho mejor si es interactiva.
- En cada uno de los paneles informativos, es necesario pararse, reflexionar, incluso hacer anotaciones, utilizando el diálogo y el debate con el alumnado.
- Una vez han sido vistas en el aula en gran grupo lo haremos de manera individual o por parejas en el aula de Informática. También se puede mandar la dirección a casa para que puedan trabajar allí.

Cada unidad dura aproximadamente unos quince días, pero de ellas, surgen inquietudes y dudas sobre otros temas que dan pie a la elaboración de nuevos proyectos de trabajo e investigación a los que debemos dar respuesta.

RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA

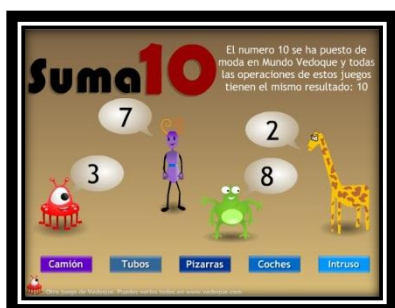
Hemos elaborado materiales centrados en desarrollar en el usuario la capacidad de realizar cálculos y estimaciones con números, así como resolver problemas utilizando las operaciones básicas.

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.

OBJETIVOS

- Adquirir estrategias para el desarrollo del cálculo mental.
- Reconocer automáticamente distintas composiciones del número diez.

CONTENIDOS

- Adquisición de estrategias de cálculo mental.
- Descomposiciones básicas del número diez.
- Calcular sumas sencillas sin utilizar los dedos.

Consta de cinco tipos de actividades:

Colocar en un camión cajas hasta completar columnas de diez.

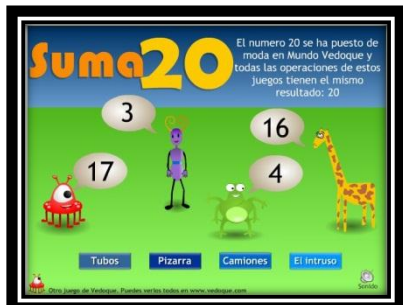
Elegir el tubo por donde debe caer un número para conseguir diez unidades.

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.

OBJETIVOS

- Adquirir estrategias para el desarrollo del cálculo mental.
- Reconocer automáticamente distintas composiciones del número veinte.

CONTENIDOS

- Adquisición de estrategias de cálculo mental.
- Descomposiciones básicas del número veinte.
- Calcular sumas sin utilizar los dedos.

ACTIVIDADES

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.

OBJETIVOS

- Operaciones básicas: suma, resta y multiplicación.
- Utilizar las operaciones para responder a los retos que plantea un juego.
- Automatizar las suma, la resta y la multiplicación de números de una cifra, como base para la resolución de operaciones más complejas.

CONTENIDOS

- La suma.
- La resta.
- La multiplicación.
- Resolución de problemas partiendo de situaciones de juego.

ACTIVIDADES

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

- Elegir el resultado correcto de una suma entre cuatro posibles soluciones, si el resultado es correcto la rana avanza, de manera que cuantos más resultados correctos tengamos más fácil será ganar la carrera.
- Elegir el resultado correcto de una resta entre cuatro posibles soluciones, si el resultado es correcto la rana avanza, de manera que cuantos más resultados correctos tengamos más fácil será ganar la carrera.
- Elegir el resultado correcto de una multiplicación entre cuatro posibles soluciones, si el resultado es correcto la rana avanza, de manera que cuantos más resultados correctos tengamos más fácil será ganar la carrera.

METODOLOGÍA

Nos planteamos los mismos principios metodológicos que para las aplicaciones de Conocimiento del Medio. No obstante hemos de decir, que estos, al contrario que los anteriores, se presentan como un complemento a los contenidos propios del área de matemáticas.