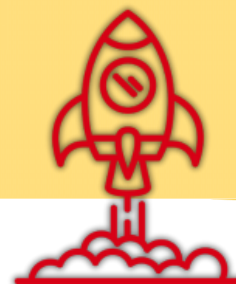


## Título: MANDO A DISTANCIA

**Nivel educativo:** Tercer ciclo de Primaria

**Áreas Curriculares:** Matemáticas

**Temporalización:** 3 sesiones de 45 minutos  
Primer trimestre



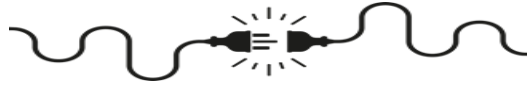
## Descripción breve de la actividad

La actividad plantea a los alumnos el reto de resolver operaciones matemáticas mediante un código de símbolos gráficos en lugar de números. Cada símbolo representa un valor numérico que deben descubrir.

Para ello, los estudiantes cuentan con un mando a distancia y un tablero que les proporciona pistas y los orienta hacia el valor correcto de cada símbolo. A medida que descifran el valor de cada elemento, los alumnos pueden resolver las operaciones planteadas. El resultado de la operación será un símbolo, correspondiente al valor del resultado.

Esta dinámica está diseñada para fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento deductivo y la capacidad de resolver problemas de forma autónoma, proporcionando una introducción lúdica al pensamiento computacional sin el uso de tecnología. Además, la actividad puede fomentar el trabajo en equipo y la comunicación, ya que los estudiantes pueden intercambiar ideas y ayudar a sus compañeros...





## Objetivos

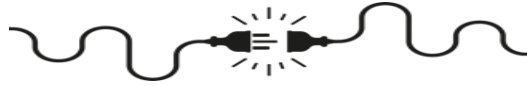
Los objetivos de la actividad son los siguientes:

- Emplear estrategias adecuadas en la resolución de problemas.
- Realizar cálculos matemáticos sencillos.
- Describir la idoneidad de las soluciones utilizando los principios básicos del pensamiento computacional.
- Desarrollar habilidades en el uso de estrategias de deducción.

### Competencias clave a desarrollar:

- ✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, mediante la resolución de problemas de manera creativa e innovadora.
- ✓ Competencia digital, al utilizar códigos y deducción de valores.
- ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender, ya que los alumnos resuelven problemas de forma independiente y también pueden ayudarse entre ellos.
- ✓ Competencia en comunicación lingüística, al interactuar y compartir estrategias o pistas.





## ¿Cómo lo hacemos?

### 1. Introducción a la actividad.

Explicar a los alumnos que van a resolver una serie de operaciones matemáticas utilizando símbolos en lugar de números.

Decirles que cada símbolo representa un número desconocido, y su misión es descifrar el valor de cada símbolo para poder realizar las operaciones de la ficha.

### 2. Presentación de los materiales.

Mostrar el tablero y el mando a distancia, explicando que pulsando sobre cada elemento en el mando a distancia y realizando los movimientos que se indican, descubrirán el valor de los símbolos.

### 3. Demostración rápida.

Hacer una pequeña demostración para que los alumnos vean cómo funciona el mando a distancia y el tablero.

Además, puedes resolver una operación simple junto con los alumnos para explicar el proceso de descubrir los valores y realizar la operación.

### 4. Desarrollo de la actividad individual o en grupo.

Agrupar a los alumnos por parejas o pequeños grupos, o bien asignar la actividad de forma individual, adjudicando el material necesario para cada caso.

Sesión 1. Repartir la ficha de operaciones 1.

Sesión 2. Repartir la ficha de operaciones 2.

Sesión 3. Repartir la ficha de operaciones 3.

### 5. Cierre de la actividad.

Cuando los alumnos terminen, repasar las operaciones en conjunto, verificando los resultados y reflexionando sobre el proceso de descubrimiento.





## Sugerencias

Una vez finalizada la actividad, invitar a los alumnos a que expliquen y compartan con el resto de la clase cómo descubrieron los valores de los símbolos, resaltando cualquier estrategia o pista que les haya sido útil.

Si surgen diferentes estrategias, se puede plantear un debate entre los alumnos para que se fortalezcan sus habilidades de comunicación y su capacidad de razonamiento.



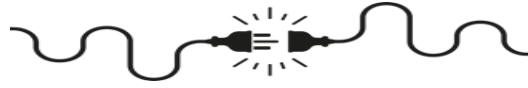
## Recursos

- **Personales:** alumnado / profesorado.
- **Materiales:** fichas de operaciones.  
Tablero y mando a distancia.



**Espacios:** aula habitual del alumno.

**Tipo de actividad:** texto...



1. Mando a distancia ([descargar](#)).



2. Tablero ([descargar](#)).



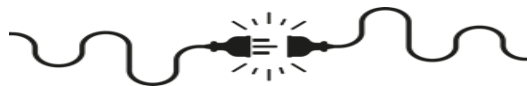
3	6	5
2	1	8
10	4	9

3. Fichas de operaciones ([descargar](#)).



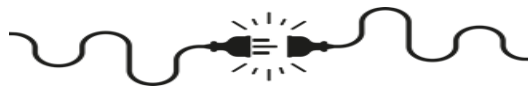
4. Soluciones fichas operaciones ([descargar](#)).





## ¿Qué hemos aprendido?

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Satisfactorio</b>	<b>2 Mejorable</b>	<b>1 Insuficiente</b>
<b>Identifica el valor de los símbolos siguiendo las pistas del tablero.</b>	Identifica todos los valores de los símbolos de manera autónoma y sin errores.	Identifica la mayoría de los valores de los símbolos con pocas correcciones.	Necesita ayuda para identificar valores, completa la mayoría.	No identifica los valores correctamente, incluso con ayuda.
<b>Realiza correctamente las operaciones matemáticas usando los valores de los símbolos.</b>	Realiza todas las operaciones sin errores y con orden.	Realiza la mayoría de las operaciones correctamente, con algún error.	Comete varios errores en las operaciones y requiere ayuda.	No completa las operaciones correctamente, incluso con ayuda.
<b>Explica el proceso de deducción de los valores con coherencia.</b>	Explica con claridad y lógica su proceso de deducción para cada símbolo.	Explica su proceso de deducción con coherencia en la mayoría de los casos.	Explica su proceso de deducción de manera confusa o incompleta.	No logra explicar su proceso de deducción.
<b>Muestra autonomía y perseverancia en la resolución de problemas.</b>	Trabaja de forma constante y muestra actitud positiva ante los retos.	Persevera en la mayoría de los desafíos, con actitud positiva.	Pierde motivación ante algunos desafíos.	No persevera ante los desafíos y abandona la actividad fácilmente.



## Pensamiento computacional

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Actividad



Tablero



Soluciones



Mando a distancia



Fichas de operaciones