



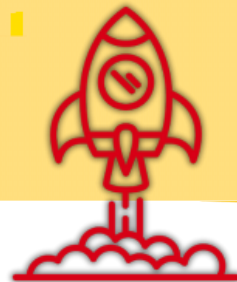
Título: ESCALERA NUMÉRICA DE ZIPPYBOT



Nivel educativo: 1º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Matemáticas

Temporalización: 2 sesiones/3º trimestre/45´



Descripción breve de la actividad

La actividad pretende desarrollar el pensamiento computacional, mediante un juego muy sencillo, donde introduciremos las secuencias numéricas, favoreciendo las operaciones con números naturales.

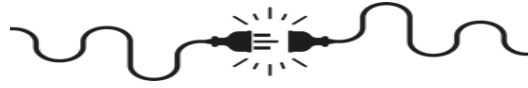


Objetivos

- Emplear estrategias adecuadas en la resolución de operaciones matemáticas. 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. Competencia personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

1. SESIÓN 1:

Comenzaremos explicando al alumnado el juego que vamos realizar, mostrando las normas y las posibles secuencias que se pueden dar durante el juego.

2. Ofrecemos al alumnado el juego fotocopiado, para que en grupos de 2 – 4 alumnos/as recorten el tablero y el dado de juego, construyendo los elementos del juego.

3. Supervisar que todo el material está completo y se procede a jugar.

4. SESIÓN 2:

Jugar durante 40 minutos de la sesión, en la parte final de la sesión se recoge el material y se valora el desarrollo del juego, buscando la opinión del alumnado.

Sugerencias

El juego puede cambiar la numeración, incluyendo más números, operaciones más complejas y secuencias más complicadas.



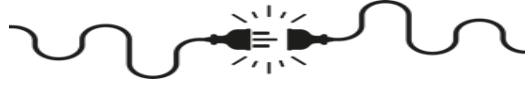
Recursos

- **Personales:** participantes en el juego.
- **Materiales:** tablero de juego, dado, fichas de juego.

Espacios: aula

Tipo de actividad: desenchufada numérica





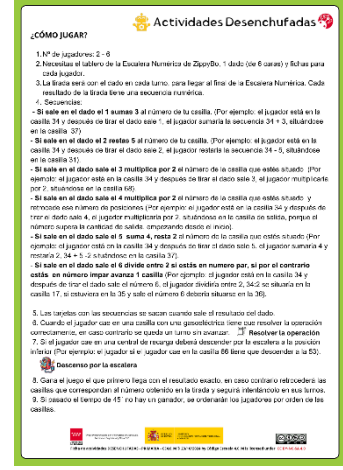
Recursos de la actividad, tablero y cartas de juego (descargables):



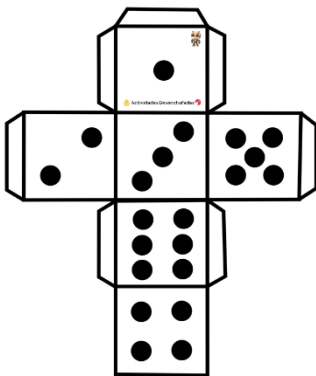
TABLERO



SECUENCIAS



NORMAS



DADO



PORTADA



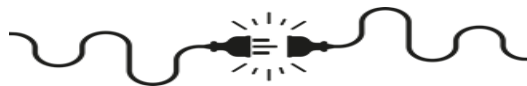
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Juega respetando las normas	Siempre respeta las normas del juego,	Casi siempre respeta las normas.	Respeto las normas aunque no lo hace siempre.	Le cuesta respetar las normas del juego.
Participa en el juego y además interacciona de forma correcta con sus compañeros.	Participa de forma excelente en el juego.	Participa de forma correcta en el juego	Disfruta de la participación pero con poca implicación.	Podría mejorar su actitud en el juego.
Realiza las operaciones del juego.	Ejecuta las operaciones del juego de forma extraordinaria.	Responde a las operaciones satisfactoriamente.	Podría mejorar las operaciones requeridas.	No responde casi nunca a las operaciones del juego.
Cuida y respeta el material y además guarda el material aportado para la actividad.	Utiliza el material de manera segura y eficiente.	Utiliza el material de manera adecuada con pocas indicaciones.	Necesita ayuda para utilizar los materiales correctamente.	Tiene dificultades para utilizar los materiales de manera segura.



Pensamiento computacional



Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para resolver operaciones y problemas.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver operaciones y jugar al juego.

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



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



TABLERO



SECUENCIAS



NORMAS



DADO