

Título: ROBY HACE PATRONES

Nivel educativo: 1º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Matemáticas.

Temporalización: 3 sesiones, cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

Mediante esta actividad los alumnos van a practicar operaciones simples con decenas y números acabados en cinco, con el objetivo de ayudar a desarrollar su cálculo mental, pues serán operaciones que no van a requerir papel, también trabajarán las direcciones y la orientación en una cuadrícula.

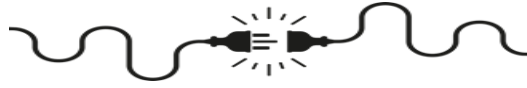


Objetivos

- Aprender a realizar sumas con decenas de dos cifras.
- Trabajar y mejorar el cálculo mental con operaciones sencillas.
- Adquirir nociones sobre direcciones, rectas y perpendiculares.
- Realizar un patrón recibiendo instrucciones orales y escritas bien definidas.
- Completar una ficha básica de manera autónoma de forma efectiva.

Competencias clave a desarrollar: CCTM, CPSAA, CCL.





¿Cómo lo hacemos?

3 SESIONES (45 min)

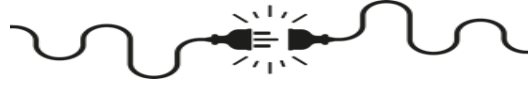
1. Durante la primera sesión presentaremos al alumnado a Roby, el robot matemático. A Roby le gusta mucho resolver operaciones, pero no puede hacerlo solo, él necesita encontrar unos patrones secretos que solo nosotros podemos descubrir con él. En esta sesión hablaremos del concepto patrón, y repasaremos mentalmente las operaciones con decenas y con números acabados en 5. También haremos un pequeño repaso de las direcciones por si fuera preciso, especialmente porque hay direcciones perpendiculares en las fichas.
2. Llegada la segunda sesión haremos la primera ficha, una secuencia de operaciones matemáticas con números de decenas en la que el docente dirá las operaciones en voz alta y el alumno, con un código de respuestas que tiene delante, deberá saber hacia dónde debe ir la flecha en cada casilla. Esta actividad se realiza en gran grupo todos juntos y nos sirve para valorar los alumnos que la siguen sin perderse en las operaciones.
3. Finalmente, esta ficha requerirá trabajo autónomo del alumno, tendrá la misma estructura que la primera, ayudar a Roby a descubrir un patrón secreto, con la salvedad de que el código estará escrito y deberán ser ellos quienes lo descifren para encontrar la figura que se esconde en la cuadrícula.



Sugerencias

La actividad está generada para trabajarla en 2º de Educación Primaria, pero cambiando el tipo de operaciones podría adaptarse perfectamente para trabajarla también con los niños de 1º, o incluso en cursos superiores si se introducen operaciones más complejas.





Recursos

- **Personales:** Docente.
- **Materiales:** Ficha, instrucciones orales, estuche de colores.



Espacios: Aula ordinaria.

Tipo de actividad: Oral, escrita.

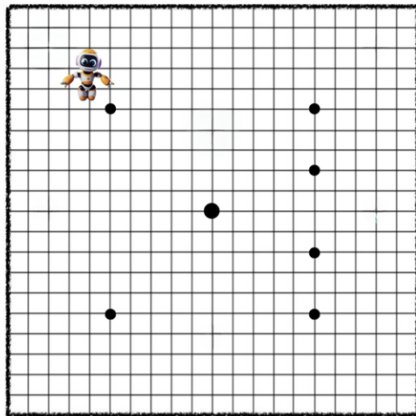


FICHAS 1 Y 2: Ficha 1 (Oral) y Ficha 2 (Individual)

Actividades Desenchufadas **AYUDEMOS A ROBY**

Roby el robot necesita descubrir qué figura secreta se oculta tras los puntos... Para eso tendremos que resolver operaciones matemáticas que nos dirán en voz alta (Ejemplo: $10+20$ – Debemos encontrar el 30 y dibujar una línea hacia la derecha) y tener en cuenta que cada operación es una sola línea por cuadro. Y cada vez que llegues a un punto debes gritar "DECENAS".

→ 30 ↗ 70 ← 40 ↘ 90
 ↙ 80 ↓ 50 ↖ 60 ↑ 20



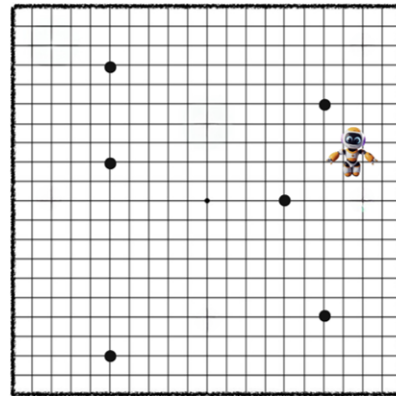
100%  Ficha de actividades DESENCHUFADAS - PRIMARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Actividades Desenchufadas **AYUDEMOS A ROBY**

Ahora que has practicado con el profe, es hora de hacer tú solo la figura... A continuación, vas a encontrar varias operaciones con decenas y unas pautas de qué líneas dibujar resolviendo la operación, tendrás que identificar el resultado y seguir las instrucciones, ¿qué encontrarás?

→ 45 ↗ 55 ← 85 ↘ 95
 ↙ 65 ↓ 35

25+30 Dibuja esta línea 2 cuadrados 50+45 Dibuja esta línea 2 cuadrados
 45+40 Dibuja esta línea 9 cuadrados 5+30 Dibuja esta línea 4 cuadrados
 20+15 Dibuja esta línea 5 cuadrados 40+25 Dibuja esta línea 2 cuadrados
 70+25 Dibuja esta línea 2 cuadrados 55+30 Dibuja esta línea 9 cuadrados
 15+30 Dibuja esta línea 7 cuadrados

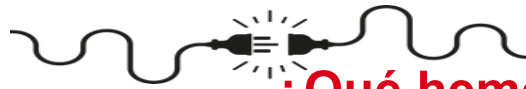
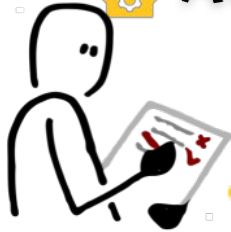


100%  Ficha de actividades DESENCHUFADAS - PRIMARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





Actividades Desenchufadas



¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Participación en la actividad.	El niño/a participa activamente durante toda la actividad, mostrando entusiasmo.	El niño/a participa de manera intermitente en la actividad, mostrando interés ocasional.	El niño/a participa de manera mínima o con dificultades en la actividad.	El niño/a no participa en la actividad y no la realiza.
Comprensión de los conceptos de dirección arriba, abajo, izquierda, derecha, perpendicular.	El niño/a identifica totalmente las direcciones y sigue las instrucciones al pie de la letra.	El niño/a identifica totalmente las direcciones y sigue las instrucciones con poca o casi ninguna ayuda.	El niño/a tiene dificultades para identificar las direcciones y sigue las instrucciones con mucha ayuda.	El niño/a no reconoce las direcciones y no sigue las instrucciones o las sigue con mucha ayuda.
Capacidad para realizar operaciones básicas con decenas y números acabados en cinco de forma escrita y oral.	El niño/a realiza operaciones con decenas y números acabados en 5 de forma oral y escrita sin precisar ayuda.	El niño/a realiza operaciones con decenas y números acabados en 5 de forma oral y escrita precisando un poco de ayuda.	El niño/a no realiza operaciones con decenas y números acabados en 5 de forma oral y escrita sin tener mucha ayuda para hacerlas.	El niño/a no realiza operaciones con decenas y números acabados en 5 de forma oral y escrita incluso si se le guía y ayuda.
Capacidad para seguir instrucciones orales y escritas.	El niño/a es capaz de comprender instrucciones orales y escritas a la perfección.	El niño/a es capaz de comprender instrucciones orales y escritas casi sin dificultad.	El niño/a no es capaz de comprender instrucciones orales y escritas sin recibir ayuda extra.	El niño/a no es capaz de comprender instrucciones orales y escritas.



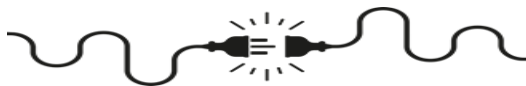
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES





Pensamiento computacional



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

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

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: Fichas 1 - 2

