

# Formación en Tecnología, Programación y Robótica

Educación Primaria  
Comunidad Autónoma  
de Madrid

Actividad práctica



# Educación Secundaria Inicial. Actividad con Scratch

1\_ Nombre, apellidos y correo electrónico de EducaMadrid del participante

Joaquín Aguilar Esteban

Joaquin.aguilar@educa.madrid.org

2\_ Título de la unidad didáctica

Sumando voy

3\_ Curso

1º Primaria

4\_ Descripción de la unidad didáctica

En esta unidad didáctica, los alumnos de primero de primaria empezarán a sumar decenas con llevadas. Ya habrán trabajado previamente la suma de unidades llevando.

Presentamos un pequeño juego para motivar la práctica de estas sumas.

5\_ Competencias que se trabajan

Comunicación lingüística

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Competencia digital

Aprender a aprender

Competencia social y cívica

6\_ Objetivos

- Aprender a sumar llevando.
- Realizar sumas de 2 números con llevada.
- Conocer y realizar actividades con los números ordinales.
- Practicar la multiplicación.
- Resolver problemas de sumas

## 7\_ Contenidos

- La suma llevando.
- Sumas de dos números llevando.
- Formación de series numéricas decrecientes.
- Cálculo mental: sumar y restar números de una cifra.
  - Resolución de problemas de suma o restas.

## 8\_ Criterios de evaluación

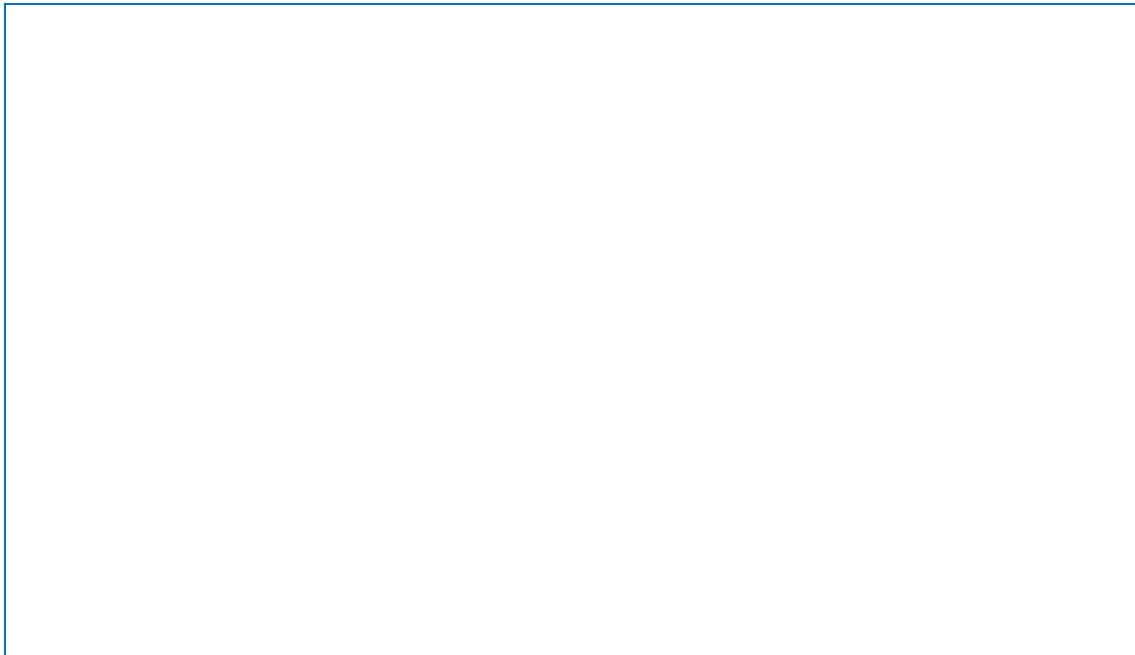
- Interpretar diferentes tipos de números según su valor, en situaciones de la vida cotidiana.
- Identificar, resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados y reflexionando sobre el proceso aplicado para la resolución de problemas.
- Operar con los números teniendo en cuenta la jerarquía de las operaciones, aplicando las propiedades de las mismas, las estrategias personales y los diferentes procedimientos que se utilizan según la naturaleza del cálculo que se ha de realizar (algoritmos escritos, cálculo mental, tanteo, estimación, calculadora), decidiendo sobre el uso más adecuado.

## 9\_ Descripción de los bloques utilizados

He cambiado el fondo.

Básicamente es un juego de preguntas con tanteo, por lo que he utilizado:

- Controles condicionales de si sí o si no
- Bloques de datos para llevar la puntuación
- Bloques de sonido para acompañar las respuestas correctas e incorrectas
- Bloques de sensores para realizar las preguntas
- Bloques de apariencia para que el gato interactúe ante nuestras respuestas
- Un bloque paralelo de datos para poner la puntuación a cero cada vez que empezamos.



10\_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/212383178/>

11\_ Captura del programa creado




### Sumando voy

por yoyorobot

2 programas  
1 objetos [Ver dentro](#)

BORRADOR



**Instrucciones**  
Juego fácil de sumas para primero de primaria.

**Notas y créditos**

¿Cómo hiciste el proyecto?  
¿Utilizaste ideas, programas o arte de otras personas?  
Dales las gracias aquí.

X	Marque con una cruz si acepta que esta unidad didáctica quede recogida bajo una licencia Creative Commons (by - nc - sa) (Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual) para ser compartida por todos los miembros
---	---

de la comunidad de docentes: <a href="http://es.creativecommons.org/blog/licencias/">http://es.creativecommons.org/blog/licencias/</a>
---

A background network diagram consisting of a complex web of light blue lines and circular nodes, resembling a circuit board or a data network, set against a dark blue gradient background.

*Telefonica*

---

EDUCACIÓN  
DIGITAL

**SCOLARTIC\_**  
Creando Código