

VIAJE EN EL TIEMPO CON LAS MATEMATICAS

5º CURSO PIPO Y LOS VIKINGOS

ÍNDICE



www.pipoclub.com

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección. También se pueden bajar actividades gratuitas para los niños como cobar, puzzles, sopas de letras, demos...

Introducción general	1
Introducción a "Pipo y los Vikingos" 5º Curso.....	2
A los padres y educadores	3
Para empezar	4
Opciones	5
Configuración	5
La aldea de Kaupang:.....	6
Los patos de Helga - longitud	6
El rebaño de Freydis - probabilidad.....	6
Ingrid la tejedora - gráficas	7
Carga los Knarrs – masa y capacidad.....	8
Los trineos de Edgar y Erik - fracciones.....	8
La casa de Olaf - expresiones.....	8
Navega en drakkar con Sven – numeración romana.....	9
La empalizada de Kaupang – fracciones	9
El almacén de Leif - números	10
El herrero Harald – cuerpos volumétricos	10
Hugin y Munin, los cuervos de Odín - superficies.....	11
Snorre y los portadores de estandartes - polígonos.....	11
La ballesta de Thorkel - ángulos	12
Cuaderno de Operaciones del Robot:	12
Resuelve las Sumas.....	12
Resuelve las Restas.....	13
Resuelve las Multiplicaciones	13
Resuelve las Divisiones.....	14
Imprime tus Propios Ejercicios.....	14
Cálculo Mental:	15
El ataque de los troncos - sumar	15
Dale al oso - restar.....	15
Las focas - multiplicar.....	16
Recoge los toneles con el garfio - dividir	16
Rompe el hielo – operaciones con paréntesis.....	17
Teoría, Test y Problemas:.....	17
Teoría.....	17
Test	18
Problemas	18
Puntuaciones	19
La Tabla Didáctica	22
Créditos	23

INTRODUCCIÓN GENERAL

Pipo es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Con estos programas se trabajan las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño. Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil, que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad...

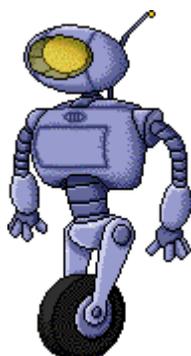
Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía, cada uno de ellos responde a

una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir. Abarcan un amplio abanico de edad que va desde los 15 meses ó 3 años, hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función a su edad y conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Algunos programas disponen además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo se complementan con los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

PIPO Y LOS VIKINGOS



Pipo va acompañado de un nuevo amigo, el robot Neuron, que te ayudará en tu viaje al mundo vikingo.



Pipo y los Vikingos se engloba en la nueva **colección “Viaje en el Tiempo con las Matemáticas”**. La colección se adapta al Sistema Educativo Oficial, y está ambientada en diferentes épocas de la historia, con el fin de crear un entorno lúdico y atractivo. De esta manera, presentamos la asignatura de matemáticas de una manera divertida, en un entorno que despierta la curiosidad de los niños. Va dirigido a niños y niñas de **10 a 11 años**, lo que se corresponde con el **5º curso de Educación Primaria**.

Los títulos de la colección abarcan desde el primer curso hasta sexto, cubriendo así toda la educación primaria (desde los 6 hasta los 12 años).

CURSO	TÍTULO	EDAD
1º	Pipo en el Egipto Faraónico	6-7 años
2º	Pipo en la Grecia Clásica	7-8 años
3º	Pipo en la China Imperial	8-9 años
4º	Pipo en el Imperio Maya	9-10 años
5º	Pipo y los Vikingos	10-11 años
6º	Pipo en la Edad Media	11-12 años

Estamos hablando de una colección dedicada exclusivamente a los contenidos de matemáticas, por ello las actividades en algunos productos se complementarán. Es decir, es posible que algunos juegos en cursos consecutivos traten contenidos parecidos. En éstos, el **factor diferenciador** será el **Control de tiempo** (ver pág.3). El control de tiempo es el que varía en función del nivel y curso en el que nos hallemos, permitiendo, por ejemplo, un mayor tiempo de respuesta en cursos inferiores.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno/a. Aunque hay que mencionar, que todos los juegos cuentan con un control de tiempo, cuya finalidad es la de indicarnos los puntos que consigue cada niño/a tras la resolución de los ejercicios.

Los **contenidos** se estructuran en 6 apartados y un total de 25 actividades, con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados. A estos 6 grupos de actividades debemos de añadirle los juegos de ingenio (5 juegos en total), donde se fomentará el ingenio y la lógica del niño/a.

Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños. Aquí hacemos una propuesta que trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión, no se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

A LOS PADRES Y EDUCADORES

El juego se corresponde con todo un curso escolar, por ello es recomendable un **uso moderado**, aunque **constante** del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos.

Si los niños se "enganchan" demasiado al programa intentando conseguir rápidamente el diploma de explorador matemático, pueden "perecer" en el intento. Podemos utilizar la hoja de progresos para marcar **objetivos parciales**. "A ver si eres capaz de completar el nivel 3 de fracciones. Cuando termines imprime la hoja de resultados" Hay que pensar que se trata de un curso escolar completo, por lo que se puede animar al niño a que vaya consiguiendo "piedras preciosas" es decir superando niveles en algunos juegos, e invitarle, si dispone de impresora, a que imprima los resultados.

El producto va acompañado de una "**pequeña teoría**". Hay que entender que se trata simplemente de un "esquema - resumen" que puede serles útil sobre todo como **consulta** en algunas circunstancias. En ningún caso queremos suplantar el uso de los libros de texto. Una manera muy eficiente de asimilar la teoría, es mediante el **test**. Está dividido en cuatro áreas y con él se repasan todos los contenidos teóricos, que difícilmente se pueden plantear en otro tipo de juegos.

Es importante que **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Control de Tiempo y Puntuaciones en los juegos: para conseguir superar cada uno de los niveles de un juego se tendrán que conseguir **10.000 puntos**. Los puntos dependen del **número** de ejercicios resueltos y de la **velocidad** con que se realizan. Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán efectuar más ejercicios. El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñado para que el niño consiga 10.000 puntos cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad.

Hay que ser conscientes de que los puntos como tales, no son importantes. La pretensión del juego, no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (10.000 puntos), en el que se garantice la **interiorización de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

Todas las actividades tienen **varios niveles de dificultad** permitiendo así adaptarse al juego e ir ascendiendo de nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos y/o aprendizajes. Los niveles se presentan con texto gris cuando no podemos acceder a él.

Es muy importante que el niño intente por él mismo buscar las respuestas. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones, hay que ayudarle lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que **reflexione** y consecuentemente, aprenda de sus errores.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **FI** para obtener una **explicación** resumida de cada juego. Además te permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Esta consta de los siguientes apartados:

1. "Viaje en el tiempo con las Matemáticas".
2. Cómo funciona el programa.
3. Juegos.
4. Generalidades.
5. Consejos didácticos (para padres y educadores).

TEORÍA



En los juegos aparece este botón, que enlaza con la página teórica del contenido.



Control de Tiempo y puntuaciones

AYUDAS



Al pulsar FI aparecerá una ayuda contextual.

Si quiere ver e imprimir una ayuda general del producto, pulse sobre el interrogante.

AYUDA GENERAL

1. Cómo funciona el programa.
2. Generalidades.
3. Los Juegos.
4. Consejos didácticos (para padres y educadores).
5. Características generales del desarrollo infantil.
6. Etapas del desarrollo.

PARA EMPEZAR

Al inicio del juego, el programa nos permite seleccionar entre: Jugar sin cambiar la resolución o **Jugar ampliando la pantalla**. Recomendamos esta última debido a que permite una mejor visualización de las imágenes y facilita el uso a los usuarios.

Jugar con la resolución normal



Jugar con la pantalla ampliada

TU MISIÓN



¿Sabías que los vikingos tenían su propio alfabeto? Lo llamaban futhark. Cada **letra** era una **runa**. Esto es lo que ha robado Hela.

Para Deshacer los planes de **Hela** debemos conseguir todas las **runas** que hay escondidas en los laberintos.

Para hacerte con todas las runas tendrás que superar pruebas de ingenio.



¡Búscalas en los laberintos! (en total hay 24 runas)

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta la aldea vikinga de Kaupang.

Nuestra **Misión** es recuperar las runas mágicas en poder de Hela, reina de la mansión de los muertos y así, evitar el fin del mundo.

Una vez hayamos aterrizado, podremos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar o bien ir a la pantalla de opciones, donde podemos ver un resumen de todas las actividades del programa.

Si tu nombre ya está en la lista, no tienes más que elegirlo.

Opciones F5

Salir



Si juegas por primera vez, tienes que escribir tu nombre 2 veces igual.

Los créditos

Jugar

F1 Acceso a la ayuda general, un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa, relación de las distintas actividades del juego y algunos consejos didácticos.

F5 Opciones. Visualización y breve explicación de los juegos.

F8 Acceso a la pantalla de configuración.

F9 Acceso a la hoja de progreso o puntuaciones (de cada niño en cada juego).

EL MAPA DE ESCANDINAVIA

Una vez pulsado el botón "jugar", se accede al mapa de Escandinavia. Hay 25 juegos a los que se podrá acceder a través de 6 grupos de actividades:

La ciudad de Kaupang

Cuaderno de operaciones del robot

Salir

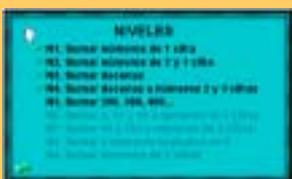


Tu situación en el globo terráqueo es esta.

Teoría, Test y Problemas

Cálculo Mental

NIVELES



Los niveles superados se marcan con un Visto Verde, mientras que los que están todavía inactivos, aparecen en color gris.

Cada actividad cuenta con un determinado número de **niveles** que hay que superar para lograr efectuar la misión. El juego viene configurado por defecto, como un método progresivo, de tal manera que no se pasa a otro nivel sin superar antes el anterior. En todo caso, existe la posibilidad de jugar a cualquier nivel si se considera oportuno, accediendo a la pantalla de configuración (**F8**).

LAS PIEDRAS PRECIOSAS



¡Tendremos que esforzarnos mucho porque las verjas de los laberintos sólo se abren con piedras preciosas!. ¡Nos darán una piedra por cada nivel superado!

El sistema de **niveles** tiene como fin que los niños obtengan un aprendizaje progresivo, un aprendizaje ascendente en cuanto a dificultad. La mayoría de juegos se configuran de esta forma, aunque hay otros en los que el aumento de nivel implica acceder a actividades innovadoras respecto a contenidos, que si bien no tienen porque ser más complicados, si que amplían conceptualmente la dinámica del juego.

Tras la consecución de cada uno de los niveles, a través del sistema de puntos (a superar 10.000), se otorga al sujeto una piedra preciosa que quedará reflejada en los progresos de los jugadores, que nos llevará directamente a la recompensa final (consultar página 18).

OPCIONES

F5

Pulsando la tecla F5, podemos hacer una visita rápida a todo el producto.

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios

F9 Progresos

Salir



Breve explicación de cada pantalla

CONFIGURACIÓN

F8

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

Nivel:

El juego viene configurado como un **método progresivo**, de tal manera que a medida que se supera un nivel, se pasa al siguiente (siempre que el usuario lo crea conveniente, ya que Pipo pregunta dicho cambio).

También se puede configurar el juego, para poder acceder a cualquier nivel deseado (sin método progresivo). Este cambio sólo afecta al jugador seleccionado.

El signo decimal:

Posibilidad de activar la expresión que se utiliza en su Sistema Educativo: el punto o la coma. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Modo de división:

Se da la opción para poder operar con el tipo de división con el que se opere en su Sistema Educativo (modo anglosajón o español). Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Unidad monetaria:

Posibilidad de activar la unidad monetaria que empleen en la vida cotidiana: euro o dólar. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Niveles: Jugar de manera progresiva o permitir jugar en cualquier nivel

Signo decimal: Punto o Coma



Moneda: Euros o Dólares

Tipo de división: Española o anglosajona

LA CIUDAD DE KALPANG

Conversa con los habitantes para averiguar datos sobre el mundo vikingo. Ellos te dirán también como entrar en los diferentes juegos del producto. Para moverte a lo largo de la aldea, usa la Flecha amarilla que aparece en los laterales de la pantalla.



Con estos ejercicios se aprenden y refuerzan los contenidos relacionados con organización de la información, unidades de medida; formas geométricas y sistema numérico.

Aconsejamos el uso del botón **"Ayuda"** o la tecla **FI**, para aclarar los objetivos de los diferentes juegos. Así mismo dentro de cada juego aparece el Botón **"Teoría"** cuyo uso aconsejamos para consultar las dudas de los diferentes temas.

LOS PATOS DE HELGA

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Razonamiento lógico- matemático
Comprensión e interpretación
Pensamiento deductivo
Reconocimiento
Discriminación

Objetivo didáctico:

Conocer las unidades de longitud y sus abreviaturas.
Hacer equivalencias, estimaciones y operaciones de cambio de expresión métrica.

¿Cómo se juega?

Coloca en el poste las longitudes de manera que la longitud mayor esté en la parte superior del poste y la menor en la inferior.

Coloca las longitudes de mayor a menor, empezando por arriba.

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en la barra si quieres que te repita el enunciado

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Unidades de longitud.
- Nivel 2:** Números fraccionarios.
- Nivel 3:** Números decimales.
- Nivel 4:** Expresión compleja e incompleja.
- Nivel 5:** Comparar las longitudes

EL REBAÑO DE FREYDIS

Objetivos didácticos:

Potenciar el análisis crítico de la información y calcular la probabilidad de un suceso.

¿Cómo se juega?

Hay dos maneras de jugar:

HABILIDADES

Memoria visual
Discriminación
Razonamiento matemático
Comprensión
Categorización
Estimación de resultados
Composición y

1. Averiguar la probabilidad. Mira cuantos animales hay en el corral y elige la respuesta correcta de los carros cargados de paja.

2. Formar la probabilidad: Organiza los animales en el corral grande hasta conseguir la probabilidad del enunciado. Pulsa el botón OK cuando creas que has terminado.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Halla la probabilidad I (ovejas).

Nivel 2: Forma la probabilidad I (ovejas).

Nivel 3: Halla la probabilidad II (ovejas y cabras).

Nivel 4: Forma la probabilidad II (animales).

Nivel 5: Forma la probabilidad III (animales).

INGRID LA TEJEDORA

HABILIDADES

Memoria visual
Categorización
Abstracción
Concentración
Memoria a CL y LP
Discriminación
Reproducción
Interpretación

Objetivos didácticos:

Potenciar el análisis de la información.

Determinar la media y la moda

¿Cómo se juega?

Hay **tres modalidades** de juego:

1. **Interpretar** la gráfica, respondiendo a las preguntas especificadas.

2. **Construir** la gráfica, siguiendo los datos de la tabla. Para ello:

- En las gráficas de barras: arrastra la barra hasta la frecuencia indicada. Un click para coger la barra y un clic para soltarla.
- En la gráfica de líneas: arrastra los puntos hasta la coordenada indicada.
- En las gráficas circulares: selecciona el color en la tabla de Cuca y pulsa sobre la zona que quieras colorear.

3. **Completar** la tabla de frecuencias de Cuca, según la representación gráfica. Al terminar hay que pulsar el botón "OK". Para que sea más rápido de responder se puede usar el botón TAB (Tabulador) para ir de un dato a otro y presionar "ENTER" como si fuera OK.



1. Responde la pregunta.



2. Dibuja la gráfica.



3. Completa la tabla de frecuencia.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Diagramas de barras

Nivel 2: Gráficas de líneas.

Nivel 3: Gráficas circulares.

Nivel 4: Gráficas dobles.

CARGA LOS KNARRS

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático

Agilidad y cálculo mental

Composición y descomposición

Abstracción

Estimación de resultados

Objetivo didáctico:

Potenciar y estimular la capacidad lógico-matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar las vasijas o cestas en las barcas y resolver el enunciado, centrado en las unidades de medida de masa (kg, hg, dag, g, dg, cg, mg) y de capacidad (kl, hl, dal, l, dl, cl, ml).

Hay **dos modos** de juego:

1. Equilibrar las barcas a partir de todos los pesos dados.
2. Equilibrar las barcas teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Equilibrar la balanza, utilizando **todas** las piezas (peso).

Nivel 2: Equilibrar la balanza, utilizando **todas** las piezas (peso).

Nivel 3: Equilibrar teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija I.

Nivel 4: Equilibrar teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija II.

Nivel 5: Equilibrar teniendo en cuenta el peso o volumen de la vasija III.

LOS TRINEOS DE EDGAR Y ERIK

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación

Cálculo mental

Secuenciación

Discriminación

Concentración

Compresión

Generalización

Objetivo didáctico:

Estimular la lectura y discriminación de fracciones y decimales.

¿Cómo se juega?

Conduce los trineos hasta la cueva que contenga la respuesta correcta.



Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Fracciones menores a la unidad.

Nivel 2: Fracciones mayores a la unidad.

Nivel 3: Fracciones decimales.

Nivel 4: Comparar fracciones.

Nivel 5: Fracciones equivalentes.

Nivel 6: Operaciones con fracciones (sumas y restas).

LA CASA DE OLAF

Objetivos didácticos:

Potenciar el razonamiento lógico.

Aprender a deducir secuencias numéricas.

HABILIDADES

Pensamiento abstracto
Razonamiento lógico
Deducción
Cálculo mental

Relacionar números y conocer los símbolos ($>$, $<$, $=$).

¿Cómo se juega?

Termina la casa de Olaf con los tablones. Para acabarla también necesitarás colocar signos de comparación: mayor que ($>$), menor que ($<$), igual a ($=$); que podrás seleccionar de los troncos cortados (parte inferior derecha de la pantalla). Tendrás que colocar, números naturales, decimales, fraccionarios y expresiones aritméticas.

Coloca los tablones en el lugar de la casa que corresponda

Botón Teoría

Botón Niveles



Coge del tronco los signos que necesites.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números naturales.

Nivel 2: Números decimales.

Nivel 3: Fracciones.

Nivel 4: Expresiones numéricas.

Nivel 5: De mayor a menor, de menor a mayor.

NAVEGA CON LOS DRAKKARS

HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental
Razonamiento lógico-matemático
Discriminación
Estimación de resultados
Pensamiento abstracto y/o deductivo

Objetivo didáctico:

Potenciar la lectura y la discriminación gráfica de la numeración romana.

¿Cómo se juega?

Evita que el drakkar se estrelle, para ello condúcelo hasta el estrecho que contiene la grafía equivalente a la que lleva el drakkar.

Sólo una de las tres respuestas es la correcta

Accede a la teoría si necesitas ayuda



Puedes usar las flechas de la barra o las del teclado para conducir el drakkar.

La flecha que indica "Hacia Arriba" te da más tiempo para pensar la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 500. Hasta 4 grafías romanas.

Nivel 2: Números del 500 al 3000. Hasta 6 grafías romanas.

Nivel 3: Números del 3000 al 10000. Hasta 7 grafías.

Nivel 4: Números del 10000 al 15000. Hasta 8 grafías.

Nivel 5: Numeración romana (del 1 al 15000).

LA EMPALIZADA DE KAUPANG

HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental
Razonamiento lógico-matemático
Pensamiento abstracto
Estimación resultados

Objetivo didáctico:

Reconocer y resolver con soltura operaciones con fracciones.

¿Cómo se juega?

Consigue las piezas que se te pide para poder sellar el muro de piedra.

La pantalla se divide en 3 partes:

La parte superior, en la atalaya, se almacenan las piezas con las que podrás operar. Selecciona una pieza para colocarla en la máquina fraccionadora (empalizada). Una vez operes con la/s pieza/s en cuestión, las piezas que no vayas a usar, puedes guardarlas aquí.

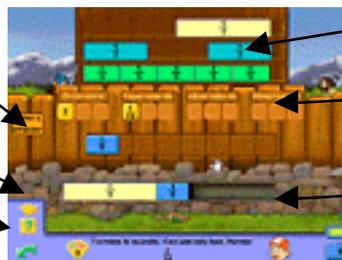
La empalizada es la máquina fraccionadora. Corta, pega, mezcla y multiplica la pieza hasta obtener la/s pieza/s deseadas.

La parte inferior, el hueco del muro de piedra de color negro, es donde se colocan las piezas correctas.

Si llegas a una situación irresoluble, pulsa aquí y vuelve a empezar.

Botón Teoría

Si necesitas más ayuda, Pipo te explica el funcionamiento.



La atalaya es el almacén de piezas.

Máquina fraccionadora

Rellena el hueco del muro con las respuestas correctas.

EL ALMACÉN DE LEIF

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Reconocimiento numérico y seriación
Secuenciación
Categorización
Composición y descomposición

Objetivo didáctico:

Reconocer números que abarcan, según el sistema decimal, desde las milésimas hasta la centena de millón (números de 9 cifras).

¿Cómo se juega?

Tienes que coger los números colgados en la pared y ponerlos sobre el mostrador en el lugar correcto, según el enunciado.

Selecciona los números y colócalos en el mostrador en la posición correcta.

Pulsa en el enunciado para que te repitan la pregunta.



En el Bastidor de Piel aparece la Expresión numérica a conseguir

Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Conseguir el número natural del enunciado expresado según el sistema decimal.

Nivel 2: Construir el número natural que se deduce del enunciado.

Nivel 3: Conseguir el número decimal.

Nivel 4: Construir el número decimal que se deduce del enunciado.

Nivel 5: Redondear a la unidad expresada.

EL HERRERO HARALD

HABILIDADES

Memoria visual
Discriminación de formas
Reconocimiento
Concentración y atención
Comprensión
Categorización
Abstracción
Memoria a CL y LP

Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento y comprensión de los Cuerpos Geométricos.

¿Cómo se juega?

Dile a Neuron que le dé con el martillo al cuerpo volumétrico correcto.

Rompe con el martillo la figura correcta.

Si necesitas ayuda puedes acceder a la teoría desde aquí.



Si pulsas en el control de tiempo accederás a la entrada de los laberintos. También puedes acceder con la tecla F9.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Poliedros: prismas y pirámides.

Nivel 2: Poliedros regulares.

Nivel 3: Cuerpos redondos;
Nivel 4: Cuerpos geométricos y su desarrollo.

LOS CUERVOS DE ODÍN

HABILIDADES

Comprensión,
 atención y
 concentración

Composición –
 descomposición

Agilidad y cálculo
 mental

Abstracción

Razonamiento
 lógico-matemático

Estimación de

Objetivo didáctico:

Calcular y expresar medidas de superficie con sus múltiplos y submúltiplos.
 Desarrollar estrategias personales para la medición.

¿Cómo se juega?

Halla la superficie de figuras cuadrículas, polígonos regulares e irregulares .

En muchos casos, en las figuras con cuadrícula, no es necesario el uso de la calculadora, ya que basta con contar el número de Unidades Cuadradas que tiene.

En cambio, en los polígonos irregulares, aconsejamos el uso de la **calculadora** puesto que tendrás que seccionar la figura en polígonos más pequeños para que sea más fácil averiguar su área. Cada vez que hagas una operación con la calculadora, ésta se guarda en el **Bloc de Notas**, con lo que se obtiene una historia de las diferentes operaciones, como si de un folio se tratara.

En el bloc de notas se guardarán todas las operaciones que realices.

Usa la calculadora para realizar las operaciones pertinentes.



Fíjate en el tamaño de los cuadros del dibujo, y en su unidad.

Pulsa OK cuando tengas la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Figuras cuadriculadas I.
- Nivel 2:** Figuras cuadriculadas II.
- Nivel 3:** Polígonos regulares.
- Nivel 4:** Polígonos irregulares.
- Nivel 5:** Cambio de Unidades de Superficie.

SNORRE Y LOS PORTADORES DE ESTANDARTES

HABILIDADES

Memoria visual

Discriminación y reconocimiento de formas

Categorización

Abstracción

Concentración

Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento de los polígonos y sus elementos, así como trabajar las formas geométricas y sus propiedades.

¿Cómo se juega?

Dispara al estandarte que porta el polígono que pide el enunciado.

Dispara al estandarte que porte la figura correcta

Botón Teoría



Si pulsas en el control de tiempo accederás a la entrada de los laberintos. También puedes acceder con la tecla F9.

Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Polígonos y sus elementos.
- Nivel 2:** Clasificación de los triángulos.
- Nivel 3:** Clasificación de los cuadriláteros
- Nivel 4:** Clasificación de polígonos.
- Nivel 5:** Circunferencia y círculo.
- Nivel 6:** Perímetro de un polígono.

LA BALLESTA DE THORKEL

HABILIDADES

Pensamiento abstracto deductivo
Coordinación visomotriz
Discriminación
Secuenciación
Categorización
Comprensión

Objetivos didácticos:

Reconocer y clasificar los distintos tipos de ángulos.

¿Cómo se juega?

Hay **dos modalidades** de juego, que se van alternando en todos los niveles;

1. Disparar la ballesta contra el tronco que indica el enunciado.
2. Observando donde ha disparado la ballesta, seleccionar la trampilla que guarda la respuesta correcta.



Botón teoría.

Lanza la flecha al tronco correcto. Pasa por encima de ellos, si necesitas ayuda.

Observa dónde se ha clavado la flecha, y selecciona el cobertizo que guarda la respuesta correcta.

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Ángulos base.

Nivel 2: Agudo, recto, obtuso, llano, completo.

Nivel 3: Ángulos cada 45° .

Nivel 4: Ángulos cada 15° .

CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

HABILIDADES

Concentración y atención
Agilidad y cálculo mental
Procesamiento lógico-deductivo
Razonamiento
Abstracción

Aquí comprobarás tus progresos en las cuatro operaciones básicas de cálculo matemático (suma, resta, multiplicación y división). Además esta sección cuenta con un apartado en el que se pueden elaborar hojas de ejercicios personalizadas para resolver con lápiz y papel.

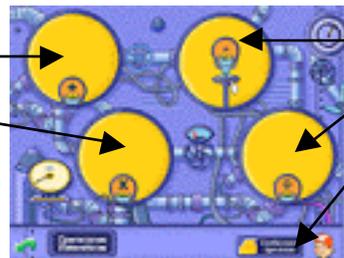
Resuelve las sumas

Resuelve las multiplicaciones

Resuelve las restas

Resuelve las divisiones

Crea tus propias hojas de ejercicios



RESUELVE LAS SUMAS

Objetivo didáctico:

Practicar la suma.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.