

VIAJE EN EL TIEMPO CON LAS MATEMATICAS

4º CURSO PIPO EN EL IMPERIO MAYA

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 cobrear, puzzles, sopas de letras, demos...

Introducción general	1
Introducción a "Pipo en el Imperio Maya" 4º Curso.....	2
A los padres y educadores	3
Para empezar	4
Opciones	5
Configuración	5
La Ciudad de Tikal:.....	5
El Templo de los Cuerpos Volumétricos	6
Las Fracciones de los Quetzales.....	6
La Canoa de los Polígonos	6
La Máquina Fraccionadora	7
El Templo Palenque:.....	7
El Escarabajo de los Números.....	8
Los Números Romanos.....	8
El Mono de las Series	9
Completa el Puente.....	9
La Ciudad de Chichén Itzá:	10
Las Monedas de Cuca.....	10
Los Relojes del Observatorio.....	10
La Balanza Maya.....	11
Las Longitudes del Templo de las Iguanas.....	11
Cuaderno de Operaciones del Robot:	12
Resuelve las Sumas.....	12
Resuelve las Restas.....	12
Resuelve las Multiplicaciones	13
Resuelve las Divisiones.....	13
Imprime tus Propios Ejercicios.....	14
Cálculo Mental:	14
Salva las Jarras que caen.....	15
Las Ruedas de la Serpiente Emplumada	15
Piedras de la Serpiente Roja.....	15
Atrapa las Hojas	16
Teoría, Test y Problemas:.....	16
Teoría.....	17
Test	17
Problemas	17
Puntuaciones	18
La Tabla Didáctica	20
Créditos	24

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 trabajamos 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 sólo, 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 sus 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 tremendamente útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo se complementan a los contenidos curriculares de la Educación Infantil y Primaria que establece la LOGSE (Ley de Ordenación General del Sistema Educativo) y a las finalidades que señala dicha ley. Los productos de la colección Pipo han sido homologados por el Ministerio de Educación.

PIPO EN EL IMPERIO MAYA



Pipo en el Imperio Maya 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 **9 a 10 años**, lo que se corresponde con el **4º 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 los 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 sujeto. 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 tras la resolución de los ejercicios.

Los **contenidos** se estructuran en 6 apartados y hay un total de 23 actividades con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados.

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 todo un curso escolar, 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.

TEORÍA



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

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 son planteables 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 hacen. Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades deberán realizar más ejercicios. El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñando para que el niño consiga 10.000 puntos cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad.

La velocidad de ejecución simplemente nos da una idea y el programa debe recompensar tanto a los más rápidos como a los más lentos. Por muy despacio que vaya el niño, si insiste con el ejercicio siempre podrá conseguir superarlo.

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 sólo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que **reflexione** y consecuentemente aprenda de sus errores.

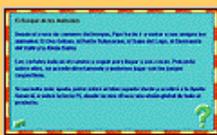
En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **FI** para obtener una **explicación** resumida de cada juego. Además te permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Esta consta de los siguientes apartados:

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



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

Para llegar al **Templo** hechizado, debemos cruzar el **Acantilado (F9)**.

Por eso, tenemos que construir un **Puente**.

Conseguiremos un **tablón**, por cada **ídolo de oro** que completemos...



¡Búscalos en los laberintos! (en total: 6 ídolos)

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta el Imperio Maya.

Nuestra **Misión** es salvar los animales de la selva, que han sido hechizados por los dioses del inframundo.

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 se juega por primera vez, hay que escribir el 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 LOS MAYAS

Una vez pulsado el botón "jugar", se accede al mapa de los Mayas. Hay 23 juegos a los que se podrá acceder a través de 6 grupos de actividades:

La ciudad de Chichen Itzá

El Templo de Palenque

Cuaderno de operaciones del robot

Salir



La ciudad de Tikal

Teoría, test y problemas

Cálculo Mental

NIVELES



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

Cada actividad tiene 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 a nivel de contenidos, que si bien no tienen porque ser más complicados, si que amplían a nivel conceptual la dinámica del juego.

Tras la consecución de cada uno de los niveles, a través del sistema de puntos (a superar 10000), 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

Pulsando sobre el Visto se accede directamente a la pantalla seleccionada

CONFIGURACIÓN

F8

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

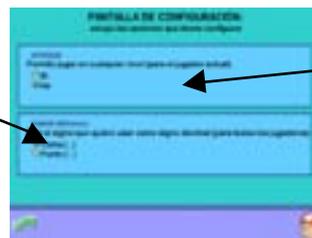
El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

El Sistema de Niveles: 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 el cambio de nivel).

También se puede configurar el juego, para poder acceder a cualquier nivel deseado (sin método progresivo).

El signo decimal: posibilidad de activar la expresión que se utiliza en su Sistema Educativo: el punto o la coma.

*Signo decimal:
Punto o Coma*



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

LA CIUDAD DE TIKAL

Desde esta pantalla podemos aprender y reforzar los contenidos de las fracciones y de los cuerpos geométricos a través de cuatro divertidos juegos:

*El Templo de los
Cuerpos Volumétricos*

*La Máquina
Fraccionadora*

Salir



*La Canoa de los
Polígonos*

*Las fracciones de los
Quetzales*

EL TEMPLO DE LOS CUERPOS VOLUMÉTRICOS

HABILIDADES

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

Objetivo didáctico:

Potenciar el reconocimiento y comprensión de los Cuerpos Geométricos.

¿Cómo se juega?

Se trata de colocar la figura que te piden en el enunciado, en la trampilla de las estatuas.

Coloca aquí la figura que te piden

Botón Niveles



Control de tiempo

Puntuación: Si pulsas sobre el control de tiempo es lo mismo que pulsar la tecla F9

Hay 6 niveles de dificultad:

Nivel 1: Poliedros.

Nivel 2: Elementos de los poliedros.

Nivel 3: Prismas, pirámides y sus caras.

Nivel 4: Prismas, pirámides y sus bases.

Nivel 5: Cuerpos redondos.

Nivel 6: Cuerpos geométricos.

LAS FRACCIONES DE LOS QUETZALES

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Razonamiento lógico-matemático
Comprensión e interpretación
Pensamiento deductivo
Interpretación

Objetivo didáctico:

Estimular la lectura y discriminación de fracciones escritas o representadas gráficamente.

¿Cómo se juega?

Tienes que asustar al quetzal que lleva la respuesta correcta.

Pulsa el quetzal que contiene la respuesta correcta.

Botón Niveles

Botón Teoría



Haz clic en el texto si quieres que te repita el enunciado

Hay 8 niveles de dificultad:

Nivel 1: Fracciones con numerador 1.

Nivel 2: Fracciones con numerador del 1 al 8.

Nivel 3: Fracciones con numerador del 1 al 10.

Nivel 4: Equivalencias (I).

Nivel 5: Equivalencias (II).

Nivel 6: Fracciones mayores a la unidad.

Nivel 7: Decimales.

LA CANOA DE LOS POLÍGONOS

Objetivo didáctico:

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

¿Cómo se juega?

Consiste en colocar en la canoa, la figura que nos piden en el enunciado.

HABILIDADES

Memoria visual
Discriminación y reconocimiento de formas
Categorización
Abstracción
Memoria a CL y LP



Hay **6 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Elementos de un polígono.
- Nivel 2:** Nombre de los polígonos.
- Nivel 3:** Clasificación triángulos.
- Nivel 4:** Clasificación cuadriláteros.
- Nivel 5:** Elementos circunferencia y círculo.
- Nivel 6:** Perímetro de un polígono.

LA MAQUINA FRACCIONADORA

HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático
Agilidad y cálculo mental
Composición y descomposición
Reproducción
Abstracción
Estimación de resultados
Pensamiento abstracto y/o deductivo

Objetivos didácticos:

Resolver con soltura operaciones simples con fracciones.

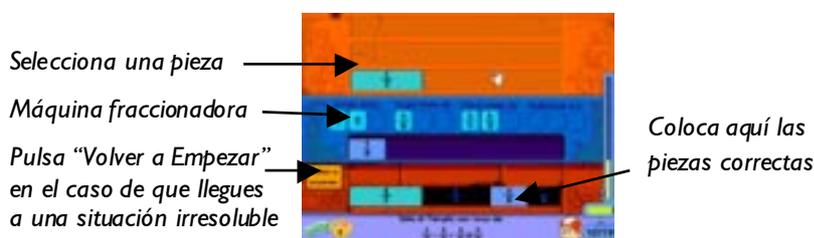
¿Cómo se juega?

Tienes que conseguir las piezas que Pipo te pide para poder sellar el templo. La pantalla se divide en 3 partes:

La parte superior, de color **naranja**, es la zona de almacén de piezas, aquí aparecen las piezas que podemos manipular. Selecciona una pieza para colocarla en la máquina fraccionadora. Una vez cortadas, las piezas que no vayas a usar, puedes guardarlas aquí.

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

La parte inferior, de color negro, es donde se colocan las piezas correctas.



Hay **7 niveles** de dificultad:

- Nivel 1:** Descomponer un entero (I).
- Nivel 2:** Sumar fracciones con losas indicadas.
- Nivel 3:** Sumar fracciones (usando cortar).
- Nivel 4:** Descomponer un entero (II).
- Nivel 5:** Transformar simplificando.
- Nivel 6:** Operaciones con fracciones.
- Nivel 7:** Descomponer un entero (III).

EL TEMPLO DE PALENQUE

De una manera atractiva podemos fomentar la capacidad deductiva del niño a través de 4 juegos diferentes.

El Escarabajo de los Números

Completa el Puente



El Mono de las Series

Los Números Romanos

EL ESCARABAJO DE LOS NÚMEROS

HABILIDADES

Coordinación visomotriz
Reconocimiento numérico y seriación
Secuenciación
Categorización
Composición y descomposición
Motricidad fina

Objetivo didáctico:

Reconocer números de 4 a 8 cifras, y su valor posicional.

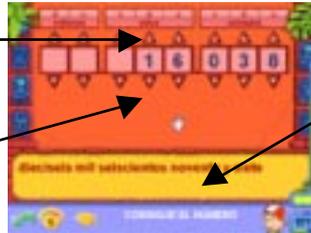
¿Cómo se juega?

Hay dos modalidades de juego que se intercambian cada 3 ejercicios:

1. **Consigue el número:** Se trata de conseguir el número que aparece escrito en la parte amarilla. Para ello emplea las flechas y selecciona el número adecuado.

Flecha arriba: Pulsa y aparecerá el número posterior

Flecha abajo: Pulsa y aparecerá el número anterior



Expresión numérica que deberás conseguir

2. **Escribe el número:** Selecciona una a una las palabras de la parte naranja y colócalas correctamente en la parte inferior hasta conseguir el número de arriba.

Expresión numérica a conseguir

Selecciona las palabras y colócalas aquí hasta conseguir el número deseado



Esto indica la posición en la que se encuentra el número: unidades, decenas, centenas, de millar y de millón

Hay 4 niveles de dificultad:

Nivel 1: Números de 5 cifras (decenas de millar).

Nivel 2: Números de 6 cifras (centenas de millar).

Nivel 3: Números de 7 cifras (unidades de millón).

Nivel 4: Números de 8 cifras (decenas de millón).

LOS NÚMEROS ROMANOS

HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental
Razonamiento lógico-matemático
Estimación de resultados
Pensamiento abstracto y/o deductivo
Interpretación, Abstracción, comprensión

Objetivo didáctico:

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

¿Cómo se juega?

Hay que colocar la máscara en la piedra que lleva el número romano o natural correspondiente al que aparece en el dintel de la puerta.

Sólo una de las tres respuestas es la correcta

Si necesitas ayuda, puedes acceder al apartado de teoría



Control de tiempo y Puntuaciones

Hay **7 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Números del 1 al 20.

Nivel 2: Números del 20 al 100, y repaso.

Nivel 3: Números del 1 al 100.

Nivel 4: Decenas del 100 al 500, y repaso.

Nivel 5: Números del 1 al 500.

Nivel 6: Decenas del 500 al 1000, y repaso.

Nivel 7: Números del 1 al 3000.

EL MONO DE LAS SERIES

HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación
Cálculo mental
Secuenciación
Abstracción
Comprensión
Generalización
Razonamiento lógico
Estimación resultados

Objetivos didácticos:

Practicar y repasar la serie numérica.

Potenciar el cálculo mental.

¿Cómo se juega?

Elige la serie de números de las estatuas que sea correcta y colócala en el techo del templo.

Elige la serie de piedras correcta

Botón Niveles

Botón Teoría



Elige el bloque correcto y colócala aquí.

Control de tiempo

Hay **4 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Series aritméticas (+ - 2, 3, 4).

Nivel 2: Series aritméticas (+ - 5, 9, 11).

Nivel 3: Series de decenas y centenas.

Nivel 4: Series con decimales.

COMPLETA EL PUENTE

HABILIDADES

Pensamiento abstracto
Deducción
Cálculo mental
Composición
Abstracción
Comprensión

Objetivos didácticos:

Potenciar el razonamiento lógico.

Aprender a deducir secuencias numéricas.

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

¿Cómo se juega?

Tienes que completar el puente con las piedras verdes del fondo. Para ello tendrás que colocar números naturales, fraccionarios o decimales, además de los signos de mayor que(>), menor que(<), igual a(=), suma (+), resta (-), multiplicación (x) y división (:).

Coloca las piedras en los huecos del puente

Botón Teoría

Botón Niveles



Haz clic en el texto si quieres que te repita el enunciado

Hay **6 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Completar una expresión con números.

Nivel 2: Expresión con signos de comparación.

Nivel 3: Números y Símbolos “ > < + -”.

Nivel 4: Números y Símbolos “ > < + - x :”

Nivel 5: Fracciones y Símbolos "> < =".

Nivel 6: Números Decimales y Símbolos "> < =".

LA CIUDAD DE CHICHÉN ITZÁ

En este apartado de actividades trabajaremos las unidades monetarias y de medida (Tiempo, Longitud, Capacidad y Masa).

Los Relojes del
Observatorio

Las Longitudes del
Templo de las Iguanas



La Balanza Maya

Las Monedas de Cuca

LAS MONEDAS DE CUCA

HABILIDADES

Razonamiento lógico-
matemático

Categorización

Cálculo mental

Composición y
descomposición

Estimación de
resultados

Concentración y
atención

Comprensión

Discriminación
numérica

Objetivo didáctico:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada.

Aprender a discernir las cantidades y tipos de monedas existentes.

¿Cómo se juega?

Se ha de introducir en los pasadizos de al lado de Cuca la cantidad exacta de Euros que Pipo nos haya indicado.

Aquí sob Euros

La Máquina de Cambio
fracciona la cantidad
introducida (disponible en
algunos niveles)



Aquí introducir solo
céntimos

En esta columna puedes
ver la suma total de
euros y céntimos

Hay **9 niveles** de dificultad:

Nivel 1: De 1 a 200 céntimos.

Nivel 2: De 1 a 500 céntimos.

Nivel 3: De 1 a 1500. Dos monedas de cada.

Nivel 4: De 1 a 1500. Con monedas seleccionadas.

Nivel 5: De 1 a 1500. Dos monedas de cada.

Nivel 6: De 1 a 1500. Monedas seleccionadas.

Nivel 7: De 2 a 499. Pedir cambio, sólo euros.

Nivel 8: De 2 a 199. Pedir cambio, sólo monedas.

Nivel 9: De 2 a 499. Pedir cambio.

LOS RELOJES DEL OBSERVATORIO

HABILIDADES

Comprensión, atención
y Concentración

Memoria a CL y LP (a
Corto Plazo y a Largo
Plazo)

Agilidad y cálculo
mental

Objetivo didáctico:

Aprender a reconocer las horas, tanto en modelo analógico, como digital.

¿Cómo se juega?

Tienes que romper todos los relojes que marquen la hora que Pipo te pida.

Botón Niveles



Haz clic en el control de
Tiempo si quieres
acceder al Acanalado y
ver tus progresos.

Hay **5 niveles** de dificultad:

Razonamiento lógico-matemático

Estimación de resultados

Discriminación

Nivel 1: Horas en punto, y cuarto, en media hora, menos cuarto.

Nivel 2: Los minutos en el reloj (de cinco en cinco).

Nivel 3: Horas y minutos.

Nivel 4: Las horas del día en el reloj (I).

Nivel 5: Las horas del día en el reloj (II).

En los dos últimos niveles hemos de resolver la pregunta planteada por Pipo, para averiguar la hora de los relojes que tenemos que destruir.

LA BALANZA MAYA

HABILIDADES

Coordinación visomotriz

Calculo mental

Estimación de resultados

Pensamiento deductivo

Estrategias personales

Razonamiento matemático

Composición y Descomposición

Abstracción

Secuenciación

Comprensión e interpretación

Memorización

Objetivo didáctico:

Potenciar y estimular la capacidad Lógico-Matemática.

Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

¿Cómo se juega?

El juego consiste en colocar los pesos o vasijas en ambos lados de la balanza y resolver el enunciado, centrado en las Unidades de Medida de Masa (T, kg, g) y de Capacidad (l, dl, cl), incluyendo el uso de decimales.

Existen 3 modalidades de juego que aparecen en todos los niveles:

A- **Equilibrar** la balanza con pesos o vasijas, utilizando **todas** las piezas.

B- **Averiguar** el peso o volumen de la vasija, y una vez esté la balanza equilibrada seleccionar el resultado correcto.

C- **Equilibrar** la balanza teniendo en cuenta el **peso o volumen** de la vasija.



Hay **5 niveles** de dificultad:

Nivel 1: Kg y g.

Nivel 2: l, dl y cl.

Nivel 3: Kg, g y Toneladas (decimales).

Nivel 4: l, dl y cl (decimales).

Nivel 5: Peso y volumen (Se pueden colocar pesos en los 2 lados de la balanza).

LAS LONGITUDES DEL TEMPLO DE LAS IGUANAS

HABILIDADES

Agilidad y Cálculo Mental

Razonamiento matemático, Abstracción

Coordinación visomotriz, Secuenciación, Categorización

Composición y Descomposición

Objetivo didáctico:

Conocer la unidades de longitud y sus abreviaturas.

Aprender a hacer equivalencias, estimaciones y operaciones de cambio de expresión métrica.

¿Cómo se juega?

Tienes que colocar las 4 estelas mayas que aparecen en la pantalla, arrastrándolas cada una al lugar que le corresponde, teniendo en cuenta los signos de igual (=), mayor (>) o menor (<).

Ordena las longitudes, teniendo en cuenta los signos presentes

Botón Teoría



Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

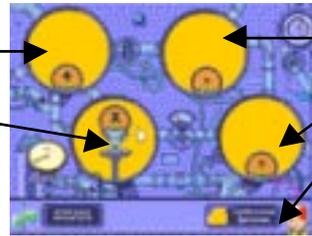
HABILIDADES

Concentración y atención
Agilidad y Cálculo mental
Procesamiento Lógico-Deductivo
Razonamiento
Abstracción
Secuenciación
Memoria a CP y LP

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

LLEVADAS

Hay 3 modos de operar con ellas:

1. Se marcan solas. El ordenador las calcula y coloca.

2. Las colocas tú. Si hay llevadas, se coloca el cursor para que las marques.

3. Las calculas mentalmente. No se pueden colocar.

TECLEA EL N°

Para teclear los números a veces es más rápido utilizar los números de la derecha del teclado. Para activarlos utilice la tecla BLOQ NUM.

Objetivo didáctico:

Aprender a sumar.

¿Cómo se juega?

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

Fíjate en la opción que tienes activada de "las Llevadas"

Botón Niveles



Control de tiempo

Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos

Hay 7 niveles de dificultad:

Nivel 1: Sumas de 3 y 4 cifras.

Nivel 2: Sumas de 4 y 5 cifras.

Nivel 3: Sumas de varios números de 3 y 4 cifras.

Nivel 4: Sumas de varios números de 5 cifras.

Nivel 5: Sumas de 1 cifra con un decimal.

Nivel 6: Sumas de 2 cifras con un decimal.

Nivel 7: Sumas de varias cifras con un decimal.

En cada nivel la opción de las llevadas puede variar, de igual modo y si se cree pertinente, puedes modificarla.

RESUELVE LAS RESTAS

TECLEA EL N°

Para utilizar los números de la derecha del teclado pulse la tecla BLOQ NUM

Objetivo didáctico:

Aprender a restar.

¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, tienes que resolver las operaciones para recargarlo.

Fíjate en la opción que tienes activada en las Llevadas

Botón Niveles



Control de tiempo. Haz clic si quieres ver tu hoja de progresos