

PROGRAMA: 102 ACTIVIDADES

ÁREA: INTERDISCIPLINAR

NIVEL: 2º CICLO DE E.I. Y 1º E.PRIMARIA

MANEJO DEL PROGRAMA: El programa tiene tres niveles. Se puede empezar por el primero o bien elegir el nivel al que el alumno llegue.

CONTENIDOS Y ACTIVIDADES:

1. CONTAR:

Primer nivel:

- Asociar nº de zanahorias con nº de conejos.
- Asociar el nº con la carta que le corresponde.
- contar el nº de cubos que aparecen y buscar el nº que corresponde.

Segundo nivel:

- Repartir igualmente flores en dos floreros.
- Sumar los puntos que aparecen en dos cartas y hacer clic en el nº correcto.
- Luego aparecen 3 cartas, luego 4 cartas...
- Adivinar los cubos pequeños que hacen falta para formar un cubo grande.

Tercer nivel:

- Contar de dos en dos hasta 10 (contando las orejas a perros).
- Cálculo mental: te muestran varias cartas y debes eliminar la que sobra para obtener el nº que te piden.
- Ver los cubos pequeños faltan para completar uno grande (observación, lógica, abstracción).

2. CALCULAR

Primer nivel:

- Suma sencilla: en una suma se dos sumandos se busca su resultado en unos botes.

-Buscar la suma correspondiente a los puntos de dos dados.

-Equilibrar una balanza calculando el peso de unas fresas.

Segundo nivel:

-Sumas y restas sencillas.

-Buscar la suma que corresponde a los puntos de dos dados.

-Equilibrar una balanza poniendo pesas para calcular el peso de un perro.

Tercer nivel:

-Buscar el sumando de una suma, o el signo de la suma o de la resta según corresponda, o bien buscar el resultado final.

-Sumar mentalmente y buscar el nº que corresponde a la suma de los dos dados.

-Equilibrar balanza para calcular el peso de unos paquetes.

3. LEER:

Primer nivel:

-Asociar palabra-imagen.

-Asociar palabra-parte de la cara.

-Asociar colores-formas y tamaños

Segundo nivel:

-Leo palabras (acciones) y las puedo escuchar.

-Asocio palabras con las partes de un pájaro. Si asocio bien puedo escuchar la palabra.

Tercer nivel:

-Asociar frase-imagen

-Clicar en las diferentes partes del cuerpo.

-Conceptos: delante, detrás, encima, izquierda, derecha, en el medio, arriba, abajo, grande, pequeño, entre.

4. ESCRIBIR:

Primer nivel:

- Colocar letras para escribir palabras muy sencillas (oso).
- Eliminar letras que sobran en una palabra.
- Resolver crucigrama.

Segundo nivel:

- Colocar letras para formar palabras un poco más difíciles que las anteriores.
- Eliminar las letras que sobran de una palabra.
- Crucigrama.

Tercer nivel:

- Igual que los anteriores pero aumentando la dificultad.

5. PENSAR:

Primer nivel:

- Realizar series de dos elementos.
- Realizar series de tres elementos.
- Realizar la orden que te dicen(meter un pato en un cajón).
- Otra orden y realizarla.
- Te preguntan por el resultado de las ordenes anteriores.
- Mover una mariquita a través de un laberinto.

Segundo nivel:

- Realizar series de cuatro elementos.
- Te dicen que ejecutes unas ordenes y luego te preguntan por lo que has realizado.
- Laberinto un poco más complicado que el anterior.

Tercer nivel.

- Igual que las actividades anteriores pero con mayor dificultad.

6. ACORDARSE:

Primer nivel:

- Relacionar sonido-despertador.
- En la pantalla aparecen unos monos con unos platillos, deben adivinar quién da el sonido y en qué orden.
- Buscar entre varios baúles los dos que son iguales.

Segundo nivel:

-Hacer clic en el botón y buscar el teléfono que suena igual.

-Ordenar soldados según su hipo.

-Hacer parejas (memoria visual).

Tercer nivel:

-Hacer clic en el botón y buscar la radio que suena igual.

-Ordenar soldados según su estornudo.

-Hay doce televisores en los que van apareciendo personas. Deben recordarlas para más tarde asociar las que son iguales.

7. ASOCIAR:

Primer nivel:

-Relacionar animal-alimento.

-Asociar personajes-objeto que lo caracteriza.

-En pantalla aparecen unos cubos y deben de introducir en ellos los alimentos que corren por una cinta.

Segundo y Tercer nivel:

-Igual que el anterior pero con más dificultad.

8. FABRICAR:

Los tres niveles siguen con la misma actividad. En la primera pantalla hay que hacer un puzzle.

En el bloque de la segunda pantalla deben de unir puntos para conseguir un dibujo. La dificultad va aumentando.

La última actividad es creativa, deben de realizar sus propios dibujos.