

SEMINARIO: "SISTEMA OPERATIVO LINUX"

ANÁLISIS DE ACTIVIDADES

Nivel:	1º	Etapas:	Primaria
---------------	-----------	----------------	-----------------

SESIONES (Tiene puerta)	Calculo (Con flechas de avance y retroceso)	Lengua (Con flechas de avance y retroceso)	Matemáticas (Con flechas de avance y retroceso)	C. Medio (Con flechas de avance y retroceso)	Otras (Con flechas de avance y retroceso)
1	Juego con el ratón (6 act.)		Presta atención (23 act.)	Los animales, rompecabezas.	Presta atención. Lógica. (14 act.)
2	Déjame pensar. (5 act.)	Palabras con B. (8 act.)	Juego con los N° (0 – 9) (12 act.)	Secuencias de situaciones cotidianas. (11 act.)	Déjame pensar. Música. (6 act.)
3	Déjame pensar. (14 act.)	Palabras con L. (8 act.)	Juego con los N° (0 – 9) (10 act.)	Secuencias para ordenar. (9 act.)	¿Qué falta? (8 act) Música. (7 act.)
4	Déjame pensar. (13 act.)		Juego con los N° (0 – 9) (8 act.)	Secuencias para ordenar. (9 act.)	Presta atención. Rompecabezas.
5	Déjame pensar. (13 act.)	Palabras con Y. (8 act.)	Juego con los N° (0 – 9) (6 act.)	¿Dónde vivimos? (15 act.)	Rompecabezas. (10 act.)
6	Déjame pensar (14) Sumas (9 act.)		Pensar un poco. (15 act.)	Aparatos domésticos. (15 act.)	
7	Déjame pensar. 9 Sumas (8)	Palabras con B. (8 act.)			Música, los sonidos. (10)
8	Sumas. (16 act.)	Vocabulario de animales. (12 act.)	El número. (4 act.)		Música, los instrumentos. (11)
9	Sumas y restas. (16 act.)	Vocabulario de animales. (12 act.)	El número hasta 25. U y D. (12 act.)		Rompecabezas. (6 act.)
10	Sumas y restas. (16 act.)	El cuento: "Caperucita" (12 act.)	El número. (4 act.)	Madre Naturaleza. (10 act.)	
	Sumas y restas.	Cuento: "Caperucita""Ricitos"			Rompecabezas.

11	(24 act.)	(20 act.)			(8 act.)
12	Sumas y restas. (24 act.)	Cuento: “Ricitos”. (42 act.)		Los alimentos. (12 act.)	
13	Sumas y restas. (24 act.)	Cuento: “Ricitos”. (24 act.)	Numeración hasta 25. (11 act.)	Los alimentos. (12 act.)	
14	Sumas y restas. (31 act.)	El cuento: “Caperucita” (11 act.)	Problemas de 1 cifra. (7 act.)	Los alimentos. (12 act.)	
15	Sumas y restas. (16 act.)	Vocabulario. (11 act.)	Problemas de 1 cifra. (6 act.)	Los alimentos. (12 act.)	Fútbol (8 act.)
16	Sumas y restas. 1 y 2 cifras. (16 act.)	Vocabulario. (8 act.)	Problemas de 1 cifra. (5 act.)	Los alimentos. Los días de la semana. (12 act.)	
17	Sumas y restas. (16 act.)	Vocabulario. (8 act.)	Problemas de 1 cifra. (6 act.)	Los animales. (29 act.)	
18	Sumas y restas. (16 act.)	Vocabulario. (12 act.)	Problemas de 1 cifra. (7 act.)	Los animales. (29 act.)	
19			Aprendemos a colocar la suma.		
20			Regletas (5 act.) Sumas y restas en tablas.		
21	Sumas y restas. (3 act.)	Vocabulario. (16 act.)	Problemas de 1 cifra. (6 act.)		Educación Física. (8 act.)
22		Vocabulario. (11 act.)	Numeración hasta el 100. (26) Problemas de 1 cifra. (6 act.)		Educación Física. (4 act.)
23		Vocabulario. (8 act.)	Numeración hasta el 100. (27) Problemas de 1 cifra. (10 act.)		Educación Física. (15 act.)
24		Vocabulario. (el, la, mi, ese, ..) (18 act.)	Regletas y Productos Cartesianos. (9 act.)		Educación Física. (5 act.)
25		Vocabulario. (11 act.)	Regletas y Productos Cartesianos. (12 act.)		Música: “Pedro y el Lobo”
26		Cuento: “Las habichuelas”.	Regletas y Productos		Temporalidad.

		(37 act.)	Cartesianos. (9 act.)		(9 act.)
27		Vocabulario. (17 act.)	Regletas y Productos Cartesianos. (6 act.)		
28		Vocabulario. (25 act.)	Regletas y Productos Cartesianos. (8 act.)		
29		Vocabulario. (19 act.)	Numeración (0 – 100). (22 act.)	El barrio. (12 act.)	Música: Los músicos de Bremen”
30		Vocabulario. (18 act.)	Numeración (0 – 100). (15 act.)	El barrio. (12 act.)	Música: Los músicos de Bremen”

COMENTARIOS DE LAS SESIONES DE TRABAJO:

- **NO APARECE EN LA PANTALLA QUÉ SESIÓN SE ESTÁ TRABAJANDO.**
- **No tienen sonido y puede que algún alumno aún no sea lector, de hecho en este curso aún están adquiriendo la lectura.**
- **Al comienzo (en lo de manejo del ratón) no tiene salida de la actividad.**
- **Incluso actividades que presumen de sonido, no lo emiten.**
- **PROBLEMA: Se sale de la pantalla al final de cada sesión, no da opción a volver a la pagina de elección de sesione.**
- **Pasa de MATEMATICAS a LENGUA, pero no da opción a ir hacia atrás.**
- **En el CÁLCULO, los ejercicios consisten generalmente en: relacionar operaciones con solución, escribir resultado o uno de los sumandos, ordenar de mayor a menor o a la inversa operaciones de acuerdo a su resultado, que debemos calcular mentalmente. Hasta el 13 son de una sola cifra, a partir del 13 comienzan a intercalarse de 2 cifras.**
- **En las sesiones donde hay problemas, no somos capaces de resolverlos y recibir el refuerzo positivo o negativo.**

OTRAS ACTIVIDADES PARA 1º DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

ACTIVIDADES EN EL ORDENADOR	CONTENIDOS	COMENTARIOS
Artística	Tuxpaint	
Conocimiento del Medio	Desayunar, Energía: Compuesto por 3 niveles, relacionados con los alimentos. Cada nivel tiene unas 30 actividades cada uno. (Vistas en las sesiones).	Entorno Clic.
	Nombre de los animales: Esta compuesto por 9 paquetes, con unas 11 actividades cada uno de ellos. (Actividades vistas en las sesiones).	Entorno Clic.
Inglés	The Farm: Compuesto por unas 20 actividades, para trabajar vocabulario relacionado con la granja.	Entorno Clic. (En Catalán, Castellano e Inglés).
Lengua	Comeletras:	Internet. (Problemas para entrar, esta en Inglés)
	Ga – go – gu: Actividades para trabajar vocabulario.	Entorno Clic.
	The Farm: Compuesto por unas 20 actividades, para trabajar vocabulario relacionado con la granja.	Entorno Clic.
Matemáticas	Calculo Mental: Esta compuesto por 3 niveles (iniciando, intermedio y superior). Cada nivel esta compuesto por 72 módulos, con una media de 10 actividades cada uno. A medida que nos adentramos más la complejidad va aumentando.	Entorno Clic.
	Descomponemos Números:	Internet. (Problemas para entrar, esta en Inglés)
	La manzana: Actividades sencillas, para iniciarse en la numeración. Asociar cantidad – número.	Entorno Clic.
	Resolvemos problemas: Problemas sencillos, que están distribuidos a lo largo de todas las sesiones.	Entorno Clic.

Varios	Enriquecimiento Intelectual: Esta dividido en tres grandes bloques: Bloque Lógico 1, Bloque Lógico 2 y Productos Cartesianos. Con una serie de actividades en cada uno de ellos.	Entorno Clic.
	Actividades de lógica: Actividades distribuidas en tres niveles: Primer Ciclo, Segundo Ciclo y Tercer Ciclo. Con 4 sesiones en cada uno de los tres ciclos.	Entorno Clic.
Sesamo1	Desarrollado en una hoja anexa.	Internet.
Squeak		