

SEMINARIO: "SISTEMA OPERATIVO LINUX"

ANÁLISIS DE ACTIVIDADES

Nivel:	2º	Etapa:	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	Sumas y Restas. (16 act.)	7 Lectura + Memoria + Escritura. Parejas. (17 act.)	Problemas. (11 act.)	El barrio. (12 act.)	Presta Atención. (21 act.)
2	Sumas y Restas. (17 act.)	5 Lectura + Memoria + Escritura. El otoño. (10 act.)	Problemas. (10 act.)	Los oficios. (12 act.)	Presta Atención. (6 act.)
3	+, -, x. (16 act.)	7 Lectura + Memoria + Escritura. Cuento. (19 act.)	Problemas. (30 act.)	El plano de mi casa. (11 act.)	Presta Atención. (6 act.)
4	+, -, x. (16 act.)	5 Lectura + Memoria + Escritura. Cuento. (8 act.)	El N°. Lógica. Las líneas. (11 act.)	Maquinas y herramientas de construcción. (14 act.)	3 act. de lengua para terminar.
5	+, -, x, :. (17 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.)	La suma (6 act.) La línea (6 act.)	Distintos tipos de construcciones. (14 act.)	Música (12 act.) Lógica.
6	+, - . (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (7 act.)	La suma (6 act.) La línea (6 act.)	Distintos tipos de construcciones. (5 act.)	Presta atención. (12 act.)
7	+, - . (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.) Ortografía -mp (3)	Figuras geométricas (5 act.) Problemas 2. Sumas (5 act.)	Profesiones. (7 act.)	
8	+, -, x. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.)	Cartesianos (11 act.) El tiempo y las líneas. (12 act.)	Materiales. (8 act.)	Terminamos 2 act. de lengua.
9	+, -, x, :. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.) El invierno (21 act.)	Cartesianos (11 act.) Simetrías. (6 act.)	Aparatos modernos y antiguos. (8 act.)	Crucigramas. (14 act.)
10	+, -, x. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.) Navidad (11 act.)	Cartesianos (5 act.) Cuerpos Geométricos. (12 act.)		Presta un poco de atención. (12 act.)

11	+, -, x, :. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.) Cuento de el Esquiador (8 act.)	Cartesianos (4 act.) Prismas. (5 act.)		Cuento de la tolerancia. (30 act.)
12	+, -, x, :. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.) Cuento del Cerdito (8 act.)	Cartesianos (4 act.)		Pensar un poco. (30 act.)
13	+, -, x. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.)	Cartesianos (4 act.) Cuadros Mágicos (4 act.)	Cuento de la tolerancia. (20 act.)	
14	+, -, x. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.)	Cartesianos (4 act.) Cuadros Mágicos (4 act.)	Medio ambiente (9 act.)	La tolerancia. (act. 5)
15	+, -, x. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.)	Cartesianos (4 act.) Cuadros Mágicos (4 act.) Tabla 1.	La primavera. (9 act.)	Educación Vial 6 Final de lenguaje 10
16	+, -, x, :. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (4 act.)	Cartesianos (4 act.) Cuadros Mágicos (4 act.) Tabla 1	Las flores y los insectos. (15 act.)	Educación vial (5 act.)
17	+, -, x. (16 act.)	Lectura + Memoria + Escritura. (17 act.) Y Crucigramas.	Cartesianos (4 act.) Cuadros Mágicos (4 act.)	Animalia. (21 act.)	Educación vial (6 act.)
18			Tabla del 3.		
19			Tabla del 5.		
20			Tabla del 7.		
21			Tabla del 9.		
22			Todo tablas.		
23	Multiplica.				
24			Tabla del 2.		
25			Tabla del 3.		
26			Tabla del 6.		
27			Tabla del 7.		
28			Repaso de tablas.		
29	+, -, :.				
30	Multiplicar.				

OTRAS ACTIVIDADES PARA 2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

ACTIVIDADES EN EL ORDENADOR	CONTENIDOS	COMENTARIOS
Artística	Tuxpaint	
Conocimiento del Medio	Elefantes: Compuesto por los siguientes apartados: Los elefantes y otros grandes animales. Rompecabezas. Actividades. Con varios niveles dentro de cada una de las 3 opciones.	Entorno Clic.
	Los medios de transporte: Compuesto por 19 actividades, de las cuales debemos identificar, completar, hacer rompecabezas, sopas de letras, etc.	Entorno Clic. (Necesita sonido)
	Nombres de animales: Esta compuesto por 8 paquetes, con unas 11 actividades cada uno de ellos. (Actividades vistas en las sesiones).	Entorno Clic.
	Puzzles de animales: 17 divertidos rompecabezas. Algo sencillo para 2º EP, al ser de 4 piezas.	Entorno Clic.
Educación Física	Educación Física: Edelvives. Compuesto por los siguientes apartados: <ul style="list-style-type: none"> - Conozco mi cuerpo. - Hacemos deporte. - Andar, correr, saltar, - Delante, detrás, cerca, - Antes, durante y después. 	Entorno Clic.
Lengua	Jack y la habichuela mágica: PROBLEMAS ¿?¿?¿?	Entorno Clic.
	Los tres osos: Es el cuento de los 3 osos con actividades para comprenderlo y trabajar aspectos básicos.	Entorno Clic. (Me parece de 1º o E.I.)
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.
	El reloj: Compuesto por 35 actividades, a lo largo de las cuales se trabaja tanto reloj digital como analógico. Trabaja la hora, las medias y los cuartos.	Entorno Clic. (Catalán, Castellano e Ingles)

Música	Aprende con la música: Esta compuesto por 3 bloques de actividades, en cada bloque trata una temática diferente.	Entorno Clic.
	Pulgarcito: En la primera pagina, da la opción de elegir entre: Ver el cuento. Rompecabezas de los personajes. Rompecabezas de las escenas. Relacionar personaje – nombre de personaje. Relacionar nombre – personaje. Escribir nombre del personaje.	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		

COMENTARIOS DE LAS SESIONES DE TRABAJO:

- Las actividades vienen bastante mezcladas, suele comenzar por CALCULO, después LENGUA para leer+memorizar+escribir, MATEMATICAS con problemas, otra vez LENGUA, con actividades varias, CONOCIMIENTO DEL MEDIO. Para finalizar, actividades de LENGUA o de LOGICA que no deja opción a salir a no ser que la resolvamos.
- En el CALCULO, los ejercicios consisten generalmente en: relacionar operaciones con solución, escribir resultado o uno de los sumandos o factores (depende el tipo de operación), ordenar de mayor a menor o a la inversa operaciones de acuerdo a su resultado, que debemos calcular mentalmente.
-
- En MATEMÁTICAS, en las sesiones donde hay problemas, no somos capaces de resolverlos y recibir el refuerzo positivo o negativo.
- Por lo general, para finalizar la sesión tiene una actividad, de la que no te deja salir a no ser que la resolvamos. (Buena idea)