

## GRUPO DE TRABAJO

### *Utilización de tablets e dispositivos m3viles...*

TÍTULO DA ACTIVIDADE: *Apoio 3 Competencia Matem3tica*

*Competencia Matem3tica, Aprender a aprender, C. dixital*

3REA: *Departamento de Orientaci3n: Taller de l3xica-matem3tica*

#### OBXECTIVOS XERAIS:

- Entrenar e mellorar o razonamento l3xico
- Entrenar e mellorar a memoria
- Mellorar o c3lculo, c3lculo mental, resoluci3n de problemas, ...
- Afianzar e mellorar a percepci3n espacio-temporal.
- Procurar que o alumnado aprenda a aprender, 3 dicir, que participe na planificaci3n e na toma de decisi3ns sobre o traballo, controlando os procesos, usando conscientemente estratexias de aprendizaxe e sendo progresivamente m3is aut3nomo.
- Favorecer o traballo cooperativo entre o alumnado
- Asimilar un vocabulario topol3xico elemental para describir relaci3ns de situaci3n dos obxectos do espazo pr3ximo.
- Iniciar 3s m3is pequenos e mellorar no resto o c3lculo mental
- Mellorar o razonamento l3xico do alumnado
- Resolver diversos problemas num3rico-verbais
- Relacionar figuras xeom3tricas en ordenaci3ns seriais e anal3xicas nun espazo.
- Mellorar a atenci3n, a discriminaci3n visual de debuxos facendo diferentes comparaci3ns.

**APP EMPLEADA: COLOR MATCH**

**OBXECTIVO:** Traballar a atención e a velocidade de reacción dos nenos

**CICLO Ó QUE ESTÁ DIRIXIDA:** 1º Ciclo

**DESCRICIÓN:** Trátase de identificar a cor de fondo da pantalla e ticar nun icono dese mesma cor. Cada vez que se fai correctamente, obtense unha puntuación. Se fallas, resta a puntuación. O tempo tamén conta; os nenos teñen 30 segundo para acadar a máxima puntuación. Mesma dinámica que o xogo de *Simon*.



**APP EMPLEADA: ZOO MEMORY GAME**

**OBXECTIVO:** Traballar o razonamento, a memoria, a capacidade de concentración.

**CICLO:** INFANTIL e 1º CICLO DE PRIMARIA

**DESCRICIÓN:** Nun panel de cartas colocadas hacia abaixo, o neno/a ten que tocalas para ver que imaxe se esconde debaixo e intentar buscar o máis rápido posible a súa parella.



**APP EMPLEADA: PENGUIN JUMP MATH**

*OBXECTIVO: Entrenar o cálculo mental, axilidade mental.*

*CICLO: 2º e 3º Ciclo de primaria*

*DESCRICIÓN: Trátase dunha carreira de pingüinos. O xogador elixe un pingüino para competir co resto. Para empezar, aparece unha operación e catro posibles resultados. Para avanzar temos que levar o noso pingüino ó resultado correspondente. Se tardamos demasiado e mover o noso pingüino, os demais van ocupando os resultados que non son correctos para facilitar a solución. Pódese escoller operacións de sumas, resta, multiplicación e división, ou mixto, onde se mesturan as operacións básicas.*



**APP EMPLEADA: Spot the number**

*OBXECTIVO: Mellorar a axilidade mental, o razonamento lóxico, a velocidade de reacción.*

*CICLO: 2º e 3º Ciclo*

*DESCRICIÓN: Trátase de atopar os números que aparecen debaixo do panel de números en calquer orden. Cada número aparece máis dunha vez. As cores importan, así o indica a táboa. Cada cor dálle unhas puntuacións. Ademais, o tempo tamén conta: teñen que atopar os números o máis rápido posible.*



**APP EMPLEADA: FLOW FREE**

*OBXECTIVO: Traballar a percepción espacial e o razonamento*

*CICLO: 1º e 2º Ciclo*

*DESCRIPCIÓN: Hai un panel cuadrulado onde aparece 2 puntos de cada cor separados. A aplicación consiste en que hai que unir os puntos da mesma cor, pero sen cruzarse co resto das cores.*



**APP EMPLEADA: MIKADO STICKS**

*OBXECTIVO: Mellorar a percepción espacial, a velocidade de reacción.*

*CICLO: 1º, 2º e 3º Ciclo de Primaria*

*DESCRIPCIÓN: Xogo de Mikado. Trátase de ir ticando os paos que están por encima para uqe vaian desaparecendo ata que non quede ningún. Poden xogar individual ou por parellas.*



**APP EMPLEADA: CONNECT THE DOTS**

*OBXECTIVO: Traballar a percepción espacial. Dificultade alta.*

*CICLO: 3º Ciclo de Primaria*

*DESCRIPCIÓN: Para comezar preséntase un panel de puntos negros separados pola mesma distancia. O xogador ten que intentar xuntalos para formar cadrados. Xógase por turnos.*

