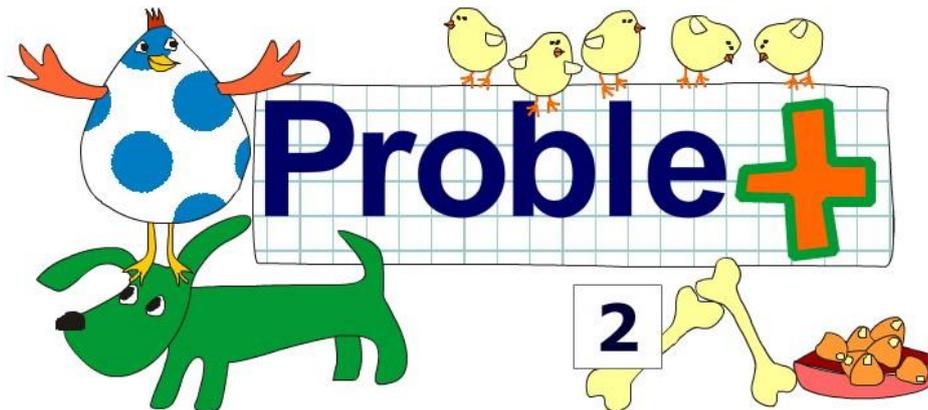


GUIA DE USO DEL PROGRAMA



Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

Primeros lectores

1. JUSTIFICACIÓN

La experiencia nos dice que uno de las mayores dificultades que tiene el alumnado, a la hora de resolver problemas en el Área de Matemáticas, es la comprensión correcta de lo que dice el enunciado y de la cuestión a la que hay que responder.

Se han dado, estos últimos cursos, algunos pasos en torno a la aplicación de estrategias de comprensión lectora al texto de los problemas matemáticos pero somos conscientes de que hay unas características especiales que los alumnos deben saber interpretar y que diferencian sustancialmente el texto de un problema de cualquier otro texto escrito.

En nuestro caso, estamos también convencidos de que la correcta lectura y comprensión del problema se debe alentar desde los comienzos del aprendizaje. Incluso cuando el alumno no es todavía capaz de resolver problemas de forma numérica, puede familiarizarse con textos que plantean preguntas que el alumno puede resolver utilizando su razonamiento o manipulando elementos de la vida cotidiana.

Cuando nos planteamos establecer unas pautas y unos ejercicios prácticos que ayudaran a nuestros niños y niñas primeros lectores a comprender el texto de los problemas, pensamos que el formato informático con autocorrección es uno de los medios más adecuados para lograr la atención y el esfuerzo de los escolares en las edades de 6 y 7 años (1er ciclo de Ed. Primaria).

Vimos también la necesidad de completar la propuesta informática con actividades en papel y de tipo manipulativo, que por una parte fuesen continuación y refuerzo de las actividades realizadas en el ordenador y por otra parte el alumno las recibiese como premio a su trabajo en la pantalla.

El conjunto tiene la apariencia de un juego que se desarrolla en torno a dos personajes: Tica (una gallina) y Tapo (un perro) y sus problemas.

Los problemas de Tica, Tapo o de ambos, aparecen clasificados por temas: el grano, los huevos, las gallinas, las ovejas, los huesos,... Son problemas muy sencillos en los cuales no se busca la realización por parte del alumno de operaciones matemáticas, sino la atención a los datos y a la pregunta. Para la resolución el alumno cuenta con pantallas

PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

interactivas en las cuales puede mover los elementos a su gusto como lo haría sobre una mesa. Los problemas no siguen un orden respecto a las operaciones matemáticas para que los alumnos no entren en la rutina de resolver todos los problemas por el mismo sistema, sino que piensen en la solución y en como encontrarla aplicando todos los recursos que conocen.

Como punto de partida encontramos actividades de entrenamiento para que los alumnos/as se familiaricen con el funcionamiento del programa. Cada serie de problemas termina en una actividad para imprimir en papel (hoja de problemas o de juego).

2. PARA EL PROFESOR

2.1 Instalación e instrucciones de utilización del programa

2.1.1 Instalación

El programa no precisa instalación, puede utilizarse desde el CDRom o copiarse a una carpeta del disco duro local. Al estar elaborado en lenguaje html y flash puede colgarse en Internet (se ha cuidado que los elementos gráficos y sonido no sean muy pesados para que la descarga sea fluida).

El equipo debe contar con lector de CD y tener instalado un navegador con los plugins de Macromedia Flash y de Adobe Acrobat.

2.1.2 Instrucciones de utilización del programa

Para utilizar el programa los alumnos deben dominar algunas destrezas básicas:

- Nivel de lectura que se exige al finalizar 1º de Ed. Primaria
- Utilizar correctamente el ratón (situar el cursor y hacer clic)
- Arrastrar y soltar

Es importante que el profesor haya manejado previamente el programa y realizado las actividades del mismo que va a proponer a sus alumnos, (esto mismo puede aplicarse a cualquier adulto que lo utilice con niños) ya que en algunos casos el alumno puede necesitar ayuda en función de su nivel de comprensión lectora y de la práctica que tenga en la resolución de problemas. También es importante que el alumno no se quede atrapado en una pantalla para lo cual es conveniente que realice previamente las actividades de entrenamiento que aparecen eligiendo **NO** cuando en la primera pantalla del programa se pregunta si hemos estado allí alguna vez.

2.1.3 Navegación

El movimiento a través del programa se realiza mediante los siguientes iconos o referencias

 ayuda	Ayuda visual
	Ir a problema-pregunta
¿Seguimos?	Seguir avanzando
	Seguir y leer

En algunos casos, para avanzar, el alumno se ve forzado a buscar las zonas activas recorriendo la pantalla con el cursor.

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

2.1.4 Sonidos

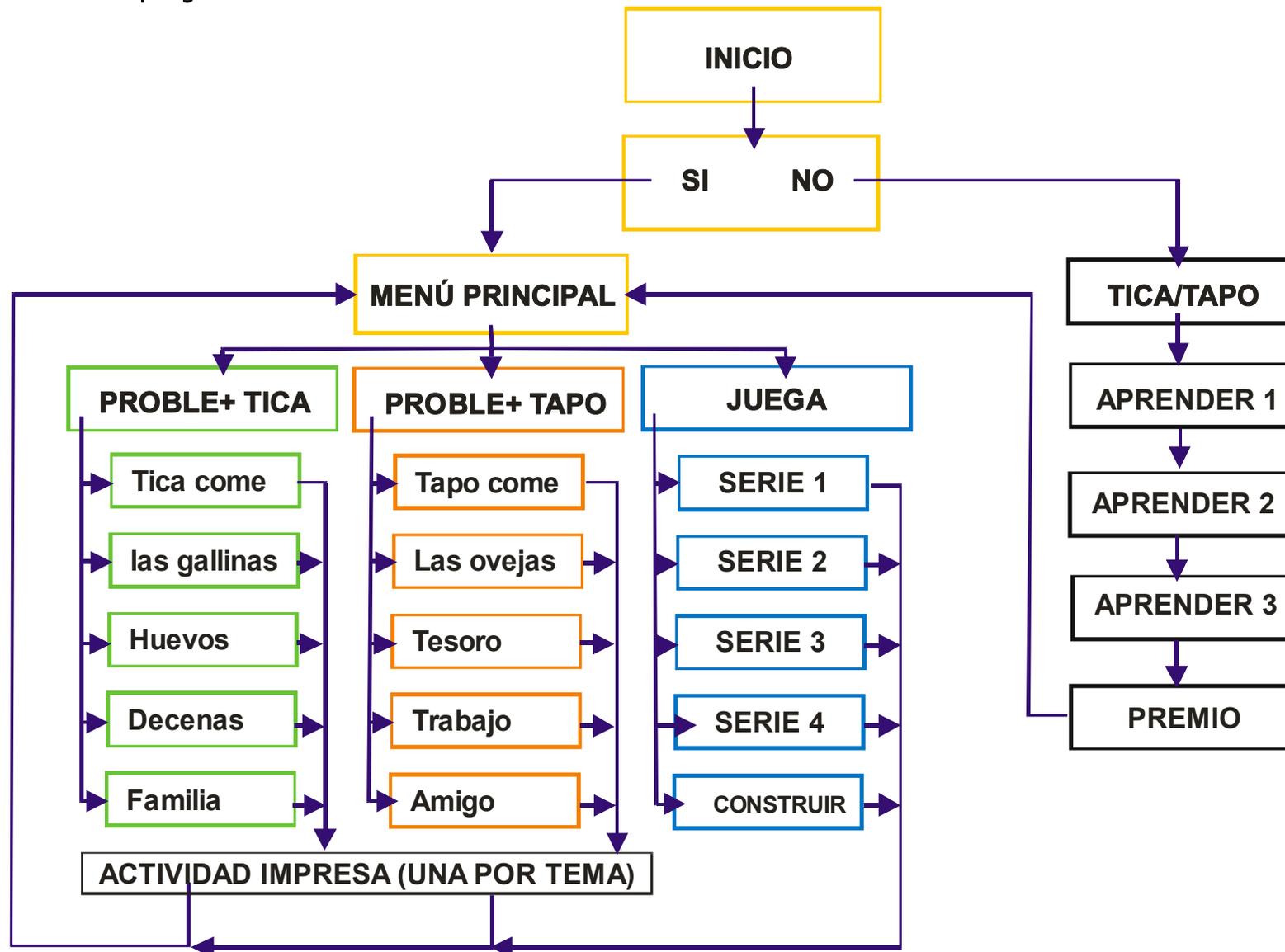
Se utilizan pocos sonidos y ninguna locución para que el alumno se vea obligado a leer.

Los sonidos son

acierto	Cacareo, ladrido, balido, etc. o aplauso
error	¡NO!
clic	Acción del ratón
aviso	Problema-pregunta

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

2.1.5 Estructura del programa



PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

2.1.6 Funcionamiento

Cada uno de los temas está formado por varios problemas relacionados. Para jugar se siguen los siguientes pasos:

- Pantalla de presentación
- Pantalla manipulativa
- Datos del problema (leer)
- Preguntas de distinto tipo: sobre el texto, sobre los datos y pregunta-problema.
- En caso de acierto se anima o aparece el personaje, en caso de error, se vuelve a la pantalla manipulativa y al mismo problema en algunos casos con otro enunciado o con otras preguntas.
- Al final de la serie que forma un tema, se logra un problema-tarea, recortable para imprimir, colorear, jugar (el juego es a su vez un problema)

2.2 Objetivos y contenidos que se contemplan

2.2.1 Objetivos

- Leer y comprender textos de problemas matemáticos sencillos
- Diferenciar los datos de la pregunta en el texto de un problema
- Diferenciar los datos útiles y los innecesarios para la resolución del problema
- Utilizar recursos manipulativos que nos ayuden a la resolución del problema
- Relacionar sucesos y procesos de la vida cotidiana con expresiones numéricas
- Hacer de la resolución de problemas un ejercicio divertido

2.2.2 Contenidos

Los propios de la resolución de problemas en el 1er ciclo de Ed. Primaria.

Aunque no se propone la resolución de problemas mediante cálculo podemos hacer la siguiente tabla de contenidos:

TICA	Tica come	Contar, sumar, restar
	Las gallinas	Contar, clasificar, sumar, restar, repartir, multiplicar
	Decenas de granos	Contar, decenas y unidades
	Los huevos	Contar, sumar, docena
	La familia de tica	Contar, sumar, restar
TAPO	Tapo come huesos	Medir, ordenar
	Las ovejas	Clasificar, mayor o menor (> <)
	El tesoro de Tapo	Planos y mapas, orientación espacial
	El trabajo de Tapo	Itinerarios, sumar, estimación, discriminar datos innecesarios
	El amigo de Tapo	Conceptos espaciales: derecha, izquierda, arriba, abajo, detrás, delante.
JUEGA CON TICA Y TAPO	Juegos serie 1	Atención, observación, orientación espacial, coordinación
	Juegos serie 2	
	Juegos serie 3	
	Juegos serie 4	
	Construir	

2.2.3 Secuenciación y temporalización de contenidos

Se aconseja seguir el orden en el que las actividades están en el menú, aunque pueden utilizarse aleatoriamente si por algún motivo interesa un tipo u otro de actividad.

Para cada secuencia de actividades (tema) se prevé una duración de 20 a 45 minutos dependiendo del nivel y destreza del alumno. Conviene que cada tema se inicie y se concluya en una sesión ya que no se guardan los datos para continuar en una sesión posterior y se debe empezar siempre por el principio.

Como orientación general, puede realizarse una actividad semanal en una sesión de 45 minutos a partir del primer trimestre del 2º nivel de Ed. Primaria.

2.2.4 Metodología

El criterio básico en el que nos apoyamos es que los niños y niñas desarrollen su intuición y la capacidad de resolver problemas por si mismos.

Como método general se trata de que el alumno descubra por si mismo lo que tiene que hacer cuando se encuentra delante de cada una de las pantallas del programa. Para ello las ayudas sólo muestran una animación de lo que funciona y como se hace funcionar. A partir de aquí, el alumno prueba él mismo.

En función de esto, las pantallas tienen poco contenido y es muy concreto. Se utiliza una fuente habitual en los libros de texto infantiles y de tamaño grande, de fácil lectura para que no exija un esfuerzo excesivo. Las pantallas con texto se intercalan con otras con gráficos y manipulativas cuyo interés es facilitar la comprensión del texto que se acaba de leer o que se leerá posteriormente.

El programa funciona de forma similar en todo su desarrollo por lo que una vez realizadas las actividades de entrenamiento, los alumnos deberían poder resolver las siguientes en lo que a destreza informática se refiere. Si en algún momento se percibe que un alumno está 'atascado', se le puede dar una ligera pista para que continúe.

En cuanto a las actividades impresas, están pensadas tanto para que se realicen de forma individual como para que se hagan como trabajo de aula con el apoyo del profesor o de un adulto.

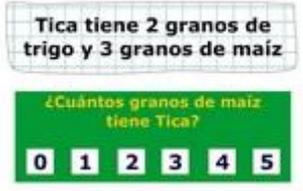
PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

2.2.5 Actividades para el alumno

Se describen a continuación cada una de las actividades del programa

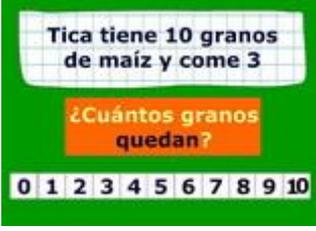
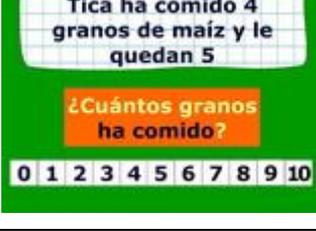
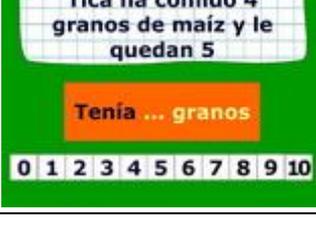
ACTIVIDADES DE ENTRENAMIENTO

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	Seleccionar en el texto la palabra o palabras correctas	Con el cursor, el usuario debe hacer clic sobre la palabra Tica.
	Seleccionar un objeto gráfico	Con el cursor, el usuario debe hacer clic sobre el dibujo que representa el hueso mas largo
	Seleccionar un cuadro con texto o números	Con el cursor, el usuario debe hacer clic sobre el cuadro con el número 3.

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

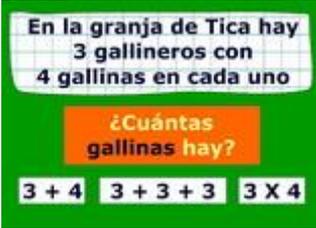
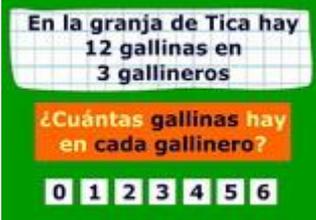
PROBLEMAS DE TICA

Tica come

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa, cada vez que se hace clic con el cursor sobre el gráfico que representa a Tica, ésta se anima y come un grano de maíz.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar, sumar o restar granos.</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 7</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 5</p>
	<p>Pregunta trampa, la respuesta está en los datos del problema</p>	<p>Nº 4</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 9</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

Las gallinas

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa. Las gallinas se pueden arrastrar libremente por la pantalla.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar, sumar, restar o repartir gallinas.</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>3 x 4</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 4</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 4</p>

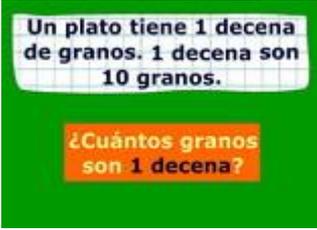
PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

Tica pone huevos

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa, Los huevos se pueden arrastrar libremente por la pantalla.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar y formar docenas.</p>
	<p>Hay un dato innecesario, El alumno debe llegar a la solución despreciando ese dato. Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 6</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 6</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el dato acertado</p>	<p>1 docena y media</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

Decenas de granos

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa. Los platos y los granos se pueden arrastrar libremente por la pantalla.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar y hacer decenas de granos.</p>
	<p>Seleccionar las palabras adecuadas dentro del texto</p>	<p>10 granos</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 2</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 20</p>
	<p>Seleccionar el gráfico adecuado</p>	
	<p>Seleccionar el cuadro con el texto acertado</p>	<p>1 decena y 7 unidades</p>

PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

La familia de Tica

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	Actividad manipulativa, cada vez que se hace clic con el cursor sobre el gráfico que representa el calendario, pasa a la fecha siguiente y Tica se anima y pone un huevo.	No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar huevos en relación a los días que pasan.
	Actividad manipulativa. Cuentadías. La x roja puede aparecer y desaparecer haciendo clic con el cursor.	No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar y sumar días.
	Actividad manipulativa, cada vez que se hace clic con el cursor sobre un huevo, éste se abre y sale un pollito.	No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende contar, sumar o restar pollitos.
	Seleccionar el cuadro con el texto acertado	Viernes
	Seleccionar el cuadro con el número acertado	$15 + 6$
	Seleccionar el cuadro con el número acertado	$8 - 4$

PROBLEMAS DE TAPO

Tapo come huesos

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa. La regla se arrastra para medir los huesos</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende practicar con medidas.</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 8</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 10</p>
	<p>Seleccionar el gráfico que representa el hueso que mide 12 cm</p>	<p>El hueso más largo mide 12 cm.</p>
	<p>Seleccionar el gráfico que representa el hueso que mide 5 cm</p>	<p>El segundo hueso de la segunda fila</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

Las ovejas

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa. Las ovejas se pueden arrastrar libremente por la pantalla.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende clasificar y contar ovejas.</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 7</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el texto acertado</p>	<p>más</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el texto acertado</p>	<p>menos</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con la expresión acertada</p>	<p>$7 > 2$</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el signo acertado</p>	<p>=</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

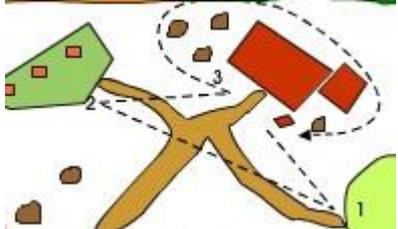
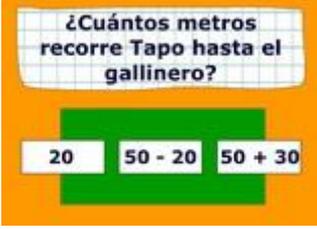
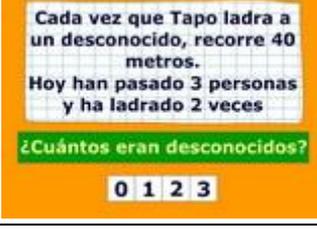
El tesoro de Tapo

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
 <p>Estudia el plano antes de seguir</p>	<p>Actividad manipulativa, pasando el cursor por la superficie del plano, aparece el nombre de cada uno de los elementos representados.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende familiarizar a los alumnos con la representación gráfica de planos.</p>
 <p>Observa como se nombra cada zona del plano</p>	<p>Actividad manipulativa, pasando el cursor por la superficie del plano, aparece el nombre de cada una de las zonas rectangulares: A1, B1, etc.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende familiarizar a los alumnos con la representación gráfica de planos.</p>
 <p>Busca el tesoro de Tapo</p>	<p>Seleccionar lugar dentro del gráfico que corresponde a la zona marcada con una x en el plano.</p>	<p>Cuando pasa el cursor sobre la zona (detrás del árbol más grande) aparece la x activa.</p>
 <p>El tesoro de Tapo está en la zona A 3 del plano</p> <p>¿Qué hay en la zona D 3?</p> <p>árbol ovejas gallinas</p>	<p>Seleccionar el cuadro con el texto acertado</p>	<p>ovejas</p>
 <p>La caseta de Tapo está al lado de la casa</p> <p>¿En qué zona del plano está la caseta de Tapo?</p> <p>A 4 B 1 C 2</p>	<p>Seleccionar el cuadro con el texto acertado</p>	<p>C 2</p>

PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

El trabajo de Tapo

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
	<p>Actividad manipulativa, cada vez que se hace clic con el cursor sobre Tapo, ésta se anima y avanza un tramo. Aparece la distancia recorrida en metros.</p>	<p>No tiene solución definida. Mediante la actividad se pretende representar gráficamente el texto.</p>
	<p>Seleccionar el cuadro con el gráfico acertado</p>	
	<p>Seleccionar el cuadro con la expresión acertada</p>	<p>50 + 30</p>
	<p>Pregunta de estimación. Seleccionar el cuadro con la expresión acertada</p>	<p>Más de 100 metros</p>
	<p>Hay un dato innecesario, El alumno debe llegar a la solución despreciando ese dato. Seleccionar el cuadro con el número acertado</p>	<p>Nº 2</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

El amigo de Tapo

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
 <p>La pelota está a la derecha de la caseta, detrás de las cajas</p>	<p>Actividad manipulativa. Si el usuario hace clic con el cursor en la zona correcta aparece la pelota de Tapo.</p>	 <p>La pelota está a la derecha de la caseta, detrás de las cajas</p>
 <p>La pelota está a la derecha de la gallina que come delante del gallinero de la izquierda.</p>	<p>Actividad manipulativa. Si el usuario hace clic con el cursor en la zona correcta aparece la pelota de Tapo.</p>	 <p>La pelota está a la derecha de la gallina que come delante del gallinero de la izquierda.</p>
 <p>La pelota está a la detrás de la oveja negra que está a la derecha de Tapo.</p>	<p>Actividad manipulativa. Si el usuario hace clic con el cursor en la zona correcta aparece la pelota de Tapo.</p>	 <p>La pelota está a la detrás de la oveja negra que está a la derecha de Tapo.</p>
 <p>Hay una lagartija verde encima de la piedra gris que está debajo del arbusto a la derecha del árbol.</p>	<p>Actividad manipulativa. Si el usuario hace clic con el cursor en la zona correcta aparece la lagartija.</p>	 <p>Hay una lagartija verde encima de la piedra gris que está debajo del arbusto a la derecha del árbol.</p>
 <p>Hay una lagartija parda debajo de la piedra que está a la derecha de la cerca verde.</p>	<p>Actividad manipulativa. Si el usuario hace clic con el cursor en la zona correcta aparece la lagartija.</p>	 <p>Hay una lagartija parda debajo de la piedra que está a la derecha de la cerca verde.</p>

PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

ACTIVIDADES IMPRESAS

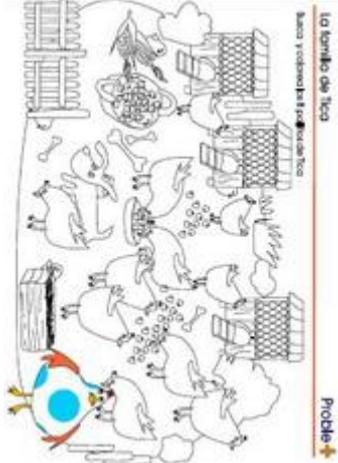
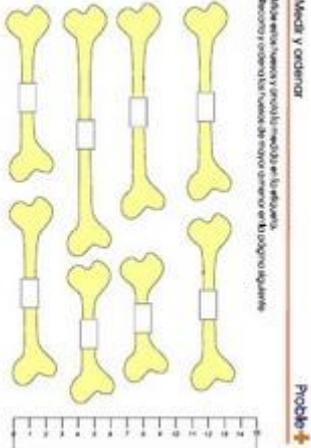
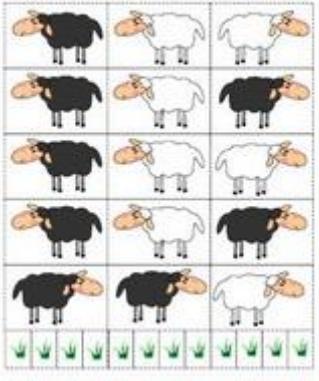
PANTALLA	ACTIVIDAD																
<p>Tica come grano Problema</p> <p>Tica tenía 10 granos y ha comido 3, le quedan:</p>  <p>Tica tenía 10 granos y ha comido 6, le quedan:</p>  <p>Tica tenía 8 granos y ha comido 8, le quedan:</p> 	<p>TICA COME</p> <p>Restas con apoyo gráfico</p>																
<p>Memory Problema</p> <p>Juega al Memory en la granja de Tica. Imprime y recorta las fichas. Coloca las fichas hacia abajo sobre la mesa de forma que no se vean los gallos ni los números. Levanta dos fichas. Si representan lo mismo puntúa cuántas fichas, si se refieren a cosas diferentes debes decírselo como estaban. Si juegas con tus compañeros, gana el que consigue más parejas de fichas.</p> <table border="1" data-bbox="319 974 646 1288"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1 gallinero</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2 blancas</td> <td></td> <td>2 rojas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3 rojas</td> <td></td> <td>3 blancas</td> </tr> </table>				1 gallinero		2 blancas		2 rojas		3 rojas		3 blancas	<p>LAS GALLINAS</p> <p>Juego de Memory. la novedad es que unas cartas representan gallinas y otras llevan escrita la cantidad y el color. Se juega haciendo corresponder una carta gráfica con otra descriptiva.</p>				
			1 gallinero														
	2 blancas		2 rojas														
	3 rojas		3 blancas														
<table border="1" data-bbox="319 1332 646 1780"> <tr> <td></td> <td>4 blancas</td> <td></td> <td>4 rojas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>5 blancas</td> <td></td> <td>5 rojas</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1 blanca</td> <td></td> <td>1 roja</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2 gallineros</td> <td></td> <td>3 gallineros</td> </tr> </table>		4 blancas		4 rojas		5 blancas		5 rojas		1 blanca		1 roja		2 gallineros		3 gallineros	
	4 blancas		4 rojas														
	5 blancas		5 rojas														
	1 blanca		1 roja														
	2 gallineros		3 gallineros														

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

<p>Docenas de huevos Proble +</p> <p>En la granja de Tica hay 12 gallinas, cada gallina pone un huevo cada día. ¿Cuántos huevos pone Tica desde el lunes hasta el jueves?</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="font-size: 8px;">Lunes</td> <td style="font-size: 8px;">Martes</td> <td style="font-size: 8px;">Miércoles</td> <td style="font-size: 8px;">Jueves</td> <td style="font-size: 8px;">Viernes</td> <td style="font-size: 8px;">Sábado</td> <td style="font-size: 8px;">Domingo</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p>En cada caja hay 6 huevos. ¿Cuántos huevos hay en 4 cajas?</p> <p>2 cajas de huevos son una docena. ¿Cuántas cajas de huevos son 2 docenas?</p>									Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo		<p>TICA PONE HUEVOS</p> <p>Problemas para resolver con cálculo mental.</p>
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo											
<p>Decenas de granos Proble +</p> <p>Recorta y pega en la página siguiente:</p>	<p>DECENAS DE GRANOS</p> <p>Representar gráficamente números de dos cifras. La decena está representada por un plato con 10 granos y las unidades son los granos sueltos.</p>																
<p>Decenas de granos Proble +</p> <p>43 granos son:</p> <p>26 granos son:</p> <p>18 granos son:</p> <p>56 granos son:</p>																	

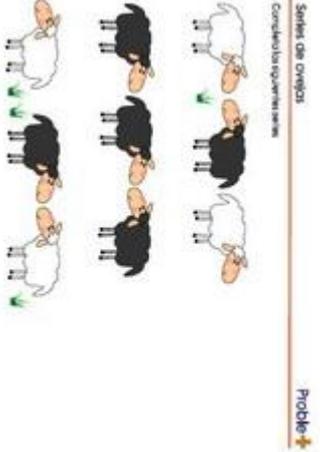
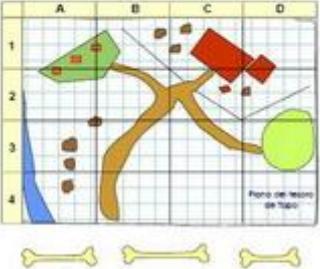
PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

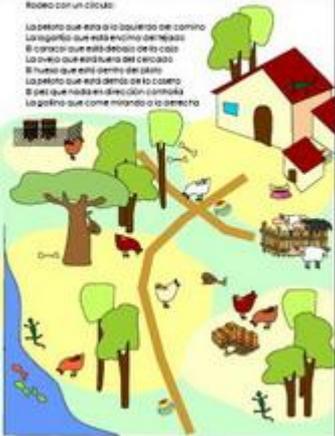
 <p>La familia de Tica Busca y ordena los pollitos de Tica</p>	<p>LA FAMILIA DE TICA</p> <p>Juego de atención. Buscar en el gráfico los ocho pollitos de Tica.</p>
 <p>Medir y ordenar Mide esta, suena y anota la medida en la página. Recorta y ordena los huesos de mayor a menor en el orden siguiente.</p>	<p>TAPO COME HUESOS</p> <p>Medir y anotar las medidas. Ordenar por tamaño (largo)</p>
 <p>Series de ovejas Recorta las ovejas y pégalas en la página siguiente para continuar las series.</p>	<p>LAS OVEJAS</p> <p>Series. Colocar las ovejas según un patrón. Inventar series con ovejas atendiendo a la orientación (derecha, izquierda) y el color (blanco, negro)</p>

PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

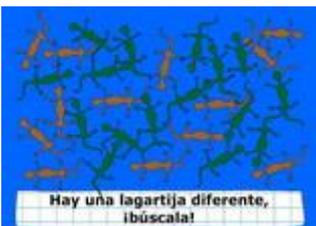
 <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Series de dibujos Completar la secuencia</p> <p style="text-align: right;">Proble +</p>	
<p>Juego del tesoro Proble +</p> <p>Recorta los huesos y colócalos en el plano, sin que nadie vea donde los poneses. Tu compañero de juego debe adivinar donde están, nombrando cada zona de plano por su nombre: A2, B4, etc.</p> <p>Cuando haya encontrado todos los huesos, es el quien los esconde. Podéis jugar con cronómetro o decidir el número de intentos para que el juego sea más interesante.</p> <p>.....</p> 	<p>EL TESORO DE TAPO</p> <p>Juego similar al de los barcos pero con el plano de la granja de Tapo y Tica y colocando huesos.</p>
<p>El paseo de Tapo Proble +</p> <p>Tapo sale de su casa y va por el camino a ver los árboles, después se dirige al árbol cementado y lo abraza, para por último y compuesto que los huesos siguen aprendidos donde los dejó. A continuación va hasta el río e intenta coger algún pez en el anzuelo, por último vuelve por el camino hasta casa y marca algunos árboles.</p> <p>.....</p> <p>Dibuja con una línea, en este gráfico, el paseo de Tapo inventa otros paseos posibles.</p> 	<p>EL TRABAJO DE TAPO</p> <p>Tapo recorre la granja, es su trabajo. Se trata de dibujar correctamente el trayecto descrito.</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

<p>Las cosas de Tapo Proble +</p> <p>Rodea con un círculo:</p> <p>La pelota que está a la izquierda del camino. La guitarra que está encima del tejado. El canchales que está debajo de la casa. La rueda que está fuera del círculo. El huevo que está dentro del árbol. La pelota que está dentro de la casa. El peli que habla en dirección contraria. La pelota que come mirando a la derecha.</p> 	<p>EL AMIGO DE TAPO</p> <p>Tapo juega con diferentes objetos que hay que localizar.</p>
--	---

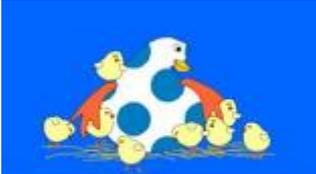
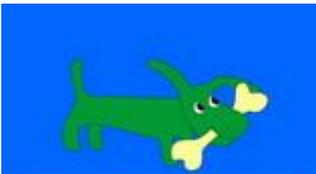
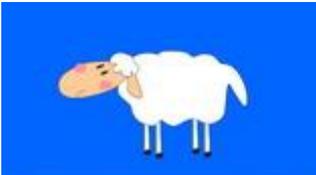
JUEGA CON TICA Y TAPO

SERIE1

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
 <p data-bbox="272 613 563 658">Hay una pelota diferente, ¡búscala!</p>	<p data-bbox="624 846 965 1003">Se trata de descubrir y seleccionar el objeto que es diferente. Al hacerlo pasamos a la página siguiente.</p>	<p data-bbox="1010 499 1353 589">La pelota que tiene cambiadas las bandas de colores</p>
 <p data-bbox="272 866 563 911">Hay una oveja diferente, ¡búscala!</p>		<p data-bbox="1010 770 1369 837">La oveja que mira hacia la derecha</p>
 <p data-bbox="272 1124 563 1169">Hay una gallina diferente, ¡búscala!</p>		<p data-bbox="1010 1039 1326 1072">La gallina que no come</p>
 <p data-bbox="272 1366 563 1411">Hay una lagartija diferente, ¡búscala!</p>		<p data-bbox="1010 1272 1342 1339">La lagartija que no tiene rabo</p>

PROBLE +
Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

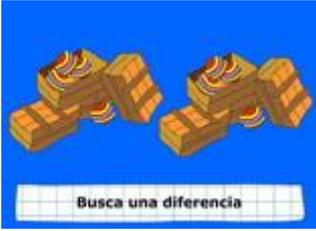
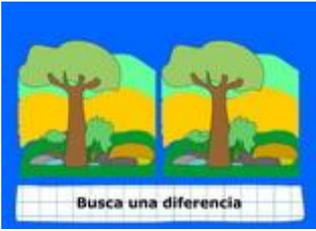
SERIE2

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
 <p data-bbox="276 551 560 584">¿Qué detalle le falta a Tica?</p>	<p data-bbox="624 779 962 943">Se trata de señalar el punto donde falta un detalle. Si se acierta se pasa automáticamente a la página siguiente</p>	<p data-bbox="1010 465 1134 499">La cresta</p>
 <p data-bbox="276 804 560 837">¿Qué detalle le falta a Tapo?</p>		<p data-bbox="1010 719 1118 752">La nariz</p>
 <p data-bbox="276 1057 560 1090">¿Qué detalle le falta a esta oveja?</p>		<p data-bbox="1010 972 1118 1005">La oreja</p>
 <p data-bbox="276 1310 560 1344">¿Qué detalle le falta a este caracol?</p>		<p data-bbox="1010 1225 1134 1258">El cuerno</p>

PROBLE +

Lectura comprensiva de problemas de matemáticas

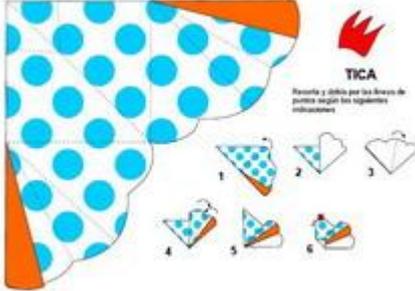
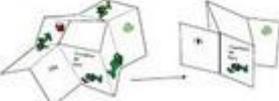
SERIE 3

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
 <p>Busca una diferencia</p>	<p>Se trata de descubrir una diferencia entre los dos dibujos. Al señalar en el dibujo de la derecha el punto donde son diferentes, se pasa a la pantalla siguiente</p>	<p>Una tabla de la caja que está mas oculta</p>
 <p>Busca una diferencia</p>		<p>El pez que nada en sentido contrario</p>
 <p>Busca una diferencia</p>		<p>Una pata del gallinero</p>
 <p>Busca una diferencia</p>		<p>Las hojas del arbusto que está a la izquierda del árbol</p>

SERIE 4

PANTALLA	ACTIVIDAD	SOLUCIÓN
 <p>¿Cuál es la pieza que falta?</p>	<p>Se trata de seleccionar la pieza que encaja en la zona blanca del dibujo. Si se acierta se ve el dibujo completo y se pasa a la pantalla siguiente, si no se acierta se pasa a una pantalla similar con las piezas movidas aleatoriamente para que no se pueda acertar por descarte.</p>	<p>No se puede dar una solución respecto a la colocación de las piezas pues cambian aleatoriamente.</p>
 <p>¿Cuál es la pieza que falta?</p>		

PARA IMPRIMIR Y CONSTRUIR

PANTALLA	ACTIVIDAD
	<p>Papiroflexia. Con una hoja de papel hago una gallina</p>
<p>Cuaderno de Tapo Proble +</p> <p>Para formar el cuaderno sigue las siguientes instrucciones:</p> <p>1 Doba por las líneas de puntos (por la mitad 3 veces)</p>  <p>2 Corta en el centro por la línea continua</p>  <p>3 Doba como se indica en el dibujo</p>  <p>4 Completa el cuaderno inventando problemas para Tapo</p> 	<p>Papiroflexia Con una hoja de papel hago un cuaderno de dibujos de Tapo</p>
	

Isabel Pueyo
Griñón a 14 de agosto de 2006