

# EL MISMO NÚMERO DE PUNTOS

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-457>

<b>MATERIA:</b> Matemáticas		
<b>TÍTULO:</b> mateixnum1c.swf		
<b>NIVELL :</b> Educación Primaria		
<b>OBJETIVOS:</b> Identificar una agrupación de puntos con un valor numérico Establecer relaciones y equivalencias entre parejas de números del 0 al 12 Autorregular la velocidad y el tiempo de respuesta Perseverar en la búsqueda de la solución correcta Aportar propuestas a los compañeros Interactuar con el monitor digital utilizando los recursos lápiz y borrador		
<b>CONTENIDOS:</b> Números del 0 al 12 La operación suma Comparación del valor numérico de pares de elementos Autoregulación del aprendizaje Relación interpersonal		
COMPETENCIA		CRITERIOS EVALUACIÓN
Competencia comunicativa lingüística Y audiovisual	Elaborar información formada elementos puntuales Utilizar el lenguaje visual de los puntos en el espacio	Identifica, numera y explica distintas agrupaciones de puntos en el espacio plano
Tratamiento de la información y competencia digital	Buscar y elaborar información utilizando los recursos digitales que le ofrece el interactivo.	Utiliza el monitor y los lápices de colores y la goma como pizarra digital Completa respuestas y modifica las que no son correctas
Competencia matemática	Sumar cantidades de puntos Seleccionar sumas de elementos de un determinado valor numérico Relacionar los resultados iguales de diferentes sumas	Suma el número total de puntos de cada ficha Realiza agrupaciones de fichas con el mismo valor numérico total Contabiliza las fichas que tienen un determinado mismo valor numérico total
Competencia de aprender a aprender	Rectificar /repetir la realización de actividades incorrectas Aceptar los errores y corregirlos	Corrige su respuesta cuando no es correcta
Competencia de autonomía y iniciativa personal	Encontrar los errores realizados Proponer estrategias para operar con mayor velocidad Controlar el tiempo de respuesta	Reconoce los errores cometidos Selecciona una opción nueva Observa y mejora el tiempo de respuesta
Competencia social y ciudadana	Mantener una actitud de colaborar con los compañeros en la resolución de la actividad	Comenta y comparte con los compañeros su resultado

## Una propuesta de rúbrica

### El mismo número de puntos

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-457>

<b>MATERIA:</b> Matemáticas			
<b>TÍTULO:</b> mateixnum1c.swf			
<b>NIVELL :</b> Educación Primaria			
	<b>Suficiente</b>	<b>Bien</b>	<b>Excelente</b>
<b>Competencia comunicativa lingüística Y audiovisual</b>	Marca con el lápiz fichas que cumplen una condición	Escribe y lee correctamente los números del cero al doce	Identifica y explica distintas agrupaciones de puntos en el espacio plano  Lee y escribe los números del cero al doce
<b>Tratamiento de la información y competencia digital</b>	Utiliza la opción de lápiz y borrador, para escribir los números de puntos de las fichas	Utiliza la interacción TIC para seleccionar nuevas actividades Utiliza la opción de lápiz y borrador, para escribir los números de puntos de las fichas	Utiliza el monitor y los lápices de colores y la goma como pizarra digital Completa respuestas y modifica las que no son correctas
<b>Competencia matemática</b>	Suma el número total de puntos de cada ficha	Suma el número total de puntos de cada ficha Realiza agrupaciones de fichas con el mismo valor numérico total	Suma el número total de puntos de cada ficha Realiza agrupaciones de fichas con el mismo valor numérico total  Contabiliza las fichas que tienen un determinado mismo valor numérico total
<b>Competencia de aprender a aprender</b>	Comprueba la validez de su resultado	Identifica las respuestas que no son correctas y propone errores posibles	Propone una corrección concreta de sus errores Corrige su respuesta cuando no es correcta, utilizando su análisis de errores hasta realizar correctamente la actividad
<b>Competencia de autonomía y iniciativa personal</b>	Conoce el tiempo que utiliza en realizar la actividad	Busca formas de identificar el error cometido (si lo hay) Controla el tiempo que utiliza en realizar la actividad	Reconoce los errores cometidos y persevera en la obtención de un respuestas correctas Mejora su velocidad de trabajo Reconoce los errores cometidos Observa y mejora el tiempo de respuesta
<b>Competencia social y ciudadana</b>	Trabaja la actividad propuesta respetando el trabajo del grupo	Comenta con los compañeros su resultado	Ayuda a los compañeros a completar la actividad y intercambia propuestas

## Estimulando las IMM (Inteligencias Múltiples) con “el mismo número de puntos”

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-457>

Este interactivo es de interés para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica entre otras.

El juego del dominó tiene el valor de situar a nuestros alumnos en el mundo de los juegos, y de, aquí, poner de relieve que jugando construimos conocimiento en el sentido de recoger información, organizarla, analizarla, elaborar respuestas con ella y expresarlas de múltiples maneras.

Pasamos a descubrir la oportunidad de abrir algunas de las ventanas de nuestras múltiples inteligencias.

<b>MATERIA:</b> Matemáticas	
<b>TÍTULO:</b> mateixnum1c.swf	
<b>NIVELL :</b> Educación Primaria	
<b>Inteligencia</b>	<b>Actividad</b>
<b>Lógico Matemática</b>	Realizar las sumas correspondientes a los puntos de cada ficha sobre papel o sobre pizarra.
<b>Kinestésica</b>	Coordinar la organización de grupos para representar fichas con el total de puntos que indica cada ejercicio. Una manera, sin que se aluda a sexismo , simplemente por agilidad puede ser que simulen fichas en que el número de niños y el número de niñas sume la cantidad determinada por el interactivo; y valorar la rapidez de organización de grupos – ficha. Construir con plastilina las fichas que aparecen cada vez. Formar pareja de alumnos/as de manera que representen los puntos de cada ficha utilizando las dos manos.
<b>Interpersonal</b>	Cronometrar el tiempo que tardan en encontrar las fichas correctas sus compañeros
<b>Artística</b>	Colorear cartulinas construyendo un dominó
<b>Naturalista</b>	Recoger y recortar imágenes de objetos de la naturaleza y completan varias fichas de dominó gigantes que coloquen como murales de la clase. Cada ficha puede referirse a un entorno natural (animales de..., plantas de...)