

MANUAL DE USO

Proyecto: “Pinaeso en 1º”

Autor: Juan Luis García Díaz
Curso: 2016/2017
CPI Castro Baxoi de Miño



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. PRESENTACIÓN PINAESO

3. ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES



1. INTRODUCCIÓN

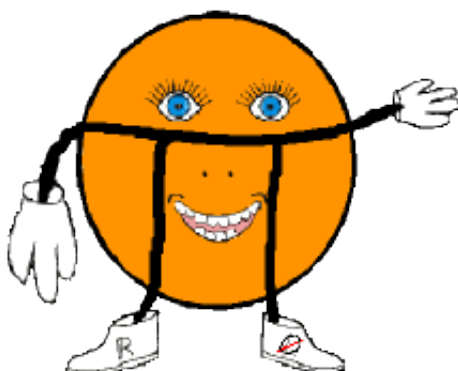
En este documento vamos a ver brevemente unas indicaciones para que podáis usar estos objetos digitales educativos sin problema.

En primer lugar os presento al personaje que aparece en Scratch y en todos los vídeos de los temas que no son de repaso presentándonos los conceptos que se van a ver.

Una vez que esté presentado, os indico brevemente el funcionamiento de cada una de las unidades.

2. PRESENTACIÓN DE PINAESO

A lo largo de todos los temas que vamos a trabajar, nos va a acompañar PINAESO.



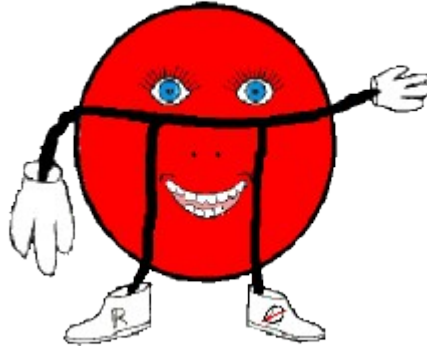
Si observamos a nuestro amigo PINAESO, lo primero observamos es que sus brazos y sus piernas son la extensión de las líneas que forman la letra pi griega (π), y de ahí le viene su nombre, “ π na ESO”.

Podemos ver que tiene una mano más grande que otra y que el número de dedos en ambas no es el mismo. En su mano derecha tiene tres dedos y en su mano izquierda tiene cuatro. La razón, el número π está entre 3 y 4, pero como está más cerca del 3, por eso su mano derecha es más grande.

Si nos fijamos en sus pies, no tiene las zapatillas iguales. En su zapatilla derecha tiene una \mathbb{R} que simboliza al conjunto de los números reales, conjunto al que pertenece π . En su zapatilla izquierda observamos que tiene una \mathbb{Q} tachada. Dicha letra representa al conjunto de los números racionales, al cual no pertenece dicho número.

Además de en color naranja, nos lo vamos a encontrar en color verde y rojo. Verde cuando se acabe alguna explicación, algo se haya hecho bien o no tenga mucha dificultad; rojo para advertirnos de algo que está mal, que es difícil o que debemos tener cuidado.





3. ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES

Las unidades que te vas a encontrar son las siguientes:

- Repaso de números naturales.
- Potencias.
- Divisibilidad.
- Números enteros.
- Números decimales.
- Fracciones.
- Proporcionalidad y porcentajes.
- Estadística.
- Probabilidad.

Cada unidad empieza con actividades de cálculo mental de cosas que ya debemos saber o que se nos habrán explicado en la unidad anterior. La forma de hacerlo va a ser usando Scratch, donde tendremos unos ejercicios de calentamiento para ir practicando lo que nos interesa, otros ejercicios en los que tendremos 30 intentos y se contabilizarán los aciertos y habrá que anotarlo en una parte específica de la libreta y finalmente tres carreras en las que tendrás que ayudar a PINAESO a ganarle al gato.

Después, cada tema tiene una serie de apartados en los que os aparecerá un vídeo explicativo que tenéis que ver y después anotar lo que hayáis aprendido en vuestra libreta. El vídeo podéis verlo las veces que queráis. A continuación, tenéis actividades para practicar lo que habéis aprendido en el vídeo. Algunos ejercicios los podéis hacer en el propio ordenador, pero otros en la libreta o usando alguna aplicación. En algunas tenéis el botón “Enviar” aunque no habéis tenido que cubrir ningún hueco, pero os muestra la solución. Por tanto, primero resuelve en tu libreta y después comprueba.

En todas las unidades tenéis un apartado para aprender a usar la calculadora, donde hay vídeos con el emulador de una calculadora de las que usáis. Los ejercicios de los apartados anteriores se pueden hacer una vez conocido el uso de la calculadora con ayuda de ella.



Finalmente, tenéis una parte en la que podéis jugar y practicar lo aprendido. Tenéis enlaces a Kahoots y Quizlet sobre la materia trabajada. Para Kahoot necesitáis ser varios y tener un ordenador que lance las preguntas. Sobre Quizlet, una parte la podéis practicar de una manera individual y os servirá de repaso de los conceptos más importantes del tema.

