

FICHA DE PROGRAMAS

Nombre del programa	CALCULOSAURIOS	
Autor/editorial/web:	Edicinco www.edicinco.com	
Idioma:	Español.	

Aspectos curriculares

Nivel	Infantil.
Area/Tema	Matemáticas.
De utilidad para:	<p>El conocimiento de los números del 1 al 20</p> <p>La asociación entre cantidades y cifras que las representan.</p> <p>Comparación de cantidades y su representación simbólica.</p> <p>El desarrollo de la lógica y mecanismo del cálculo.</p> <p>El refuerzo de la memoria visual y perceptiva.</p> <p>Sumas y restas simples.</p>
Descripción de las distintas actividades:	<p>Módulo para el profesor:</p> <p>Pinchando sobre el troglodita accedemos a la configuración tras introducir la clave (Edi5), en él podremos crear una base de datos con cada uno de los alumnos, ver los resultados obtenidos por los alumnos, sonido, cambio de clave, configuración de los ejercicios...</p> <p>Juegos:</p> <p>Reconocimiento de cantidades: contar los objetos y pinchar sobre la cantidad correcta. También pulsando la Barra Espaciadora los números se irán iluminando, cuando esté sobre el correcto pulsar Enter.</p> <p>Reconocimiento de cifras: Debemos pintar en la roca-pizarra tantos elementos como indica el número.</p> <p>Comparación de cantidades: Picar en los signos mayor, menor o igual, según proceda.</p> <p>Sumas: Indicar la solución de la suma en el roca-panel vacío.</p> <p>Restas: Realizaremos lo mismo con restas.</p> <p>El caza-números: Disparar a los números según indicaciones.</p> <p>El completa-números: Conseguir que la cantidad de elementos que aparecen dentro de la roca-cerca coincida con el número que aparece en la roca-piedra.</p> <p>El busca-números: Aparece un número y debemos picar sobre el roca-panel que contenga esa cantidad.</p> <p>Series: Debemos seguir el camino y rellenar las casillas con el número correspondiente.</p> <p>Anterior y posterior: Debemos rellenar las casillas con el número correspondiente.</p>
Capacidades que desarrolla	<p>Lógica.</p> <p>Memoria visual y perceptiva.</p> <p>Atención.</p> <p>Razonamiento.</p>