

# A LO LARGO Y ANCHO DE ESTE MUNDO

## GUÍA DIDÁCTICA

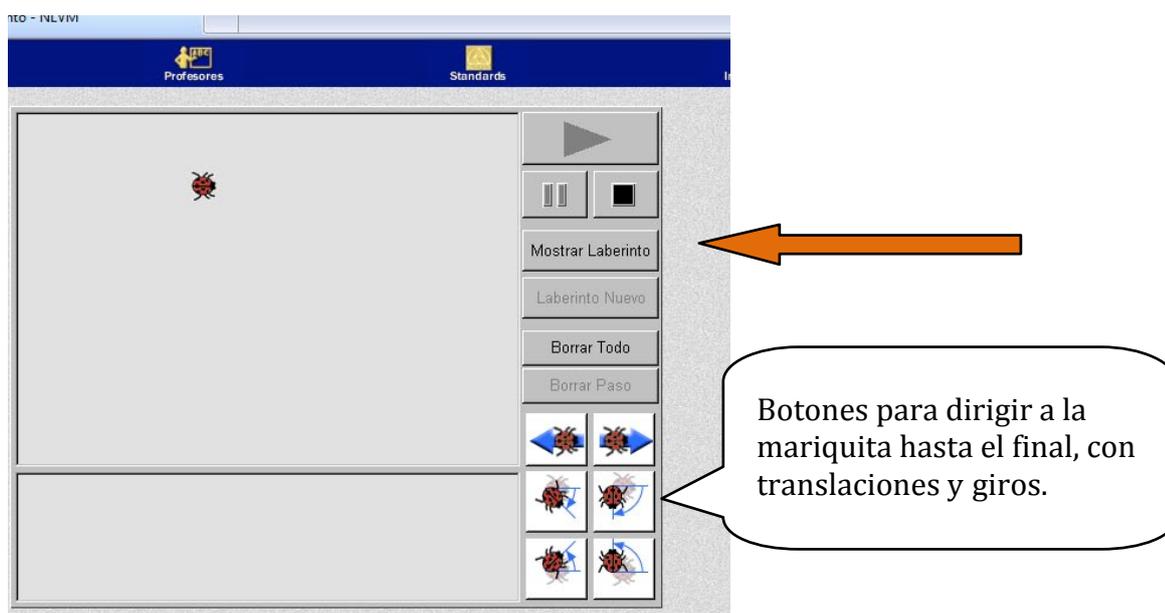
### Competencias que se trabajan:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática
- Competencia para aprender a aprender
- Tratamiento de la Información y Competencia digital
- Competencia social y ciudadana

### Actividades:

En este cuento hay que tener en cuenta que la forma de expresarse Andrew tiene que ver con la actividad 5 y se puede aprovechar para trabajar en Lengua castellana y literatura la correcta expresión de cada una de las frases que dice incorrectamente Andrew.

La **actividad primera** tiene como objetivo fundamental trabajar la capacidad espacial del alumnado y la realización de actividades que implican un dominio del espacio respecto a transformaciones métricas como traslaciones y giros. El juego empieza con un programa en el que aparece una mariquita en disposición de caminar.

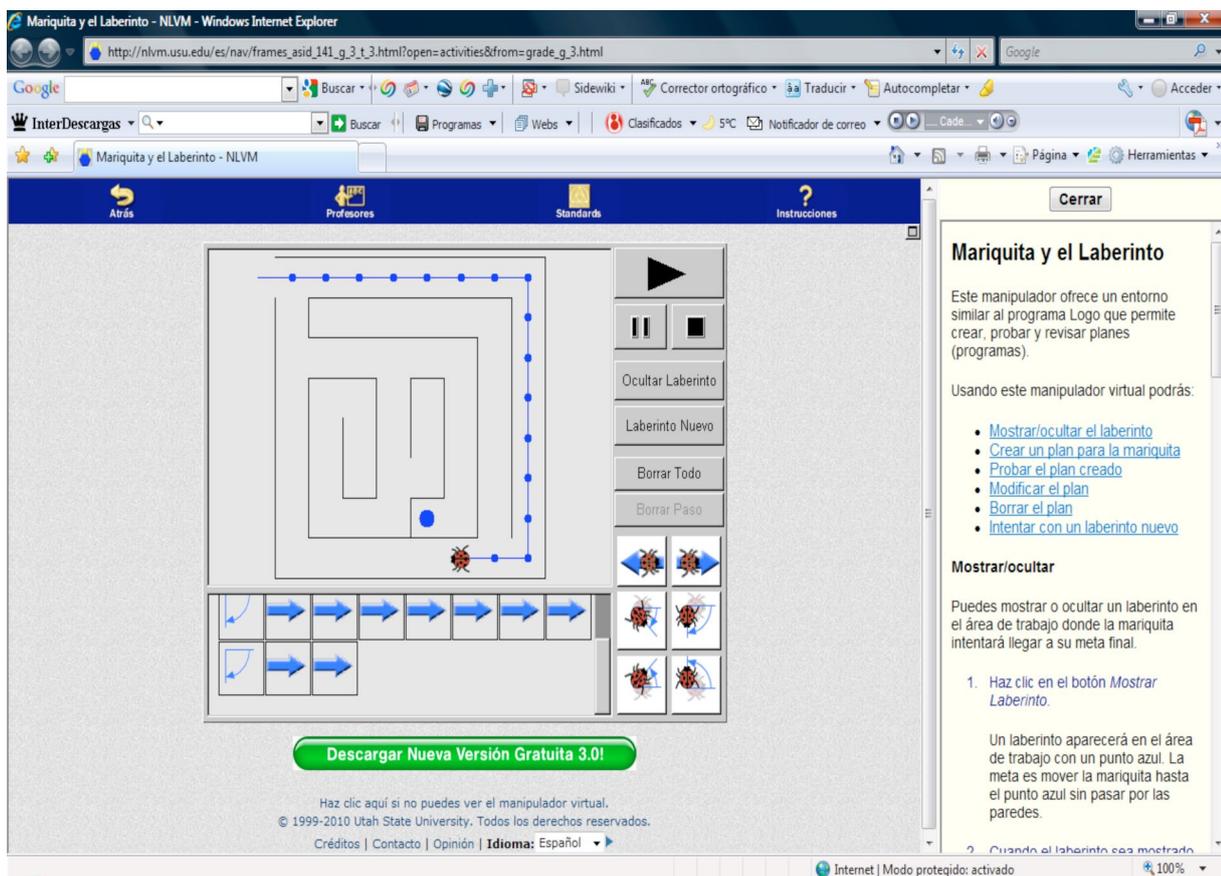


Lo primero que hay que hacer es apretar el botón “Mostrar el laberinto” y aparecerá el laberinto que el alumnado tendrá que recorrer.

A partir de ese momento, apretando a las marquitas de la parte inferior, el alumnado las dirigirá con traslaciones y giros hasta el final del laberinto.

Hay que poner atención al giro, porque cuando se gira la mariquita, ésta no avanza, sólo gira. Recordemos que con la flecha hacia la derecha la mariquita avanza y con la flecha hacia la izquierda la mariquita retrocede.

Existe la posibilidad de borrar los pasos equivocados.



Antes de hacer la actividad segunda el profesorado puede proponer al alumnado que represente en un diagrama de sectores los alumnos nacidos en España, los llegados a España cuando eran bebés, los de habla hispana llegados recientemente y el alumnado de habla no hispana llegado hace poco. Después lo pueden comprobar con el diagrama de sectores de la actividad 2.

Si el profesor prefiere que no hagan esta actividad previa, el alumnado pasaría a hacer la segunda actividad.

La **segunda actividad** exige una relectura del párrafo, e implica tomar notas según van leyendo por segunda vez, así como dominar la equivalencia entre fracciones y porcentajes.

Teniendo en cuenta que el verde y amarillo representan el mismo porcentaje pueden darse como válidas las dos soluciones: que representen al alumnado de habla hispana llegado hace poco a España en amarillo o en verde y que representen al alumnado de habla no hispana llegado hace poco a España con cualquiera de los dos colores.

**La actividad tercera** exige volver a leer todo el cuento e ir tomando nota de las nacionalidades que aparecen, implica una buena lectura comprensiva. También se puede hacer esta actividad entre toda la clase haciendo un ejercicio de memoria y en el caso de que no encuentren entre todos la solución, plantearles leer de nuevo el texto hasta encontrar la solución correcta.

**La actividad cuarta** implica el desarrollo de estrategias de razonamiento y de análisis de posibilidades.

Por otra parte se puede sugerir al alumnado que vaya eliminando las opciones que no son posibles, como la sala 6 con la película “ALUD”, por ser para mayores de 18 años. Es una actividad que requiere ir leyendo y comparando las premisas y condicionantes de cada alumno con las opciones de salas, películas y horarios del cuadrante. También se puede preguntar quiénes van al cine, después de haber propuesto una solución y así se les exige que comprueben que no se han equivocado. Es una actividad muy interesante que une el desarrollo conjunto de la competencia matemática y de la lingüística.

**La actividad quinta** es el eje central del cuento, la forma de hablar de Andrew viene reflejada por las expresiones que aparecen en esta Web. Es una página traducida, que utiliza giros incorrectos, pero que se ha aprovechado para hacer un cuento en el que se pueda trabajar el área de “Educación para la ciudadanía y los derechos humanos” que, como sabemos, la LOE añade a uno de los cursos del tercer ciclo de primaria. En las diferentes actividades que van saliendo en la Web aparecen los nombres de los alumnos de la clase. Se puede aprovechar la actividad para que los alumnos sustituyan las frases que aparecen escritas incorrectamente, por sus expresiones correctas en castellano.

Desde el punto de vista matemático es una Web muy completa para trabajar el bloque de “Tratamiento de la información, azar y probabilidad”. Se presentan gráficos de barras y líneas (polígono de frecuencias) y se hacen preguntas sobre lo que representan. En un cronómetro se van registrando los aciertos y fallos y tiene diferentes niveles de dificultad en las actividades.

En esta actividad, por ejemplo, se puede pedir al alumnado que formule la pregunta adecuadamente: ¿Cuántos libros cogió prestados Héctor?

En la parte derecha se ven los aciertos, fallos y la forma de ir haciendo nuevas actividades. En la parte izquierda se recomienda dejar el nivel 1, con datos sencillos, pero se puede variar la dificultad según necesidades.

Largo: 10 ▾

Nivel: 1 ▾

Duración: Abiert ▾

Pausa: No ▾

Barras

Lineas

Ambos

Datos sencillos

Datos regulares

Media aritmética

Mediana

Moda

[Hacer enlace](#)

### Gráficas

Nombre	Libros prestados
César	8
Elena	6
Emilia	9
Ester	11
Hector	8
Joel	7
Pablo	15
Raúl	12

¿Hector tomó prestado cuántos libros?

8       11  
 15       4

Acertado: 0

Equivocado: 0

Reloj: 0:00

<< >> |

thatquiz  
matemáticas

Reiniciar

Las gráficas son inventadas y los datos no son verdaderos.

La actividad sexta está sacada de la realidad. Las ciudades existen en Ucrania y las distancias son más o menos las que aparecen en el mapa. Se desarrolla la competencia lectora en tablas de doble entrada y la transformación de los datos en el mapa. Los datos de la tabla están incompletos. La actividad consiste en calcularlos en base a los que ya están reflejados, en combinación con la observación del mapa. Es una actividad que coordina la resolución de problemas, la lectura de tablas y el análisis de posibilidades.