

CAMPEONATOS ESCOLARES

CUENTO MATEMÁTICO INTERACTIVO

Etapa / curso	3º ciclo de primaria, especialmente 6º curso.
Área/ materia	Lengua castellana y literatura. Matemáticas
Estrategia	Lectura comprensiva. Búsqueda de información utilizando internet Análisis, lectura e interpretación de un conjunto de datos recogidos en tablas. Estrategias heurísticas de razonamiento de ensayo y error y de análisis de posibilidades. Utilización de una hoja de cálculo para hallar la media, mediana y moda. Interés en la búsqueda de soluciones.
Tiempo de realización	2/3 horas. Se puede utilizar parte de una jornada como actividad conjunta dentro del horario de lengua y matemáticas.
Contenidos	Lectura comprensiva de texto literario Lectura y análisis crítico de la información presentada en tablas. Equivalencia y transformaciones entre horas, minutos y segundos en situaciones reales. Media, mediana y moda. Estrategia heurística de análisis de posibilidades y de ensayo y error.
Competencias básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia para aprender a aprender (investigaciones) • Tratamiento de la información y competencia digital
Materiales	El cuento Ordenador conectado a internet o pizarra digital Si no se dispusiera de ordenador con internet es necesario llevar fotocopiada la tabla sobre los horarios del AVE de Córdoba a Sevilla