

GUÍA DIDÁCTICA ACTIVIDAD: "LA ALACENA DE LA ABUELA"

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora, ratón, pantalla táctil.

OBJETIVO GENERAL: Repasar las actividades de localizar y pinchar.

OBJETIVO PARTICULAR: Resolución de un problema de razonamiento matemático.

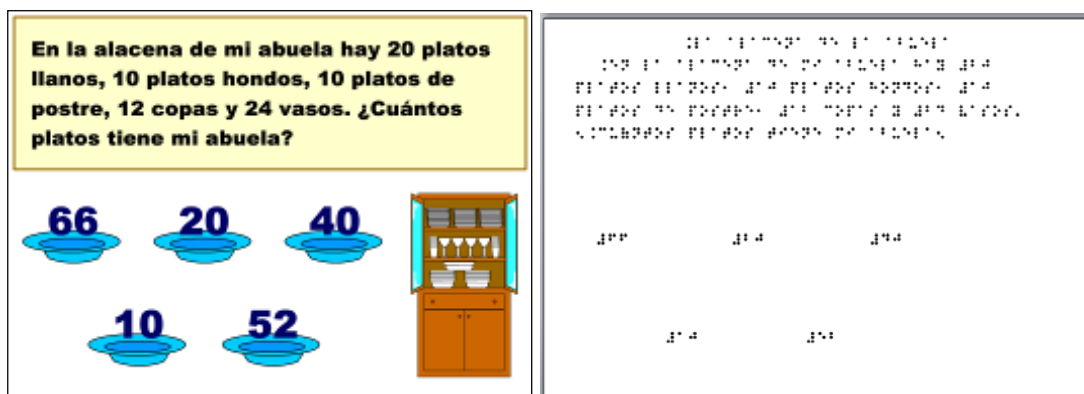
TIPO DE EJERCICIO: Localizar y pinchar.

Incluida en: Practico 2.

Sistema operativo: Windows.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA:

En la pantalla aparece el problema escrito en la parte superior de la lámina. Debajo del mismo aparecen cinco números colocados en dos filas.



Objetivo de la actividad:

El alumno debe leer detenidamente el problema y deducir la respuesta a la pregunta que se le hace.

Desarrollo de la actividad:

Una vez leído el problema, el alumno debe deducir el número de platos que tiene la abuela, pulsando la cifra correspondiente de entre las posibles que se le facilitan abajo.

Si falla, saltará un sonido de error. Si acierta, sonará un aplauso y la actividad finalizará automáticamente.

Uso con la tableta digitalizadora:

Una vez conectada la tableta digitalizadora al ordenador colocar la lámina en relieve, realizada mediante cualquier técnica, sobre la tableta y lanzar la actividad desde el pc.

Las láminas a utilizar sobre la tableta digitalizadora están optimizadas para trabajar con una resolución de pantalla de 1024x768, si se trabaja con otra configuración las zonas activas de la pantalla pueden no coincidir con las reflejadas en las láminas en relieve.

Archivos a utilizar:

Actividad: alacena.exe

Lámina en relieve: lamina_alacena.docx o lamina_alacena.pdf

Lámina en braille: alacena.bra. Hay que imprimir este fichero en una impresora braille **sin espacio interlineal**. Después comprobar que las áreas activas de la pantalla coinciden con las de la lámina. Se adjunta también el fichero rtf por si es necesario retocar algo.

<http://educacion.once.es>

accedo@once.es