



Software: Problemas matemáticos II.

El módulo clases, dirigido a los niños, aborda el significado de las cuatro operaciones de cálculo en el campo de los números naturales y fraccionarios, así como técnicas para la resolución de problemas matemáticos. Contiene tres niveles de ejercicios variados de razonamiento. A través del juego el alumno refuerza y aplica los conocimientos y habilidades adquiridas. Cuenta con un entorno gráfico que asegura la navegación por los diferentes módulos garantizando la retroinformación siempre que el estudiante la necesite. Consta de un sistema de estímulos, formados por premios y mensajes alentadores que garantizan que el alumno sienta la necesidad de cumplir con las tareas. Ofrece un diccionario ilustrado con el significado de palabras de difícil comprensión. Permite recoger los resultados alcanzados por los alumnos en la solución de los ejercicios. Brinda, al maestro, recomendaciones metodológicas sobre el tratamiento de los problemas en el ciclo. Incorpora un **configurador** que le permite al profesor seleccionar los ejercicios según las necesidades pedagógicas, además posibilita **imprimir** el módulo Maestro.

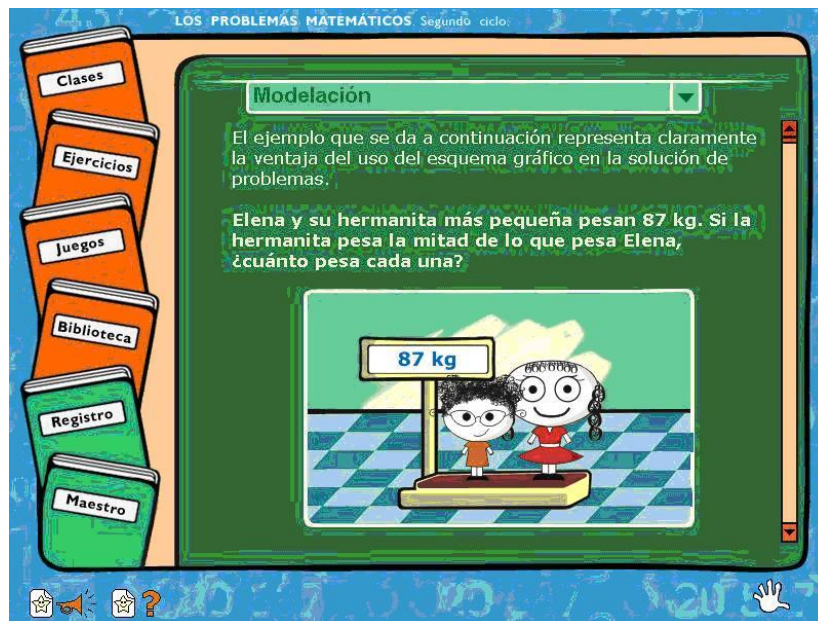
Mediante el camino Inicio, Programa, Colección Multisaber, Problemas Matemáticos II podemos encontrar:

Léeme:

Contiene el modo de instalar el software, los usuarios potenciales y los requerimientos mínimos indispensables para su instalación.

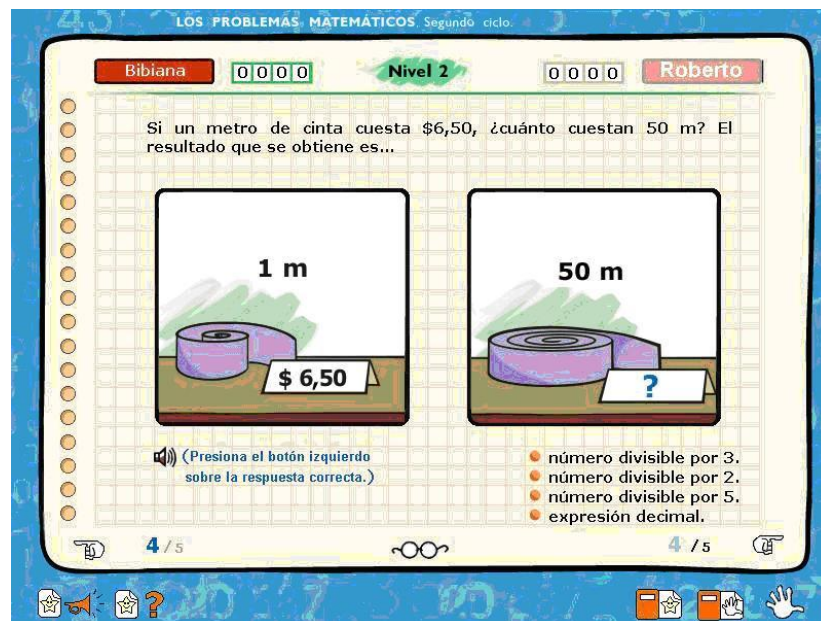
Orientaciones metodológicas: Aquí se explica el tipo de preguntas que contiene el software, la cantidad que debe escoger el alumno para poder jugar o entrar al módulo Ejercicios, cuáles son los premios y qué debe tener presente el docente al configurar la base de preguntas para el juego, entre otros aspectos.

Orientaciones para el trabajo en el software: Aquí aparece la explicación de cómo realizar la configuración de los ejercicios (a través de explicaciones e ilustraciones), de los diferentes tipos de pantallas y a quién va dirigido el software.



Módulo Clase.

Aparece el significado de las operaciones: adición, sustracción, multiplicación y división con números naturales y fraccionarios, así como algunas técnicas a utilizar en la resolución de problemas matemáticos.



Módulo Ejercicios.

Está estructurado en 3 niveles y cuenta con 300 problemas.

Nivel I: Números naturales (problemas que no tienen cálculo, problemas de análisis lógico y problemas con cálculo).

Nivel II: En este nivel las operaciones son con números fraccionarios (**5to grado**).
Problemas de cálculo con números fraccionarios, problemas de análisis lógico.

Nivel III: Problemas para hallar mínimo común múltiplo, multiplicación y división con fracciones comunes, geometría y análisis lógico. (**6to grado**)

En cada nivel predominan los problemas de razonamiento.



Módulo Juego.

Aquí de forma entretenida el alumno aplica los conocimientos adquiridos en el módulo Clase, mediante la solución de variados problemas. El juego consiste en una carrera sobre una pista donde hay diversos obstáculos relacionados con el atletismo los cuales se vencen al responder las preguntas.

Módulo Biblioteca.

Posibilita el acceso al diccionario con el significado de palabras de difícil comprensión para los alumnos. Se acompaña de ilustraciones e imágenes.

Módulo Registro.

Recoge el resultado de las respuestas de los alumnos, brindando elementos de gran importancia para el maestro.

Módulo Maestro.

Brinda orientaciones sobre el trabajo con los problemas. Pueden leerse textos acerca de: Algunas técnicas de resolución de problemas aritméticos (contiene 9 temáticas), La importancia del trabajo con ejercicios con textos y problemas, Fundamentos teóricos. También tiene un configurador donde se pueden seleccionar los ejercicios que realizarán los alumnos, según el criterio del maestro,

esto puede hacerse mediante las opciones Preguntas, Grupo, Profesor. La contraseña para acceder es **100602PM2**.

Para adaptar el módulo Ejercicios o Juegos a las necesidades de los alumnos debe seguir las indicaciones dadas en Problemas matemáticos I.

Este software tiene un botón Ayuda el cual nos presenta una pantalla con los significados de los distintos íconos que se activan en cada módulo que se abre.