



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

Contenidos para Aula Virtual

El equipo de informática seleccionó los siguientes portales educativos abarcan diferentes áreas del conocimiento y están orientados a todos los alumnos de inicial a 6to año. Esperamos que colabore de una manera lúdica y formativa para llevar adelante de la mejor manera posible estos tiempos de cuidados para todos.

- **MUNDO PRIMARIA**

Enlace: <https://www.mundoprimary.com/>

Descripción: el portal ofrece diversidad de juegos de matemática, lengua y ciencias. También cuenta con colección de cuentos infantiles en formato libro, PDF o videocuento.

- **VEDOQUE**

Enlace: <https://vedoque.com/>

Descripción: es una plataforma para jugar y aprender en matemática y lengua. Para los alumnos de 3ero, 4to, 5to y 6to les sugerimos seguir las instrucciones y secuencia del curso de Mecanografía.



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

- **ORIGAMI PLAYER**

Enlace: <http://origamiplayer.com/>

Descripción: un poco de arte y creatividad para producir variadas figuras a través del plegado de papel, sin usar tijeras ni pegamento.

- **JUEGOS ARCOIRIS**

Enlace: <https://www.juegosarcoiris.com/>

Descripción: es un portal educativo con variedad de juegos didácticos y educativos que ayudan de manera divertida a aprender nuevos conocimientos. Ofrece propuestas para los más chicos, dibujos para colorear que ayudan a aprender las letras, números, palabras.

- **BIBLIOTECA EL PAÍS PLAN CEIBAL**

Enlace: <https://www.ceibal.edu.uy/biblioteca>

Descripción: cualquier uruguayo con su número de cédula de identidad podrá acceder a los libros de la Biblioteca País. Se registra con el número de cédula y puede acceder a más de 4000 libros. Se sugiere la lectura diaria de un libro a elección y la posibilidad de reproducir en texto, comentarios sobre la lectura; así como la lectura en voz alta, como la reflexión en grupo familiar.



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

ÁREA PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:

- **PILAS BLOQUES**

Enlace: <http://pilasbloques.program.ar/>

Descripción: Es una aplicación que se juega online, en la cual se proponen desafíos con progresivos niveles de dificultad para acercar a los estudiantes al mundo de la programación por medio de bloques. Tiene dos niveles: Primer Ciclo y Segundo Ciclo. La sugerencia es comenzar a jugarlo a partir de los 7 años, iniciando por el primer ciclo, pasando por cada nivel de manera gradual y progresiva y al finalizar el primer ciclo, se pase al segundo, que contiene un mayor grado de dificultad.

es una aplicación **que** desarrollamos especialmente para el aula. En ella, se proponen desafíos con diversos niveles de dificultad para acercar a los alumnos al mundo de la programación por medio de **bloques**.

- **LIGHTBOT**

Enlace: <https://lightbot.com/flash.html>

Descripción: Es un juego que tiene un pequeño robot como protagonista y que a través del juego enseña programación para los niños. Se puede jugar a partir de los 7 años y se sugiere avanzar en orden gradual, tal como lo sugieren los niveles del juego.



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

- **AKINATOR**

Enlace: <https://es.akinator.com/>

Descripción: Es un juego en línea que consiste en pensar un personaje (real, o ficticio) y mediante preguntas, el genio tiene que adivinar el personaje que el usuario pensó. Las preguntas deben realizarse de tal manera que la respuesta sea del tipo booleana (“sí”, “no”). Es un juego que entretiene a la familia y a su vez, induce al concepto de algoritmo, conceptos de lógica y de pensamiento abstracto, conllevando a la construcción de un programa. Jugarlo permite luego poder trabajar en clase todos estos conceptos propios de la asignatura Informática.

- **CODE.ORG**

Enlace: <https://code.org/>

Descripción: Es una plataforma que tiene como objetivo incentivar al usuario (principalmente estudiantes) a aprender sobre temas relacionados a las Ciencias Computacionales. Plantea pequeños retos que se deben ir resolviendo a través del juego, con bloques de programación. La oferta de juegos es muy variada, abarcando diferentes temáticas. Es para niños de 5 años en adelante y puede jugar toda la familia, mientras aprende nociones básicas en torno a la programación.



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

- SETGAME

Enlace: <https://www.setgame.com/set/puzzle>

Descripción: Es un juego online (se puede conseguir su versión en caja), que permite adquirir habilidades para desarrollar el reconocimiento de patrones. El juego consiste en formar 12 sets (o grupos de tres cartas que tengan una regla común para la formación de las mismas).

A partir de los 8 años pueden jugarlo y qué mejor que hacerlo junto a toda la familia!

Tutorial Set aplicado a la Matemática [Clic Aquí](#)

Tutorial [Clic Aquí](#)



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

ASIGNATURA INFORMÁTICA

Dentro de la asignatura Informática, las profesoras proponemos realizar las siguientes tareas con el fin de trabajar con los contenidos de clase desde sus casas, en acompañamiento con sus padres.

Por consultas, o dudas, pueden escribirnos mail a bernadette@santamaria.edu.uy; que con gusto las profes atenderán dudas y consultas.

Para un mejor seguimiento de la propuesta, sugerimos que una vez terminada cada tarea, se envíe un mail donde el niño pueda comentar qué tema trató el recurso?; qué aprendió del mismo? De esta manera, todos nos aseguramos que realmente se va generando un aprendizaje a la distancia.

Estos recursos son proporcionados por la plataforma Ceibal y para acceder a los mismos, hacemos clic en el botón Ver Recurso.

- Dónde buscar información? - [Clic Aquí](#)
- Introducción a la lógica para computación - [Clic Aquí](#)
- Robótica Educativa y Programación - [Clic Aquí](#)
- Cómo se hace una Animación? - [Clic Aquí](#)
- Cómo se hace un Cómic? - [Clic Aquí](#)

DACTILOGRAFÍA:

Desde el área de Informática, consideramos de suma importancia desarrollar en nuestros estudiantes ciertas competencias digitales. Dentro de ellas se encuentra el conocimiento del teclado y el uso fluido de los atajos que el mismo ofrece, así como también, ejercitar la



Inicial - Primaria

Profesora: Martina Cabrera

Profesora: Bernadette Moure

escritura veloz a través del uso del mismo. De esta manera, proponemos adquirir dicha competencia a través de la aplicación de la Dactilografía. Este curso se pensó para trabajar desde tercer año en adelante y tiene como objetivo que los estudiantes puedan avanzar en el conocimiento del teclado, escribir de manera veloz; así como también, una vez adquirida la competencia digital, potenciar la producción de texto para continuar el trabajo con las maestras en el aula. A continuación dejamos dos enlaces de plataformas que dictan el curso por niveles. La sugerencia es ir haciendo el paso a paso tal como está presentado, de manera de avanzar de forma gradual y adquirir la experticia necesaria en cada nivel para continuar con el siguiente.

- [ARTypist](#)

Enlace: <https://www.artypist.com/es/curso-mecanografia/practicar/1/1>

- [TYPINGCLUB](#)

Enlace: <https://www.typingclub.com/mecanografia>