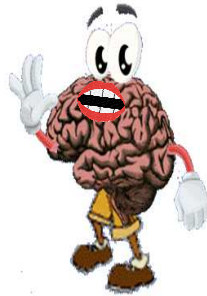


Inclusive Play neuromatemática

Lista de cotejo: actividades del proyecto



MARCA CADA ACTIVIDAD REALIZADA

APUNTA LAS NEURONAS KILOMÉTRICAS CONSEGUIDAS

Al terminar cada actividad, la marcaremos con ✓. Igualmente, apuntaremos las *Neuronas Kilométricas* conseguidas al completar la actividad.

Mi nombre: _____

Mis apellidos: _____

Nombre del Centro: _____

Fecha: _____

2.1- Curiosas y cuánticas historias de Extremadura.

Lectura.

Audición.

2.2- Ruta neuromatemática por Extremadura.

Ruleta de Viaje Cultural y numérico por Extremadura.

2.2.1- Entrenamos el cerebro con Pensamiento Lógico.

2.2.1 a)- Retos de nivel 1: Algo más difíciles.

¿Seremos capaces de averiguar cuándo es su cumpleaños?...

¿Averiguaremos cómo hacerlo?...

2.2.1 b)- Retos de nivel 2: Dificultad media.

Esas neuronas en movimiento...

¿Podremos encontrar la solución sin abrir las tres cajas?

Uno de los secretos mejor guardados. ¿Lo descifraremos?

2.2.1 c)- Retos de nivel 3: Fáciles.

¿Recordamos este dato?

Otro secretillo... ¿Lo podremos descifrar?

Recolocamos las neuronas para ver bien esta imagen...

2.2.1 d)- Reto de nivel 4: Ahora el nivel de dificultad lo pones tú.

Ahora te toca a ti.

2.2.2- Entrenamos el cerebro con Razonamiento Matemático.

2.2.2 a)- Retos de nivel 1: Algo más difíciles.

¿Resolveremos el Cuadrado Mágico?

2.2.2 b)- Retos de nivel 2: Dificultad media.

¿Podríamos decir el año?

2.2.2 c)- Retos de nivel 3: Fáciles.

¿Averiguaremos el año de su nacimiento?

2.2.2 d)- Reto de nivel 4: Ahora el nivel de dificultad lo pones tú.

Ahora te toca a ti...

2.2.3- Entrenamos el cerebro con la Memoria, la Atención y el ejercicio neuronal.

Vamos a ir recordando las fechas

2.2.3 a)- Pistas de la fecha de Construcción de la Torre de Espantaperros.

2.2.3 b)- Pistas de la fecha de Inauguración del Museo Vostell.

2.2.3 c)- Pistas de la fecha en la cual Carlos I se retira al Monasterio de Yuste.

2.2.3 d)- Pistas de la fecha en la que comienza a funcionar el Tribunal de la Inquisición de Llerena.

2.2.3 e)- Pistas de la fecha de visita del Rey Alfonso XIII a Las Hurdes.

2.2.3 f)- Pistas de la fecha en la cual Pizarro conquista Perú.

2.2.3 g)- Pistas de la fecha de bautizo en Guadalupe de los indígenas traídos por Colón.

2.2.3 h)- Pistas de la fecha de publicación de la obra "El alcalde de Zalamea.

2.2.3 i)- Formamos Parejas Extremeñas.

2.2.4- Entrenamos el cerebro con ejercicios de correspondencia.

Relacionamos lugares y cifras.

Vamos a jugar al dominó extremeño.

2.2.5- Entrenamos el cerebro con Pensamiento Geométrico.

2.2.5 a)- Retos de nivel 1: Algo más difíciles.

¡Qué rica! Repartimos la tortilla extremeña.

¿Seremos capaces de averiguar el número oculto?

Jugamos al Tangram.

2.2.5 b)- Retos de nivel 2: Dificultad media

¿Recuerdas las formas del monumento?

Jugamos al Tangram.

2.2.5 c)- Retos de nivel 3: Fáciles

Relacionamos cada monumento extremeño con la forma geométrica de su planta.

Vamos a jugar al Tangram.

2.2.5 d)- Reto de nivel 4: Ahora el nivel de dificultad lo pones tú

Ahora te toca a ti...

2.2.6- Entrenamos el cerebro con ejercicios de medida

2.2.6 a)- Retos de nivel 1: Algo más difíciles

A ver si lo averiguamos...

2.2.6 b)- Retos de nivel 2: Dificultad media

Jugamos con Productos Extremeños.

¿Sabemos cuánto mide el puente?

Y ahora... ¿Recordamos el nombre del puente?

2.2.6 c)- Retos de nivel 3: Fáciles

Fíjate bien, la mirada y la atención siempre nos dice mucho.

2.2.6 d)- Reto de nivel 4: Ahora el nivel de dificultad lo pones tú.

Ahora te toca a ti...

2.2.7- Entrenamos el cerebro con seriaciones.

2.2.7 a)- Retos de nivel 1: Algo más difíciles.

¿Cuál será el número de su celda?

¡Venga!... A ver si lo averiguamos.

2.2.7 b)- Retos de nivel 2: Dificultad media.

Seguimos moviendo las neuronas... y daremos con la solución.

2.2.7 c)- Retos de nivel 3: Fáciles.

Completamos las siguientes series.

Ahora somos nosotros quienes creamos y memorizamos la secuencia.

2.2.7 d)- Reto de nivel 4: Ahora el nivel de dificultad lo pones tú

Ahora te toca a ti...

3.- ¿Ponemos a prueba nuestro cerebro? Ahí van unos retos.

3.1- Prueba de nivel 1: Algo más difíciles.

Creo mi propia ruta extremeña.

Ruta Matemática.

3.2- Prueba de nivel 2: Dificultad media

Un nuevo reto: Extremadura, Matemáticamente Curiosa.

3.3- Prueba de nivel 3: Fácil.

Viaje cultural y numérico por Extremadura.

Jugamos al ahorcado y ponemos a prueba nuestra memoria.

TOTAL DE ACTIVIDADES REALIZADAS

TOTAL DE NEURONAS KILOMÉTRICAS CONSEGUIDAS

