

Como he elegido la unidad de números enteros de 1º ESO para el proyecto, la mayoría estará basado en este tema, además busco una metodología que permita a los alumnos realizar diferente tipo de actividades.

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Números enteros</u>	1ºESO	Rita Jiménez Igea	1
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son: Reconocer números enteros Usar números enteros en distintos contextos Representar, ordenar y comparar números enteros Hallar el valor absoluto de números enteros Hallar el opuesto de un número entero. Sumar y restar números enteros Multiplicar y dividir números enteros Creo que se pueden cumplir con los contenidos pero igual las sumas deberías de tener más práctica o ser presentadas de otra manera. Los enunciados están bien formulados, las actividades me parece que están bien secuenciadas y las escenas permiten realizar las actividades propuestas. Tiene parte expositiva mediante textos o escenas que se tiene que observar y sacar conclusiones y actividades de autoevaluación.</p> <p>Falta poner cuantas veces ha de repetir cada actividad.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Todo está claramente explicado y secuenciado, así que lo de lo único que precisa es de una buena comprensión lectora por parte del alumno Las escenas ocupan una parte importante de la pantalla luego se ven con claridad y creo que tiene un funcionamiento intuitivo, aun así las explicaciones sobre el uso de la escena son claras. La navegación es sencilla, entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p>		
Estructura didáctica	<p>Cada apartado está formado por una parte expositiva bien con textos o con escenas que se tiene que observar y sacar conclusiones y actividades de autoevaluación o de práctica mediante escenas.</p>		
Estructura gráfica	<p>Tiene la estructura habitual del as páginas Descartes: -Una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas. -Las páginas de contenidos están divididas en parte teórica con textos o escenas y Actividades. Cada Actividad tiene en la parte superior un título, a la izquierda está la escena interactiva y a la derecha indicaciones sobre el uso de la escena. -Está activa la barra de desplazamiento vertical para poder recorrerla en su totalidad (scroll) -La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página y no hay otro tipo de enlaces. -La separación entre escenas se hace con una barra ancha de color más</p>		

	<p>oscuro que el fondo.</p> <p>-En este caso las escenas son amplias pero se pueden hacer las actividades propuestas con la escena sin necesidad de desplazar la pantalla.</p> <p>Pero el texto podría tener un tamaño mayor. Los colores son adecuados.</p>
Estructura de archivos	<p>La estructura de los archivos de las Unidades Didácticas es la habitual, cada Unidad Didáctica está en una carpeta que contiene las páginas HTML que la componen y una subcarpeta img que contiene las imágenes de los logotipos y las flechas de navegación que se usan en esas páginas, otra subcarpeta images, con imágenes de que precisan algunas de las escenas interactivas.</p> <p>La página inicial se denomina index, el resto de las páginas tienen un nombre que identifica su contenido.</p>
Valoración global	<p>Está muy conseguida, es sencilla de entender, está bien secuenciado, las actividades me parecen útiles y puede ser útil como primera actividad de números enteros para aprender los conceptos de enteros, valor absoluto, opuesto y operaciones.</p>

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Representación gráfica de los números.</u>	1ºESO	Fernando Arias Fernández-Pérez	2
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representar gráficamente números enteros. • Interpretar visualmente el concepto de orden en los números. • Representar gráficamente números decimales. <p>Considero que los contenidos propuestos se pueden cumplir todos los objetivos, excepto del de Representar gráficamente números enteros ya que, más bien, con la actividad propuesta se aprenderá a interpretar visualmente la representación.</p> <p>Los enunciados podrían ser más sencillos, las actividades están bien secuenciadas y las escenas permiten realizar las actividades propuestas. Cada apartado está formado por una exposición teórica y una actividad con una escena para practicar el concepto.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Los textos se leen bien, pero considero que alguna parte puede no ser comprensible por los alumnos, como “La distancia entre ambos puntos será la unidad de medida de longitud. Si marcas esa unidad de medida a la derecha del 1, el punto representado es el 2.”</p> <p>Las escenas se ven con claridad, funcionan correctamente, pero hay errores en la explicación por ejemplo “Si no aciertas, el punto rojo cambia a gris” y no es cierto y creo que las explicaciones podrían ser más sencillas.</p> <p>Se indica con claridad la secuencia de actividades que hay que realizar: lo que hay que leer, lo que hay que mirar, lo que hay que hacer y lo que hay que anotar,...</p> <p>Que la navegación es sencilla, ya que solo hay una página y funcionan bien todos los enlaces dentro de la unidad.</p>		
Estructura didáctica	<p>Cada apartado está formado por una exposición teórica y una actividad con una escena para practicar el concepto que puede servir también de autoevaluación.</p>		
Estructura gráfica	<p>Al igual que muchas unidades de descartes hay una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a la página de la unidad.</p> <p>Los apartados tienen en la parte superior un título y una breve introducción teórica, un enunciado con indicaciones de cómo hacer la escena interactiva (actividad). La escena interactiva está a la derecha, en este caso, y a la derecha indicaciones enmarcadas y sobre el concepto practicado en la escena.</p>		

	<p>Los textos y los gráficos se ven con claridad, sin esfuerzo.</p> <p>Es una página de mayor tamaño vertical que la pantalla con la barra de desplazamiento vertical, pero cada actividad se puede hacer las sin necesidad de desplazar la pantalla.</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página y la separación entre escenas se hace con una barra ancha de color más oscuro que el fondo.</p>
Estructura de archivos	<p>Es similar al de la unidad anterior, está en una carpeta que contiene las páginas HTML que la componen y una subcarpeta img que contiene las imágenes de los logotipos y las flechas de navegación que se usan en esas páginas.</p> <p>Con frecuencia la página inicial se denomina index, la otra página tiene el nombre que identifica su contenido y junto con los archivos de las páginas HTML también hay archivos de imágenes GIF y JPG que se usan en la página.</p>
Valoración global	<p>Estás bien secuenciado, pero no me convencen las actividades, la primera es muy complicada para el objetivo que busca, la segunda es más adecuada aunque solo ayuda a verlo visualmente, pero que ocurre cuando los alumnos se tengan que ordenar sin estar representados.</p>

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Operaciones con números enteros I</u>	1ºESO	Eduardo Barbero Corral	3
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los valores que sean números enteros. • Representar gráficamente sobre una recta varios números enteros. • Ordenar el valor de varios números enteros. • Sumar números enteros. • Hacer uso ventajoso de las propiedades de la suma. • Integrar la resta en la suma de números enteros. • Conseguir destreza en el cálculo mental. <p>El primer objetivo se hace de forma muy teórica. El segundo y tercer objetivo se hacen con ejercicios muy simples, pero les falta una explicación teórica para que la página se pueda utilizar de forma más autónoma.</p> <p>Las actividades iniciales de suma, propiedades, resta y opuesto, están en un nivel inicial adecuado, aunque en opuesto se habla de valor absoluto sin mencionarlo en el resto de la páginas.</p> <p>EL resto de actividades de la suma (cuadrados mágicos) me parece que son más para alumnos con un nivel de razonamiento medio, no para alumnos con poca capacidad para las matemáticas.</p> <p>Los enunciados están bien formulados y las actividades están bien secuenciadas, que las escenas permiten realizar las actividades propuestas.</p> <p>Hay poca teoría, salvo al principio, la mayor parte son ejercicios de práctica de las propiedades que ya se deben de haber visto en clase.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Se leen bien los textos pero igual podrían se más sencillos o con un lenguaje mas adecuado al nivel de 1º ESO.</p> <p>Las escenas se ven con claridad, creo que se sabe lo que hay que hacer en cada actividad y funcionan correctamente.</p> <p>Se ve con claridad la secuencia de actividades que hay que realizar: lo que hay que leer, lo que hay que mirar, lo que hay que hacer. No hay ningún apartado de anotar</p> <p>Que la navegación es sencilla, funcionan bien todos los enlaces dentro de la unidad que son las flechas.</p> <p>Creo que el funcionamiento de las escenas es intuitivo además, tiene explicaciones claras.</p> <p>Cada Actividad tiene indicaciones enmarcadas sobre el uso de la escena y otras sobre algunos aspectos matemáticos.</p>		
Estructura didáctica	<p>Hay un apartado teórico puro al comienzo y el reste son actividades sin parte teórica. Supongo que es un tema que pretende afianzar los conceptos ya estudiados en el aula, como un complemento al trabajo con el libro.</p>		

Estructura gráfica	<p>Tiene la misma estructura que el resto de unidades vistas antes: Página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas,</p> <p>Las páginas de contenidos están divididas en escenas interactivas que son Actividades que están situadas a la izquierda, con un título y una descripción de manejo y/o de algún aspecto matemático.</p> <p>Las páginas tienen desplazamiento scroll, aunque hay páginas con una sola actividad y otras que tiene dos actividades. En todo caso es posible hacer cada actividad propuesta sin necesidad de desplazar la pantalla.</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p> <p>Los textos y los gráficos se ven con claridad, los colores son adecuados.</p>
Estructura de archivos	<p>La Unidad Didáctica está en una carpeta que contiene las páginas HTML que la componen y una subcarpeta img que contiene las imágenes de los logotipos y las flechas de navegación que se usan en esas páginas.</p> <p>La página inicial se llama index, el resto de las páginas tienen un nombre que identifica su contenido, salvo las actividades de la suma que hay varias.</p>
Valoración global	<p>Las actividades están bien, alguna de un nivel mayor y faltaría alguna explicación teórica más para que los alumnos tuvieran mas autonomía en su manejo.</p>

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Operaciones con números enteros II</u>	1ºESO	Eduardo Barbero Corral	4
Observaciones como profesor	<p>Los objetivo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los valores que sean números enteros. • Comprender el concepto de multiplicación de dos números enteros. • Hacer uso ventajoso de las propiedades de la multiplicación. • Entender la división como la operación inversa de la multiplicación. • La potenciación como multiplicación reiterada de un mismo factor. • Entender y aplicar adecuadamente la prioridad al realizar diversas operaciones combinadas. • Conseguir destreza en el cálculo mental. <p>La explicación de la multiplicación es para alumnos con un nivel aceptable en matemáticas y puede que algunos no sean capaces de entenderlas. Las actividades son adecuadas. Las de las propiedades también están bien</p> <p>Los ejercicios de la división son correctos para cualquier nivel. El apartado de potencias es bueno.</p> <p>Los cuadrados mágicos pueden ser otra forma de que los alumnos hagan multiplicaciones, divisiones y potencias, aunque algunos de ellos puede que sena para alumnos de un nivel aceptable en matemáticas.</p> <p>Creo que los enunciados están bien formulados, que las actividades están bien secuenciadas, que las escenas permiten realizar las actividades propuestas.</p> <p>La parte teórica de las operaciones combinadas contiene alguna frase interesante como: “Las operaciones combinadas se resuelven en varios pasos, todo lo que no se resuelva en un paso se debe copiar otra vez tal como estaba, sin olvidarlo ni cambiarlo de posición.” La actividad es buena</p>		
Observaciones como alumno	<p>Se leen bien los textos, son comprensibles y las escenas se ven con claridad, se sabe lo que hay que hacer en cada actividad y la secuencia de actividades a realizar es correcta.</p> <p>Las escenas funcionan correctamente y se indica con claridad lo que hay que hacer, pero debería haber cosas para anotar.</p> <p>La navegación es sencilla, funciona los enlaces mediante flechas</p> <p>Cada Actividad tiene indicaciones enmarcadas sobre el uso de la escena.</p>		
Estructura didáctica	<p>Hay diferentes tipos de metodologías, para la multiplicación y la división es expositiva, cada apartado podría estar formado por un aparte de familiarización mediante una escena interactiva y luego con actividades de práctica. La parte de potencias tiene una escena para descubrir el funcionamiento de las potencias y luego actividades de práctica.</p> <p>Las operaciones combinadas constan de una explicación teórica y un actividad de práctica.</p>		

<p>Estructura gráfica</p>	<p>Sigue la misma estructura que en los casos anteriores. Página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas.</p> <p>Las páginas de contenidos están divididas en escenas interactivas que son Actividades que están situadas a la izquierda, con un título y una descripción de manejo a la derecha.</p> <p>Las páginas tienen desplazamiento scroll, aunque hay páginas con una sola actividad y otras que tiene dos actividades. En todo caso es posible hacer cada actividad propuesta sin necesidad de desplazar la pantalla.</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p> <p>Los textos y los gráficos se ven con claridad, los colores son adecuados.</p>
<p>Estructura de archivos</p>	<p>La Unidad Didáctica está en una carpeta que contiene las páginas HTML que la componen y una subcarpeta img que contiene las imágenes de los logotipos y las flechas de navegación que se usan en esas páginas. La página inicial se llama index, el resto de las páginas tienen un nombre que identifica su contenido, salvo las actividades de cuadrados mágicos que tiene nombres alfanuméricos.</p>
<p>Valoración global</p>	<p>Es correcto, quizás la parte teórica de producto es lo que menos me gusta, no creo que sea comprensible por todos los alumnos.</p>

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<p><u>LOS NÚMEROS ENTEROS</u> <u>Representación, Ordenación y Operaciones</u></p>	1ºESO	<p>Autores: Joaquín García Mollá y Juan Rodríguez Aguilera www.i-matematicas.com</p> <p>Adaptación: José Luis Sacau Fontenla (enlace a la versión original)</p>	5
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representar números enteros • Aprender a ordenar números enteros • Adquirir destreza en las operaciones con números enteros • Agilizar el cálculo mental de las operaciones con enteros • Conocer y aplicar la prioridad de las operaciones <p>La representación gráfica esta bien explicada, las actividades son adecuadas, igual faltaría alguna ayuda para manejar la escena.</p> <p>La ordenación esta bien explicada, las actividades son adecuadas, pero repetitivas.</p> <p>Las explicaciones y actividades de suma y resta son adecuadas y variadas.</p> <p>La segunda parte es un bien apartado ya que siempre hay problemas con el – (+),-(-) ,...pero aparecen actividades repetidas que no creo que sena necesarias.</p> <p>El apartado de prioridad y paréntesis está bien, pero creo que no es necesario hacer una parte de ejercicios para practicar y actividades con un formato repetido.</p> <p>El apartado de multiplicar, dividir y potencia está bien explicado y las actividades son sencillas, pero a la vez permite la práctica de estas operaciones. Hay un tipo de actividades que permite ejercitar la rapidez de cálculo mental.</p> <p>Las explicaciones de las operaciones combinadas son buenas y los ejercicios que son de dos tipos (operar y colocar signos) están organizados por nivel de dificultad.</p> <p>Hay ejercicios de repaso similares a los realizados durante la unidad y una parte de ampliación con ejercicios más elaborados o menos mecánicos.</p> <p>Creo que los contenidos propuestos se pueden cumplir todos los objetivos, que los enunciados están bien formulados, que las actividades están bien secuenciadas y que las escenas permiten realizar las actividades propuestas.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Se leen bien los textos, son comprensibles, las escenas se ven con claridad, creo que se sabe lo que hay que hacer en cada actividad y funcionan correctamente,</p> <p>Considero que se indica con claridad la secuencia de actividades que hay que realizar y lo que hay que hacer, pero no hay nada que anotar en el cuaderno del alumno.</p> <p>Que la navegación es sencilla mediante flechas y enlaces a las actividades y</p>		

	<p>ejercicios El funcionamiento de las escenas parece intuitivo y tiene explicaciones cortas dentro de la propia escena, igual faltaría algún tipo de ayuda. Hay escena interactiva en la explicación teórica que no hay que manipular y otras que son actividades con un título y un enlace a la escena.</p> <p>Funcionan bien todos los enlaces dentro de la unidad o fuera que es ente caso si los hay.</p>
Estructura didáctica	<p>Una explicación teórica y con una escena interactiva seguida de enlaces a ejercicios para practicar y después actividades en la misma línea que los ejercicios para practicar. Lo bueno es que están organizados por nivel de dificultad. Hay ejercicios de repaso similares a los realizados durante la unidad y una parte de ampliación con ejercicios más elaborados o menos mecánicos.</p>
Estructura gráfica	<p>Tiene el formato habitual de Descartes: Hay una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas. Las páginas de contenidos están divididas en un título, una explicación teórica con una escena interactiva. A la derecha de esta una explicación y enlaces a ejercicios para practicar. Aquí me parece que esta todo muy junto o que no se ha dejado el espacio suficiente para estos enlaces a ejercicios. Luego siguen enlaces a Actividades que tienen un título breve que nos indica de que va la actividad y que son escenas interactivas, que tiene las explicaciones dentro de l apropiada actividad interactiva. A la derecha de estas actividades hay una imagen que no más que un adorno para hacer más vistosa la página. Las páginas de contenidos tienen de mayor tamaño vertical que la pantalla. La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página. La separación entre escenas se hace con una barra ancha de color azul. La elección de los colores y tamaños es correcta.</p>
Estructura de archivos	<p>La Unidad Didáctica está en una carpeta que contiene las páginas HTML que la componen y una subcarpeta imagenes_comunes que contiene las imágenes de los logotipos y las flechas de navegación que se usan en esas páginas. La página inicial se denomina index, el resto de las páginas tiene un nombre que identifica su contenido. Junto con los archivos de las páginas HTML también hay archivos de imágenes GIF y JPG que se usan en cada apartado organizado en otras subcarpetas: activ03,...</p>
Valoración global	<p>Creo que las explicaciones teóricas son claras, que no sería necesario poner actividades de práctica y luego otras actividades repetidas, pero las actividades son muy claras, aclaratorias y permiten practicar sin dificultades las operaciones con enteros y el cálculo mental. Lo bueno es que están organizados por nivel de dificultad. Por otro lado considero que está todo muy junto, igual en la presentación visual deberían de estar más separados los apartados.</p>

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>JUEGOS CON NÚMEROS Y OPERACIONES Pasatiempos matemáticos interactivos</u>	Primaria y primer ciclo de ESO	Autores: Joaquín García Mollá y Juan Rodríguez Aguilera www.i-matematicas.com Versión para la web Descartes: Idefonso Fernández Trujillo (enlace a la versión original)	6
Observaciones como profesor	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar estrategias para resolver situaciones relacionadas con las operaciones con los números enteros. • Dar a conocer una amplia colección de situaciones cuya solución ayuda, de forma notoria, al desarrollo de diversas capacidades asociadas con el estudio y práctica de las matemáticas, tanto en la teoría como en la vida real. • Familiarizar al alumnado con las nuevas tecnologías. <p>Yo sustituiría los objetivos por: Familiarizar al alumnado con las nuevas tecnologías, practicar el cálculo mental con los números enteros.</p> <p>Creo que son actividades (escenas de ensayo-error) diseñados para practicar el cálculo mental, pero además los alumnos que los realicen tienen que tener ya cierta agilidad en el cálculo mental con enteros, ya que si no puede llegar a frustrar a los alumnos. Yo pienso en mis alumnos de refuerzo y creo que no es para ellos, como mucho serían de ampliación.</p> <p>Considero que las actividades están bien secuenciadas, que las escenas permiten realizar las actividades propuestas. Hay un enlace a una ayuda sobre como hacer los ejercicios.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Todo está muy claro, secuenciado y funcionan correctamente.</p> <p>Tienen un nivel medio alto.</p>		
Estructura didáctica	<p>Considero que es una Unida Didáctica con actividades (escenas) de Entrenamiento o Ejercitación</p>		
Estructura gráfica	<p>Hay una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas.</p> <p>Las páginas de contenidos están divididas en Actividades que son escenas interactivas situadas a la izquierda. Cada Actividad tiene en la parte superior un título y una breve descripción de su uso a la izquierda y dentro de la escena. Cada página hay una escena que se ve completamente en la pantalla.</p> <p>Hay un enlace a un video-tutorial que indica como realizar la actividad y que se abre en una ventana nueva.</p> <p>Los colores textos y gráficos son adecuados.</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p>		

Estructura de archivos	La carpeta de la Unidad Didáctica tiene la página index.html, una subcarpeta img con las flechas, otra con el esto de imágenes y otra con el esto de páginas.
Valoración global	Está bien para el cálculo mental con número esteros para alumnos con nivel medio-alto.

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Estudio gráfico de características globales de una función.	4º ESO	Antonio Caro Merchante	7
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprender a describir cualitativamente las propiedades de las funciones a partir de la gráfica de la función. Adquirir una idea intuitiva de las propiedades de las funciones. <p>Es una metodología por descubrimiento que permite descubrir las propiedades gráficas de las funciones, y está bien secuenciado. Igual yo hablaría un poco de intervalos en el tema de dominio y crecimiento.</p>		
Observaciones como alumno	Que la navegación sea sencilla, contextos comprensibles, y salvo la parte de tendencias que lo veo un poco más complicado, todo lo demás está caro y se sabe lo que hay que hace en cada caso.		
Estructura didáctica	Es una metodología por descubrimiento mediante gráficas.		
Estructura gráfica	<p>Hay una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas.</p> <p>Las páginas de contenidos están divididas en una parte teórica y escenas interactivas para ir identificando las propiedades de la s funciones.</p> <p>Cada escena tiene esta a la derecha y tiene una explicación de su manejo, así como cuestiones sobre su contenido alrededor de ella.</p> <p>Son paginas con desplazamiento scroll, con más de una escena, peo cada escena se ve correctamente en la pantalla.</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p> <p>La separación entre escenas se hace con una barra ancha de color más oscuro que el fondo. La elección de los colores y tamaños es adecuada.</p> <p>Sobra el 1 delante de cada título.</p>		
Estructura de archivos	La página inicial se denomina index, el resto de las páginas tienen un nombre que se identifica con su contenido. Tiene una subcarpeta imag con las imágenes.		
Valoración global	Es un buen método.		

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Poliedros</u>	Primer ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria.	Eduardo Barbero Corral	8
Observaciones como profesor	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las diversas formas poliédricas en los objetos de nuestro entorno. • Distinguir los elementos de un poliedro. • Saber la relación que cumplen caras, aristas y vértices de un poliedro no anular, teorema de Euler. • Investigar las simetrías y las relaciones que tienen los poliedros regulares entre ellos. • Practicar la medición de distancias cortas en centímetros y milímetros, buscando la precisión en la medida y la correcta expresión de los valores. • Realizar el cálculo de la superficie de la base y la superficie lateral de prismas y de pirámides. • Realizar el cálculo del volumen de un prisma. • Deducir la ecuación del volumen de una pirámide y aplicarla. • Conseguir el hábito de anotar la unidad de medida correspondiente en el resultado de un ejercicio. <p>Creo que con los contenidos propuestos se pueden cumplir todos los objetivos, que los enunciados están bien formulados, que las actividades están bien secuenciadas, que las escenas permiten realizar las actividades propuestas. Por las imágenes, las escenas y la medida con la regla, es un buen complemento a la hora de explicar el tema de poliedros, pero precisa de la presencia del profesor, ya que se omite toda la parte teórica.</p>		
Observaciones como alumno	Todo correcto		
Estructura didáctica	Sigue el esquema normal de la unidad de poliedros y como mencione antes es un complemento a las explicaciones del profesor.		
Estructura gráfica	<p>Hay una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas.</p> <p>Las páginas de contenidos están divididas en Actividades interactivas con preguntas sobre las imágenes. Una escena por página y todo se lee correctamente.</p>		
Estructura de archivos	La estructura de los archivos de las Unidades Didácticas es página index, subcarpeta imag y esto de páginas con nombres asociados a su contenido.		
Valoración global	Puede ayudar a explicar el tema con más claridad.		

Nombre de la aplicación con hipervínculo	Curso	Autor	Nº
<u>INICIACIÓN AL CONCEPTO DE NÚMERO ENTERO</u> <u>Números y operaciones</u>	6º Primaria	José Luis Alcón Camas	9
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el uso de los números negativos en la vida cotidiana. • Relacionar números opuestos. • Elaborar un mecanismo para operar con números enteros sencillos. • Establecer las reglas de la utilización de los paréntesis. <p>Con los contenidos propuestos se pueden cumplir todos los objetivos, los enunciados están bien formulados, las actividades están bien secuenciadas, las escenas permiten realizar las actividades propuestas. Es correcto para un nivel de 6º de primaria y lo podrían realizar los alumnos de forma autónoma.</p>		
Observaciones como alumno	Todo está muy claro y tiene un manejo muy sencillo.		
Estructura didáctica	Son ejercicios para practicar y aclararse sobre algunos conceptos de enteros.		
Estructura gráfica	<p>La estructura es similar a las unidades didácticas vistas hasta el momento: página de inicio, páginas de actividades-escena, explicación y actividades para realizar en papel y en la escena.</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p> <p>La separación entre escenas se hace con una barra ancha de color más oscuro que el fondo</p> <p>Todo se ve correctamente y está bien secuenciado.</p>		
Estructura de archivos	La estructura de los archivos de las Unidades Didácticas es muy similar a lo visto hasta el momento página index y otras páginas, subcarpeta img que y otra subcarpeta.		
Valoración global	Está bien para el nivel de primaria		


Nombre de la aplicación con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Libro de aventuras interactivas</u>	1º ESO	Eva Mª Perdiguero Garzo	10
Observaciones como profesor	Es un libro interactivo (archivo flash) con actividades de enteros y fracciones y enlaces a pistas creadas con Descartes. Es una forma muy curiosa de animar a los alumnos a trabajar las operaciones de enteros y fracciones.		
Observaciones como alumno	Es un libro de pistas que se encuentran al esolver ejercicios de operaciones que puede resultar divertido desde el punto de vista del alumno.		
Estructura didáctica	Aprende jugando.		
Estructura gráfica	Es un archivo flash interactivo con enlaces a escenas Descartes y a otras páginas del libro.		
Estructura de archivos	Tiene la página principal index, dos carpetas con imágenes, archivos flash y subcarpetas con los diferentes contenidos del libro. Entre ellas una carpeta descartes con las ayudas de las actividades que son escenas,		
Valoración global	Es una forma divertida de trabajar los enteros, y como trabajo informático me parece muy bueno.		

Nombre de la aplicación con hipervínculo	Curso	Autor	Nº
Prioridad de las operaciones	Primer ciclo de ESO	Rosa M ^a Arcos de Torres	11
Observaciones como profesor	Es una página con 4 ejercicios para consolidar la jerarquía de operaciones, Dos para realizar de manera individual, el primero es muy sencillo (igual se tarda más en mover la flecha que en pensar cual es la solución) , el segundo de poner paréntesis está bien. Los otros dos son juegos de tres en raya para hacer en pareja que pueden ser entretenidos para los alumnos.		
Observaciones como alumno	Se leen bien los textos, son comprensibles y la navegación es sencilla El funcionamiento de las escenas en está bien explicado.		
Estructura didáctica	Son ejercicios prácticos para afianzar y practicar el orden de operaciones		
Estructura gráfica	Solo hay una página de gran tamaño vertical con todo los apartado del tema separados entre con una barra ancha de color más oscuro que el fondo. Son cuatro escenas con explicación en la parte superior o en al parte derecha y algún apartado teórico enmarcado en gris.		
Estructura de archivos	Solo hay una página html dentro de una carpeta llamada <u>prioridad_operaciones_rat</u>		
Valoración global	Son ejercicios útiles para practicar el orden de operaciones y el cálculo mental.		

Nombre de la unidad con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
FRACCIONES ALGEBRAICAS	4º ESO	Sonia de la Iglesia Martín	12
Observaciones como profesor	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer una fracción algebraica. • Realizar correctamente operaciones con fracciones algebraicas de igual o distinto denominador. <p>Los contenidos propuestos permiten cumplir todos los objetivos, los enunciados están bien formulados, las actividades están bien secuenciadas.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Se lee correctamente y la navegación sea sencilla</p> <p>El funcionamiento de las escenas es intuitivo.</p> <p><u>Hay escenas que no funcionan bien e imágenes que no se ven.</u></p>		
Estructura didáctica	<p>Es un tema teórico.</p> <p>En este caso se parece mucho a el desarrollo seguido cuando utilizamos la pizarra y las actividades interactivas, más que de práctica, son para generar más ejemplos de las operaciones.</p>		
Estructura gráfica	<p>Hay una primera página con el nombre del tema que desarrolla, con una breve introducción, los objetivos y el índice de contenidos, cuyos apartados son vínculos que conducen a las páginas respectivas.</p> <p>En cada página hay explicaciones teóricas y escenas que sirven para generar ejemplos del apartado del tema. Estas están centradas.</p> <p>Las páginas de contenidos tienen barra de desplazamiento vertical para poder recorrerla en su totalidad (scroll)</p> <p>La navegación entre páginas sucesivas se realiza a través de flechas que se sitúan en la parte inferior de la página.</p>		
Estructura de archivos	<p>La página inicial se denomina index, el resto de las páginas tienen un nombre que identifica su contenido y tiene una carpeta de imágenes</p> <p>•</p>		
Valoración global	<p>Estaría bien para realizar una presentación en el aula sin usar la pizarra.</p>		

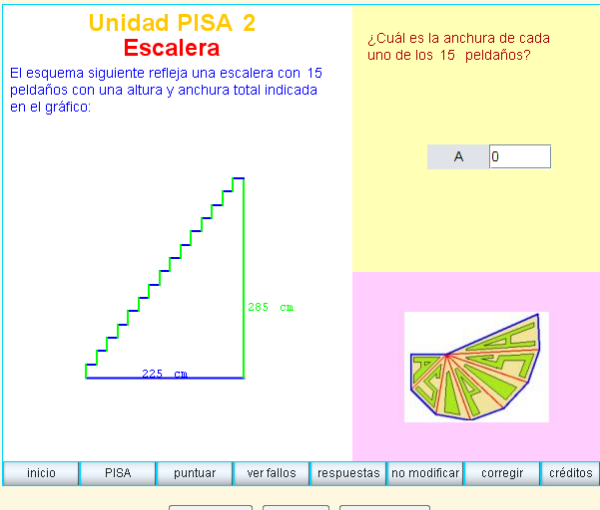
Nombre de la aplicación con hipervínculo	Curso	Autor	Nº
Estadística	3º ESO	Marian Gómez Jurado	13
Observaciones como profesor	No indica objetivos es un enlace directo a una página con otros enlaces donde hay un ejemplo del estudio estadístico de una encuesta realizada en 3º ESO con escenas interactivas que son las tablas y las gráficas. Además incluye ejercicios para realizar en el cuaderno.		
Observaciones como alumno	Que la navegación es sencilla y todo funciona correctamente, salvo una imagen que no se ve. Esta muy claro todo lo que hay que hacer y los ejemplos son adecuados.		
Estructura didáctica	Tiene parte teórica y escenas interactivas para manejar y luego actividades para reflexionar y para realizar con lápiz y papel.		
Estructura gráfica	No tiene la misma estructura que la páginas descargas. Se accede directamente a una página con accesos a diferentes apartados del estudio estadístico de diferentes preguntas de la encuesta. El resto de páginas tienen fondo blanco roto o azul claro con letras en azul y naranja y las escenas están centradas. El paso de unas páginas a otras se realiza con enlaces que ponen página siguiente o anterior o inicio.		
Estructura de archivos	Son cuatro páginas la principal se llama FGG990_UD.html y el resto tienen el nombre de los apartados.		
Valoración global			

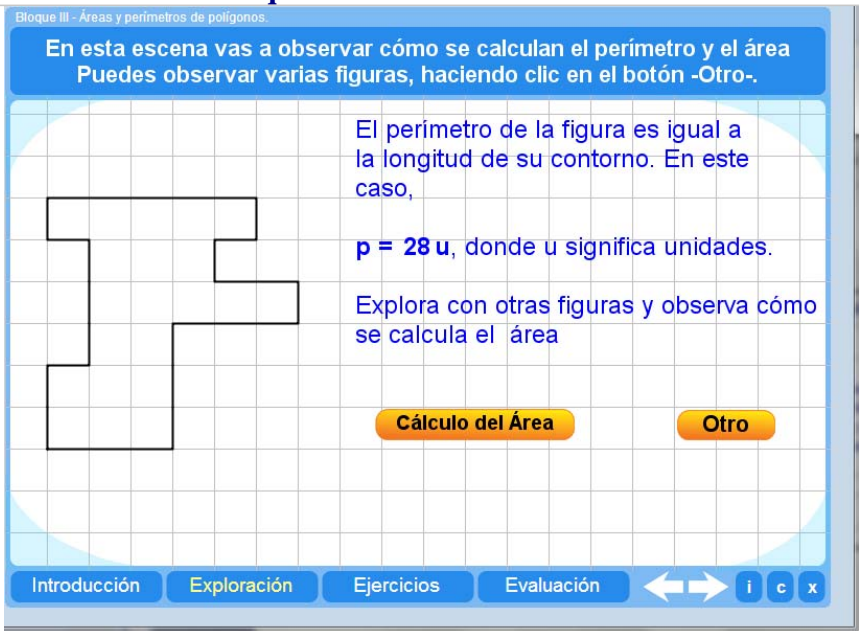
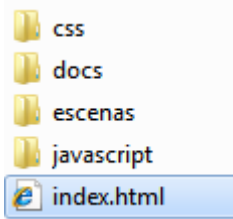
Nombre de la miscelánea con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Laberinto con suma de enteros Pisando enteros	1º ESO	Javier Abia Llera	14
Observaciones como profesor	Es una sola escena que representa un juego de suma de enteros, muy sencillo, incluso para 1º ESO.		
Observaciones como alumno	La navegación es sencilla, es una escena con explicaciones claras y que funciona correctamente.		
Estructura didáctica	Un juego para practicar suma de enteros muy sencillo.		
Estructura gráfica	Una sola escena en la izquierda con la explicación del juego a la derecha.		
Estructura de archivos	Tienen dos botones: Introducción, Objetivos que dan orientaciones y recomendaciones sobre la forma de utilizarlo		
Estructura de archivos	La estructura de los archivos es muy similar a las unidades didácticas, una carpeta llamada pisando enteros con una página principal llamada pisando_0.html, una imagen, otro archivo de extensión .sb y una carpeta img con los logotipos de Descartes.		
Valoración global	Muy simple		


Nombre de la miscelánea con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
<u>Jerarquía de operaciones</u>	1º ESO	Telesecundaria ILCE-México	15
Observaciones como profesor	Son tres juegos para practicar jerarquía de operaciones, parecen muy prácticos, además se practica el cálculo mental.		
Observaciones como alumno	La navegación es sencilla, salvo en una que puede ser más difícil de saber que hay que hacer. Todas las escenas aparecen con una explicación de su manejo en la parte superior.		
Estructura didáctica	Un juego para practicar jerarquía que puede motivar a los alumnos.		
Estructura gráfica	<p>No son como el rato de escenas de Descartes, tiene una imagen gráfica más llamativa. Son tres apartados y si pasas la prueba pasa al siguiente ejercicio o puedes acceder directamente a los otros con unos botones que aparecen en la parte inferior.</p> 		
Estructura de archivos	<p>La carpeta de contenido se llama TS_2m_b02_t01_s01_descartes dentro hay muchas páginas html, y cuatro subcarpetas con imágenes, otros documentos y otras subcarpetas.</p> <p>La página principal se llama TS_1_Principal.html</p>		
Valoración global	Una forma de motivar a los alumnos.		

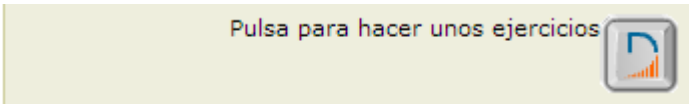
Nombre de la miscelánea con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Visualizar el cuadrado de un entero	1º ESO	Javier Abia Llera	16
Observaciones como profesor	Es una sola escena que representa los cuadrados perfectos, de modo que un número es cuadrado perfecto si se puede representar como una figura cuadrada		
Observaciones como alumno	La navegación es sencilla, es una escena con explicaciones claras y que funciona correctamente.		
Estructura didáctica	Una escena para mostrar los cuadrados asociados a los cuadrados perfectos que puede servir a la hora de explicar ese concepto.		
Estructura gráfica	Una solo escena en la izquierda con la explicación de la escena en tres botones: Introducción, Objetivos, instrucciones que dan orientaciones y recomendaciones sobre la forma de utilizarlo.		
Estructura de archivos	Una carpeta con una página html, una imagen, un archivo db y una subcarpeta con imágenes.		
Valoración global	Está bien		

Nombre de la miscelánea con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Un problema clásico de maximización de un volumen	2º Bachillerato	José Ireneo Fernández Rubio	17
Observaciones como profesor	Es una sola escena que representa el problema de optimización de maximizar el volumen de una caja creada con una cartulina.		
Observaciones como alumno	La navegación es sencilla, es una escena con explicaciones claras y que funciona correctamente.		
Estructura didáctica	Una escena que ayudaría a la hora de explicar este problema de optimización.		
Estructura gráfica	Una solo escena en la izquierda con la explicación de la escena en tres botones: Introducción, Objetivos, instrucciones que dan orientaciones y recomendaciones sobre la forma de utilizarlo.		
Estructura de archivos	Una carpeta con una página html, una imagen, un archivo db y una subcarpeta con imágenes.		
Valoración global	Útil para usar en el aula y para manipular el alumno.		

Nombre de la miscelánea con hipervínculo	Curso	Autor	Nº
PISA: Esquema de escalera	2º ESO: Matemática aplicada	José R. Galo Sánchez	18
Observaciones como profesor	Es una actividad para calcular la anchura o altura de los peldaños de una escalera de la que conocemos la altura total, la anchura total y el número de peldaños.		
Observaciones como alumno	Ceo que con la imagen pueden tener claro que operación hay que hacer. Le puede motivar en el manejo de la TIC. Es sencillo de manejar.		
Estructura didáctica	Permiten una autoevaluación formativa y facilita el entrenamiento para realización de los procedimientos.		
Estructura gráfica	<p>Solo una escena</p> 		
Estructura de archivos	La carpeta con archivos con las páginas HTML están en la carpeta principal y las demás carpetas tienen las imágenes que se utilizan en las páginas.		
Valoración global	Una forma de practicar otro tipo de actividades diferentes a las del aula, con una aplicación más directa en la vida cotidiana.		

Nombre de proyecto PI con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Áreas y perímetros de polígonos	6º Primaria	Juan Guillermo Rivera Berrío	19
Observaciones como profesor	Es una unidad didáctica para PDI muy bien estructurada y organizada.		
Observaciones como alumno	Es motivador y fácil de manejar para el alumno.		
Estructura didáctica	Sigue la estructura de una unidad : Con actividades que son Introducción, que ofrece información motivadora del tema, Exploración interactiva para aprovechar la curiosidad de los alumnos, Ejercicios de entrenamiento y profundización y Evaluación que realmente es una autoevaluación, aunque no da las respuestas correctas, es diferente cada vez que se realiza.		
Estructura gráfica	 <p>Bloque III - Áreas y perímetros de polígonos.</p> <p>En esta escena vas a observar cómo se calculan el perímetro y el área. Puedes observar varias figuras, haciendo clic en el botón -Otro-.</p> <p>El perímetro de la figura es igual a la longitud de su contorno. En este caso,</p> <p>$p = 28 u$, donde u significa unidades.</p> <p>Explora con otras figuras y observa cómo se calcula el área</p> <p>Cálculo del Área Otro</p> <p>Introducción Exploración Ejercicios Evaluación ← → i c x</p>		
Estructura de archivos	Tiene carpetas y subcarpetas, además de la página principal.  <p>css docs escenas javascript index.html</p>		
Valoración global	Creo que la pizarra digital es un instrumento muy útil que revolucionaría las clases si dispusiéramos de ellas en todas las clases de los centros de secundaria y este material es muy bueno, habría que hacer similares para secundaria.		

Nombre de proyecto Canals con hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Juegos con calculadora y números enteros	6º Pimaria	Héctor Javier Herrera Mejía	20
Observaciones como profesor	Es una actividad interactiva para el cálculo menta.		
Observaciones como alumno	Se entiende perfectamente y es muy ameno		
Estructura didáctica	Creo que son actividades motivadoras para los alumnos		
Estructura gráfica	<p>recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/CL-OP-48/index.html</p> 		
Estructura de archivos	Una página principal y tres subcarpetas		
Valoración global	Son actividades llamativas para los alumnos.		

Nombre de la unidad EDAD hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Los números enteros	1ºESO	<i>Rita Jiménez Igea</i>	21
Observaciones como profesor	<p>Los objetivos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar números enteros en distintos contextos. • Representar y ordenar números enteros. Hallar el valor absoluto y el opuesto de un número entero. • Sumar, restar, multiplicar, dividir, realizar potencias y extraer raíces cuadradas de números enteros. • Operar con números enteros respetando la jerarquía de las operaciones <p>Es una unidad muy completa con la que se pueden cumplir todos los objetivos. Los enunciados son muy claros y las actividades están bien secuenciadas. Permite realizar un seguimiento individual y autoformativo.</p>		
Observaciones como alumno	<p>La navegación es sencilla, funcionan bien todos los enlaces y las escenas. El manejo es intuitivo.</p>		
Estructura didáctica	<p>Metodología expositiva que permite la autoformación, cada apartado podría estar formado por: definiciones, familiarización, propiedades, comprobación, ejercicios, autoevaluación, profundización, evaluación.</p>		
Estructura gráfica	<p>La estructura gráfica es la descrita en los apuntes:</p> <p>Todas las páginas son del mismo tamaño y caben en la pantalla, de forma que no hay que hacer desplazamientos horizontales ni verticales. La navegación entre páginas se realiza con los botones de la zona inferior derecha, con un índice vertical con enlaces a cada apartado y con un menú horizontal con las secciones que componen el capítulo: Antes de empezar, Contenidos, Ejercicios, Autoevaluación, Para enviar al tutor y Para saber más.</p> <p>Antes de empezar- Objetivos, dos enlaces con dos problemas, uno de cuadrado mágico y otro de estar en números rojos, una escena que ocupa la parte central derecha de la pantalla que comenta la historia de los números negativos, un Cuaderno de trabajo, en distintos formatos.</p> <p>En la sección Contenidos van apareciendo los distintos apartados del Índice, para cada uno de ellos se muestra una página con la misma estructura que la página inicial: Un texto que explica el tema, una actividad motivadora interactiva y un botón para acceder a ejercicios con auto-corrección.</p> <div data-bbox="427 1818 1118 1921" style="text-align: center;">  </div> <p>La última opción del menú Índice es un RESUMEN como recordatorio de lo más importante.</p> <p>La sección de Ejercicios :variedad de ejercicios de repaso generados de forma</p>		

	<p>aleatoria</p> <p>La Autoevaluación plantea 10 ejercicios donde se y ndica si la respuesta es correcta y en caso contrario se da la solución de texto y gráfica, si procede.</p> <p>Para enviar al tutor es una prueba sobre el tema que permite enviársela al tutor.</p> <p>Para saber más con varias curiosidades y actividades interactivas como juegos,...</p>
Estructura de archivos	Hay muchos archivos html, cuatro capetas con imágenes, la calculadora, ejercicios...
Valoración global	Está muy currada y los contenidos son muy claros.

Nombre de la unidad Discurso hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Resolver problemas de números enteros	1º ESO	Desarrollado en el Instituto de Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México Dirección General de Evaluación Educativa	22
Observaciones como profesor	<p>Objetivo</p> <p>Resolver problemas que involucren operaciones básicas con números enteros.</p> <p>Buenos es un tipo de problemas concreto que ayuda a los alumnos a razonar.</p>		
Observaciones como alumno	<p>Que la navegación es sencilla solo una página con desplazamiento vertical y las escenas se explican en la ayuda general.</p>		
Estructura didáctica	<p>Metodología expositiva con explicaciones y ejercicios de práctica.</p>		
Estructura gráfica	<p>Están formados por explicaciones teóricas junto con actividades y ejemplos interactivos que incluyen escenas y botones interactivos y expresiones matemáticas.</p>		

escartes web 2.0

Álgebra

○ índice discursos

Resolver problemas con números enteros

Operaciones básicas con números enteros

Objetivo

Resolver problemas que involucren operaciones básicas con números enteros.

Procedimiento

Al plantear un problema se desea determinar ciertas cantidades desconocidas (incógnitas) a partir de cantidades conocidas (datos). Por ejemplo, se quieren encontrar dos números cuya suma sea de 132 y su diferencia de 30.

Una primera estrategia para resolver este problema se basa en hacer 'tanteos'. Esta estrategia consiste en intentar adivinar los valores de las incógnitas, aunque este adivinar no debe carecer de razonamiento. Comenzar con los números 100 y 50 para resolver el problema anterior es un mal empleo de la estrategia de tanteo, porque estos números no suman 132. Un mejor comienzo radica en fijar el primer número, digamos el 100 y obligar a que el segundo número cumpla con la primera condición, es decir, debe ser 32.

Una vez que los números cumplen con la suma de 132, debemos verificar que su diferencia sea 30. Con nuestro primer tanteo la diferencia es $100 - 32 = 68$, un número demasiado grande, por lo que deben realizarse nuevos tanteos con números enteros más pequeños hasta encontrar los números correctos.

Reiniciar escena Bibliografía Ayuda general

Tiene tres botones en la parte inferior, para recargar la escena, ya que todo es una escena. Leer la bibliografía y una ayuda general sobre este tipo de documentos y los diferentes elementos interactivos que aparecen dentro de él

Estructura de archivos	Una carpeta con 1 página index, otras imágenes y don subcarpetas con otra imágenes, y dos páginas, la de bibliografía y la de ayuda.
Valoración global	

Nombre de la unidad Discurso hiperenlace	Curso	Autor	Nº
Operaciones combinadas de números enteros: jerarquía de operaciones	1º ESO	Desarrollado en el Instituto de Matemáticas de la Universidad Nacional Autónoma de México Dirección General de Evaluación Educativa	23
Observaciones como profesor	<p>Objetivo</p> <p>Realizar operaciones combinadas con números enteros, considerando el orden de prioridad en las operaciones.</p> <p>Se pueden cumplir los objetivos con los contenidos.</p>		
Observaciones como alumno	<p>La navegación es sencilla y las escenas también.</p> <p>La comprensión de los textos es correcta.</p>		
Estructura didáctica	Exposición teórica con ejemplos y ejercicios para practicar.		
Estructura gráfica	Igual que el anterior.		
Estructura de archivos	Igual que el anterior.		
Valoración global	Simple y con mucha letra.		