



Recursos para el estudio de las
Matemáticas
I ciclo de EGB Costa Rica

Mayo 2020

Presentación

En el marco del Programa Nacional de Tecnologías Móviles, TecnoAprender, y con el interés de apoyar el estudio de las matemáticas, el Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación ha seleccionado recursos acordes con los Programas de Estudio vigentes.

Estos recursos pueden utilizarse en el proceso educativo a cargo de la persona docente, en el entorno familiar o bien en el estudio individual.

En particular, a raíz de la pandemia mundial, se ha elaborado como un insumo de apoyo para las personas estudiantes, docentes y familias.

Se espera que su uso le agregue emociones positivas al aprendizaje de las matemáticas.

La selección y sugerencias ha estado a cargo de Lilliam Patricia Rojas Artavia, asesora de matemáticas.

El diseño gráfico es obra de Christian Vargas Rojas, diseñador de GESPRO en DRTE.

Mayo 2020

Transformación curricular, una apuesta por la calidad educativa.

Tel.: (506) 2255-3525 • Ext.: 4601

San Francisco de Goicoechea, San José, edificio Antiguo CENADI.

ÍNDICE

PRIMER AÑO

NÚMEROS

Habilidad 1	5
Habilidad 1	6
Habilidad 2	7
Habilidad 18	8

GEOMETRÍA

Habilidades 1 y 2	9
Habilidad 4	10

MEDIDAS

Habilidades 6 y 7	11
Habilidad 9	13

RELACIONES Y ÁLGEBRA

Habilidad 1	14
Habilidad 2	15

SEGUNDO AÑO

NÚMEROS

Habilidad 2	18
Habilidad 5	19
Habilidad 11	20
Habilidad 18	21

GEOMETRÍA

Habilidad 9	22
Habilidad 9	24

MEDIDAS	
Habilidad 2	25
Habilidad 14	26
RELACIONES Y ÁLGEBRA	
Habilidad 1	27
TERCER AÑO	
NÚMEROS	
Habilidad 4	28
Habilidades 6, 7 y 12	31
GEOMETRÍA	
Habilidad 6	32
MEDIDAS	
Habilidad 8	33
Habilidades 13 y 14	34
RELACIONES Y ÁLGEBRA	
Habilidad 1	35
ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD	
Habilidad 1	36
Habilidad 2	37
Habilidad 4	39
Habilidad 5	42
OBSERVACIONES	43

PRIMER AÑO

NÚMEROS

Para la habilidad 1, página 84 del programa.



Moja el dedo en la paleta de colores y colorea según la numeración

0	←	5	←
1	←	6	←
2	←	7	←
3	←	8	←
4	←	9	←

Otras flores

Ceferino A.

URL: <https://www.geogebra.org/m/UP4F8gER>

La actividad es idónea si y solo si la persona estudiante puede diferenciar los colores. En caso contrario, **NO utilice** este recurso.

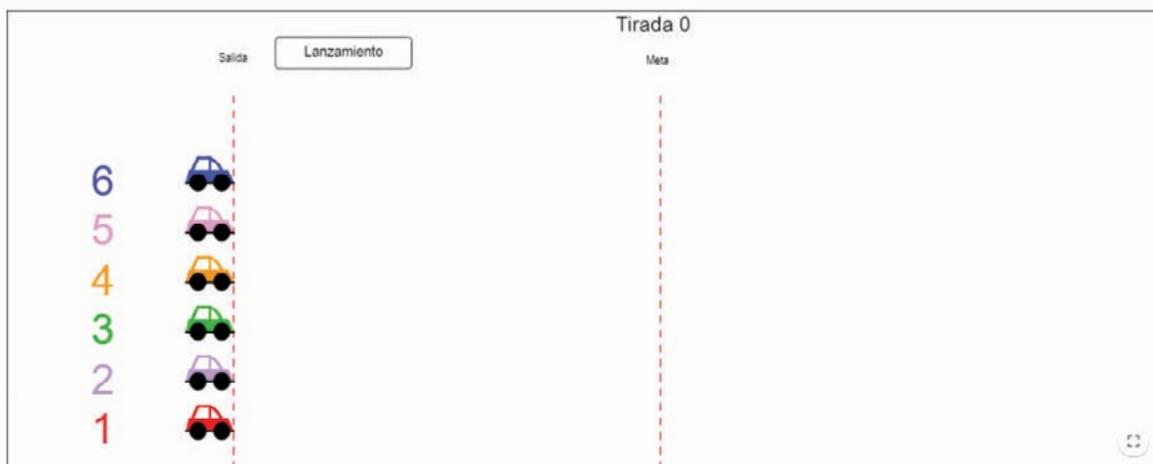
Dale color a cada parte de la imagen.

Con el botón “otras flores” se modifica el color asignado a cada número.

PRIMER AÑO

NÚMEROS

Habilidad 1, página 84 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/eNGSqy8m>

Este recurso está elaborado para otra temática y otras edades. Sin embargo, la familia y la persona estudiante puede usarlo como una actividad lúdica.

Con el botón “Lanzamiento” realice tiradas de un dado.

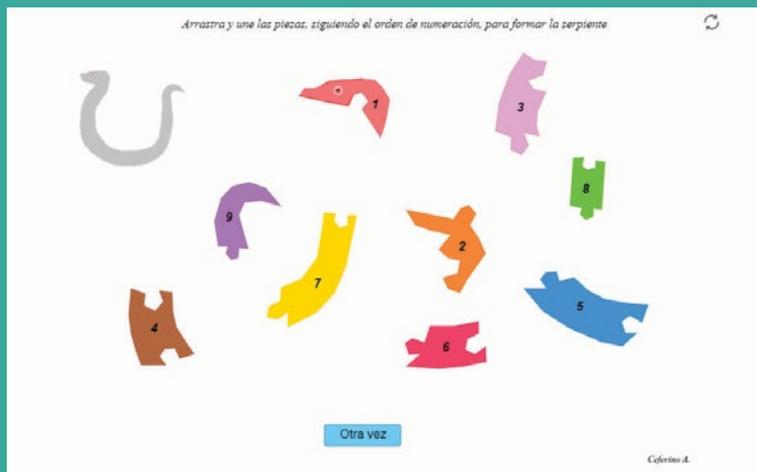
Los vehículos irán avanzando según salga su número en el dado.

La persona estudiante refuerza la cantidad (puntos en el dado) y su numeral (número de vehículo).

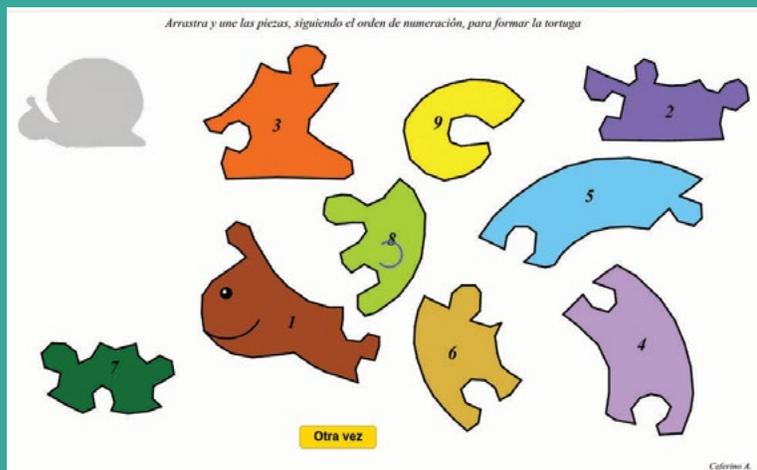
PRIMER AÑO

NÚMEROS

Para la habilidad 2, página 84 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/XGX7B4jv>



URL: <https://www.geogebra.org/m/hzWpKMPF>

Actividades de arrastre para armar un rompecabezas.

Involucra los números del 1 al 9.

Adaptables para construir materiales concretos.

PRIMER AÑO

NÚMEROS

Habilidad 18, página 88 del programa.



$$7 - 4 = ? \dots$$

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	←	



¡Otro número!



URL: <https://www.geogebra.org/m/wcPubcSk>

Este recurso te permite probar tus habilidades para restar.

Te indicará el tiempo y el puntaje.

Puedes cambiar el ejercicio.

Verifica con el botón del ✓.



Para las habilidades 1 y 2, página 110 del programa.

Círculos y circunferencias.

Autor: Zulma Elizabeth Zamudio

Tema: Círculo

Hacé clic en el botón inferior izquierdo para animar.
¿Qué formas tiene la imagen?

URL: <https://url2.cl/TIR1U>

¿Cuáles figuras reconoces en la ilustración?

Observa y manipula por separado:

1. Manipular el deslizador.

2. Activar la animación.

¿Qué pudiste observar? _____

En relación con los círculos más grandes, que forman los ojos:

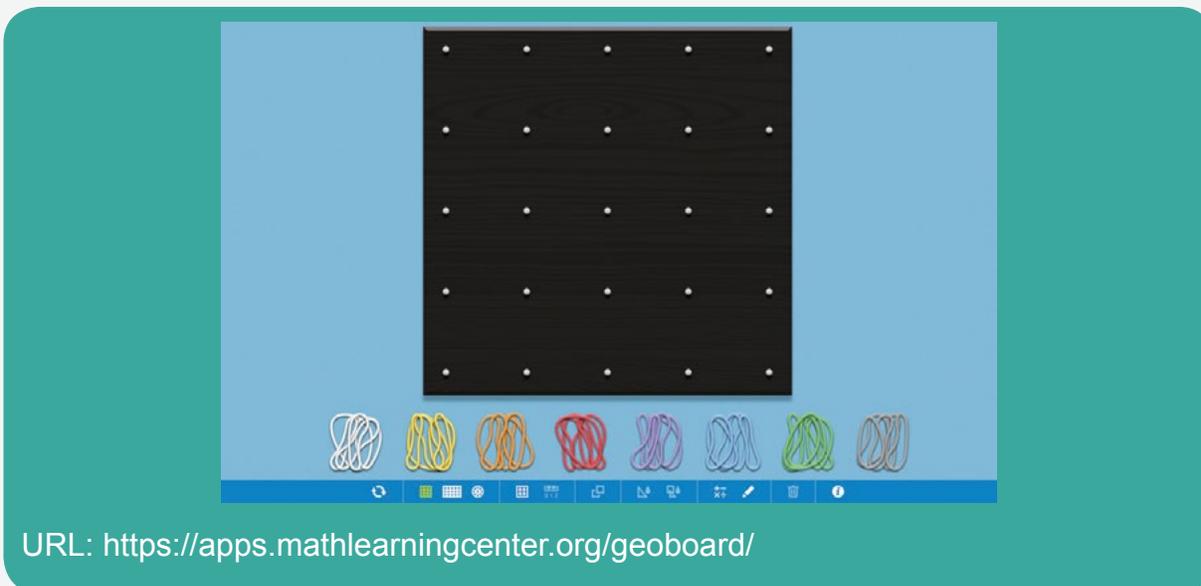
¿Cuántos puntos están en el exterior de ellos?

¿Dónde se ubican las pupilas? () exterior () interior () borde

PRIMER AÑO

GEOMETRÍA

Habilidad 4, página 111 del programa.



Esta aplicación se puede instalar en los teléfonos móviles, tanto iPhone como Android abajo costo. Se puede agregar, gratuitamente, en Chrome y ser utilizada sin conexión. Para ello ir a <https://www.mathlearningcenter.org/resources/apps>



También se puede utilizar en línea sin agregar la extensión.

Recomendación de uso: Permita que la persona estudiante manipule y aprenda la herramienta. Entre otros, con uso del mouse o directamente en pantalla se hala una liga y se forman figuras. En primer año se estudian triángulos, cuadriláteros y polígonos.

PRIMER AÑO

MEDIDAS

Habilidades 6 y 7, página 124 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/ReVxNFJb>

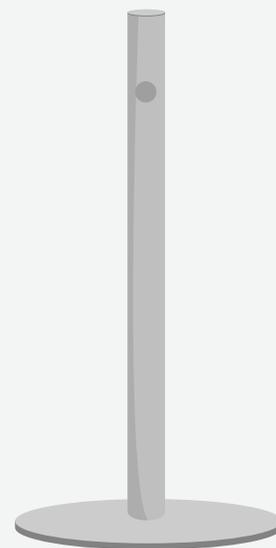
Dispone de dos deslizadores.

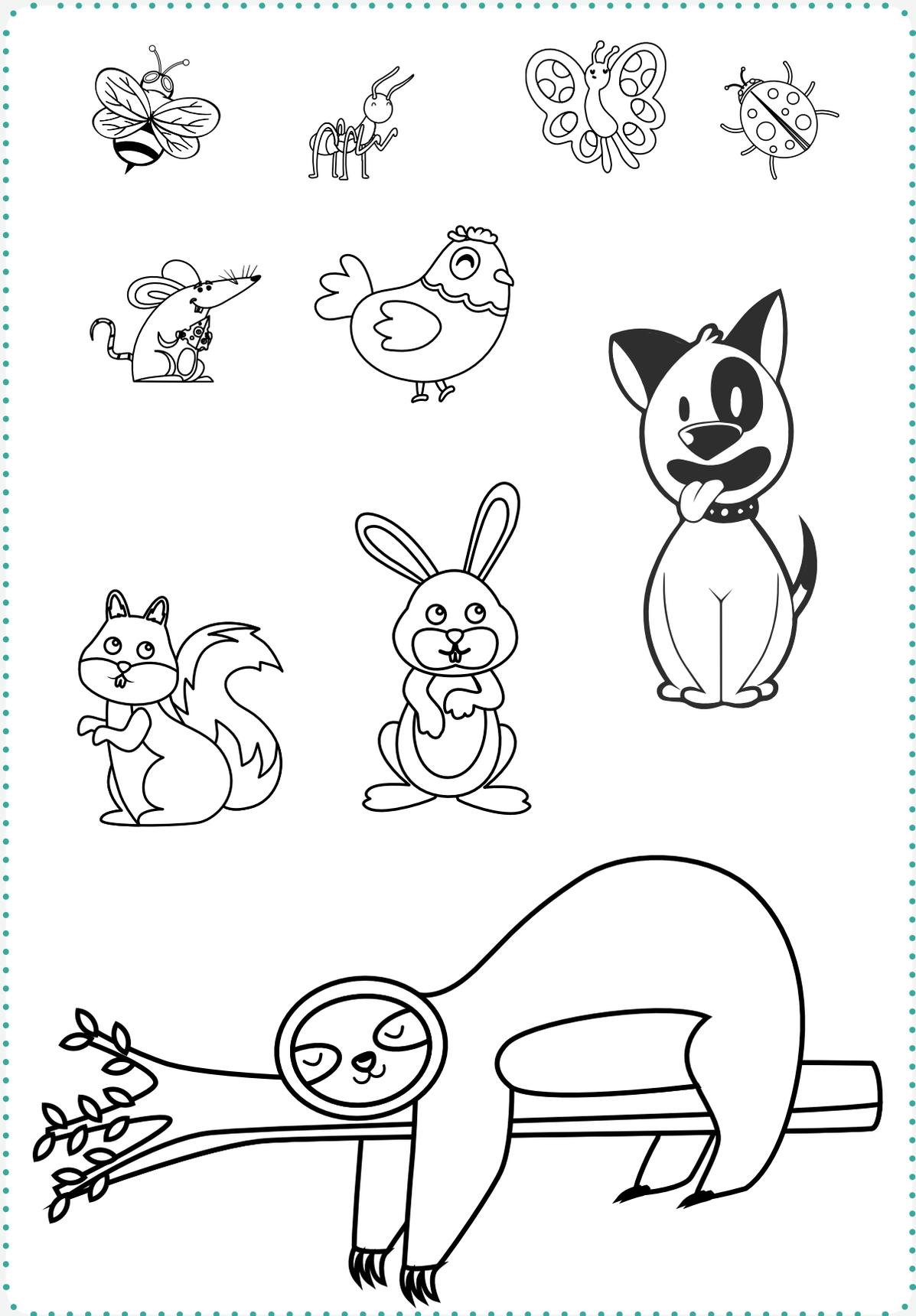
La persona estudiante manipula los deslizadores y expresará con sus propias palabras lo que sucede.

Se puede complementar con actividades como la siguiente.

Se brinda la base de la balanza y un conjunto de imágenes para reproducir y colorear.

La persona estudiante tendrá que dibujar en cada caso la inclinación de la balanza, de acuerdo con los animales que ponga en los platillos.





PRIMER AÑO

MEDIDAS

Habilidad 9, página 124 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/SwpDy7ND>

Actividad de arrastre, en la cual la persona estudiante ubica los elementos acordes a si pertenecen a un escenario nocturno o de día.

Tiene el valor agregado de que puede tener las palabras día y noche en otros dos idiomas: francés e inglés.

Puede adaptarse para hacer un material en cartulina o cartón, con elementos móviles y podría acondicionarse con uso de velcro en caso de que la ilustración para día y noche se haga en material adecuado.

PRIMER AÑO

RELACIONES Y ÁLGEBRA

Habilidad 1, página 136 del programa



La clave para abrir la caja fuerte aparece debajo, pero falta el último número. Debes pulsar en el teclado de la caja fuerte sobre el número que continúa la serie



1 - 2 - 3 - ?

Ceferino A.

URL: <https://www.geogebra.org/m/dPhbVfht>

La secuencia inferior abre la caja fuerte, pero se ha olvidado el último número.

Elija cuál número sigue.

La comprobación consiste en brindar un nuevo ejercicio cuando se ha resuelto correctamente el que se está trabajando.



URL: https://clic.xtec.cat/projects/cuc_seri/jclic.js/index.html

Esta aplicación presenta más de 10 ejercicios, pero son todos con la misma idea: cada secuencia alterna las dos figuras que se brindan.

Trae sonido al final cuando se completa cada secuencia. Este detalle puede mantener la atención de la persona estudiante.

Para reforzar la idea de sucesión, en familia se podría crear material para que se cambie el tipo de secuencia. Al principio, alguien mayor puede colocar piezas y dar idea de la sucesión. Posteriormente, la persona estudiante puede crear sus propias sucesiones.

El material puede hacer en cartón, cartulina o papel. Se puede aprovechar materiales de publicidad si se puede obtener varias imágenes iguales.

Completa la sucesión

Activity 1: Tree sequence completion.

Top row: A smiling bee character, followed by a sequence of six circles containing trees. The trees alternate between a deciduous tree and a palm tree. The sequence is: Deciduous, Deciduous, Palm, Deciduous, Deciduous, Palm. This is followed by four empty circles. A watering can icon is positioned above the first empty circle.

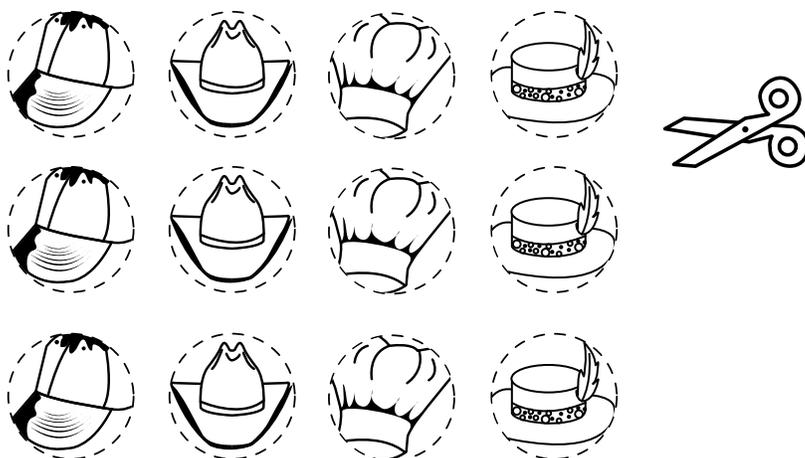
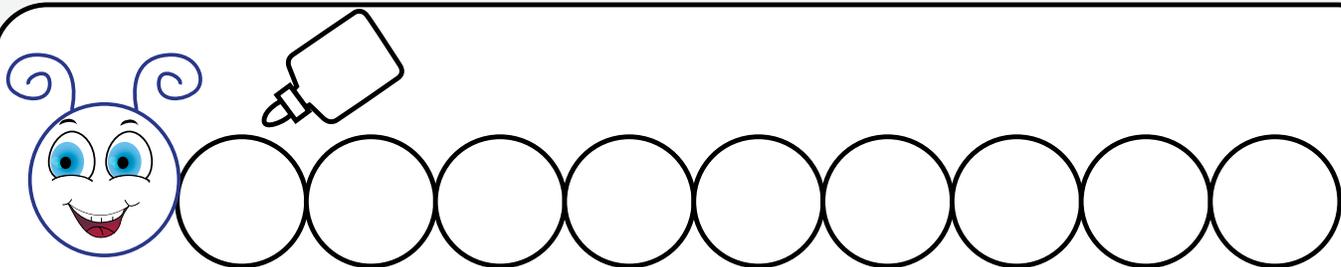
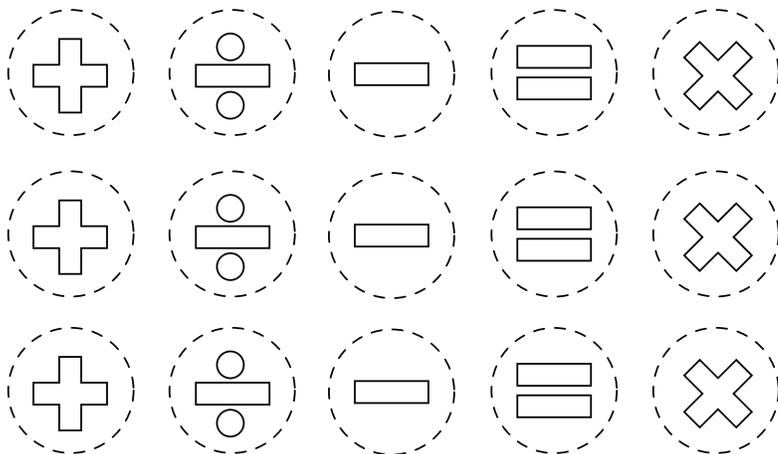
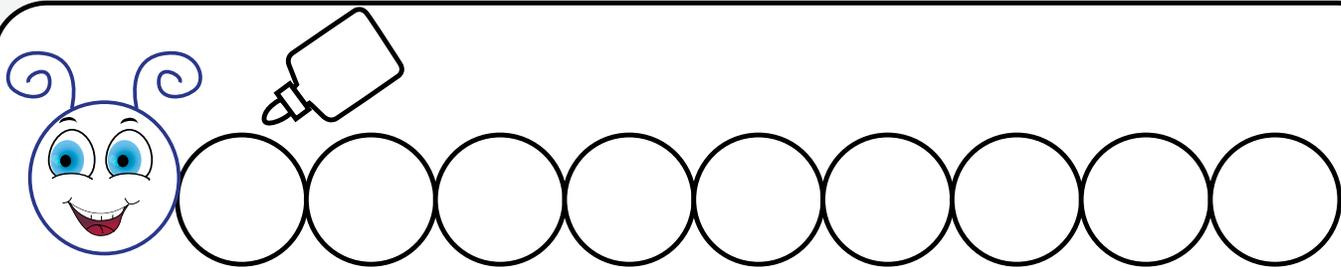
Bottom row: A grid of dashed-line trees for cutting. The first two rows each contain six trees, alternating between deciduous and palm trees. The third row contains a pair of scissors icon.

Activity 2: Ball sequence completion.

Top row: A smiling bee character, followed by a sequence of six circles containing balls. The balls alternate between a soccer ball and a beach ball. The sequence is: Soccer, Beach, Soccer, Soccer, Beach, Soccer. This is followed by four empty circles. A watering can icon is positioned above the first empty circle.

Bottom row: A grid of dashed-line balls for cutting. The first two rows each contain seven balls, alternating between soccer and beach balls. The third row contains a pair of scissors icon.

Construye tu sucesión



SEGUNDO AÑO

NÚMEROS

Para la habilidad 2, página 89 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/mXWuKk3V>

Observa el número en el rectángulo superior. Modifica las unidades, decenas y centenas para representarlo en el ábaco.

Para aumentar la cantidad presiona el cuadrado debajo del ábaco.

Para quitar o borrar elementos, presiona sobre las bolitas.

Juega. Con cada acierto recibirás un nuevo número.

SEGUNDO AÑO

NÚMEROS

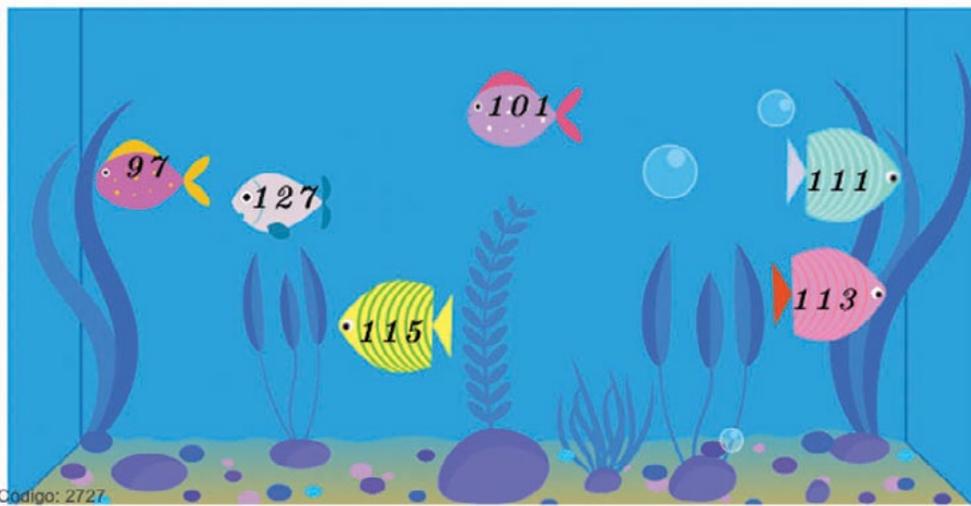
Habilidad 5, página 90 del programa.



Ordena de menor a mayor

Hacer otro

(Ve pulsando en los peces para que entren o salgan del acuario)



URL: <https://www.geogebra.org/m/u9kqbcdc>

Lee la instrucción para saber si se ordena de mayor a menor o al revés.

Para sacarlos, dales clic en el orden solicitado. Si quieres que regrese a la pecera dale clic.

Una vez sacados los peces aparece el botón “Corregir”.

Si deseas otro ejercicio usa el botón “Hacer otro”.

SEGUNDO AÑO

NÚMEROS

Habilidad 11, página 92 del programa.

Puntuación: 0 puntos de 0 intentos.

Sumando \rightarrow 10
+
Sumando \rightarrow 4
Suma \rightarrow 1

Mueva, para elegir el resultado \rightarrow 1

10 + 4 =
10 + $\begin{array}{r} 0 \\ 4 \end{array}$ = 10
14

Pulsar \downarrow

Manual
Automático=Cualquier valor minuendo y sustraendo

Para que la operación se haga de una forma rápida, pasaremos por el 10.
Hay dos maneras de interpretar la resta:
1ª - Al 14 le quitamos 6. Para hacerlo:
 $14 - 6 = 14 - (4 + 2) = 14 - 4 - 2 = 10 - 2 = 8$
Lo que falta para bajar a 10

2ª - Del 6 al 14. Para hacerlo:
Del 6 al 10 faltan 4
Del 10 al 14 faltan 4
Lo sumamos: $4 + 4 = 8$

URL: <https://www.geogebra.org/m/UQTq7FBZ>

Ejercicios de sumas con total igual o menor a 20.

Se producen al azar. Se verifica el total.

Puntuación: 1 puntos de 5 intentos.

Minuendo \rightarrow 13
-
Sustraendo \rightarrow 11
Resta \rightarrow 2

Mueva, para elegir el resultado \rightarrow 2

Manual
Automático=Cualquier valor minuendo y sustraendo

Para que la operación se haga de una forma rápida, pasaremos por el 10.
Hay dos maneras de interpretar la resta:
1ª - Al 14 le quitamos 6. Para hacerlo:
 $14 - 6 = 14 - (4 + 2) = 14 - 4 - 2 = 10 - 2 = 8$
Lo que falta para bajar a 10

2ª - Del 6 al 14. Para hacerlo:
Del 6 al 10 faltan 4
Del 10 al 14 faltan 4
Lo sumamos: $4 + 4 = 8$

URL: <https://www.geogebra.org/m/DkDdCam7>

Varios ejercicios de restas.

Puede hacerse al azar o bien manipular y elegir minuendo y sustraendo

Se verifica resultado.

SEGUNDO AÑO

NÚMEROS

Habilidad 18, página 95 del programa.



Pesar

Ingresa el Resultado de la Suma

$45 + 10$

?

URL: <https://www.geogebra.org/m/CTbSSzEh>

A divertirse con el cálculo de sumas.

Efectúa la suma y escribe tu sugerencia en el cuadrado inferior izquierdo. Dale enter.

Presiona el botón “Pesar” y observa lo que pasa.

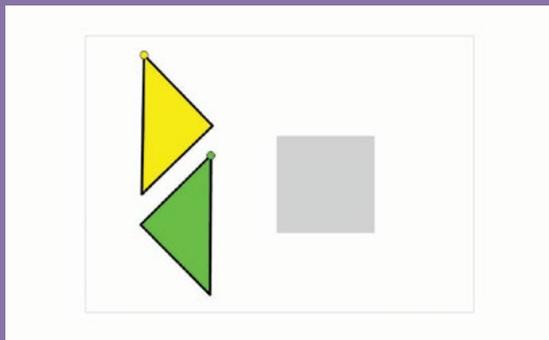
Anota tus observaciones en el cuaderno o portafolio.

¿Cuántos ejercicios deseas hacer?

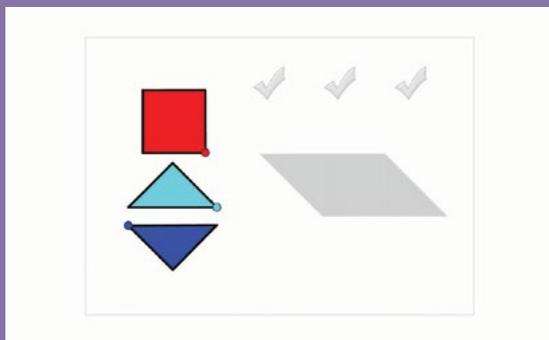
SEGUNDO AÑO

GEOMETRÍA

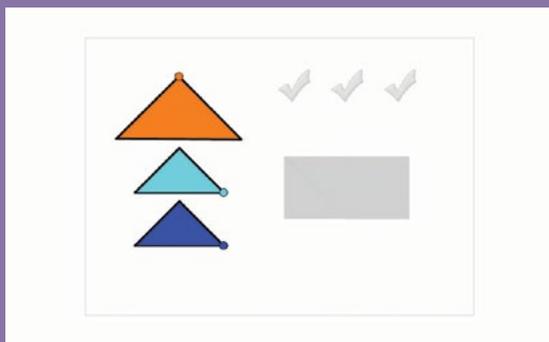
Habilidad 9, página 212 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/wR5jvhXV>



URL: <https://www.geogebra.org/m/xzAfR4Vu>



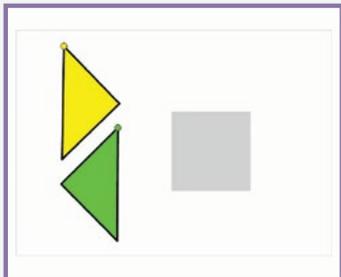
URL: <https://www.geogebra.org/m/SCb2WYm5>

Se puede emular con material concreto.

SEGUNDO AÑO

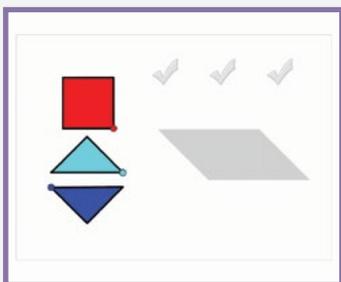
GEOMETRÍA

Dibuja en tu cuaderno o portafolio las figuras de cada caso.



Nombre de las figuras: _____

Juega con la aplicación hasta formar la figura.



Nombre de las figuras: _____

Juega con la aplicación hasta formar la figura.



Nombre de las figuras: _____

Juega con la aplicación hasta formar la figura.



ARRASTRA LAS PIEZAS AL INTERIOR DE LA SILUETA PARA FORMAR LA FIGURA

Ceferino A.

URL: <https://www.geogebra.org/m/McwtpcnH>

Docente: Esta actividad se puede adaptar a material físico. Haga pantallazo del ejercicio, cópielo para fotocopiar o imprimir. Resuélvalo para avanzar y obtener otra figura. Haga pantallazo del nuevo ejercicio y prosiga.

Estudiante:

Arma la figura de la izquierda arrastrando las figuras de la derecha.

Juega y usa todas las figuras.

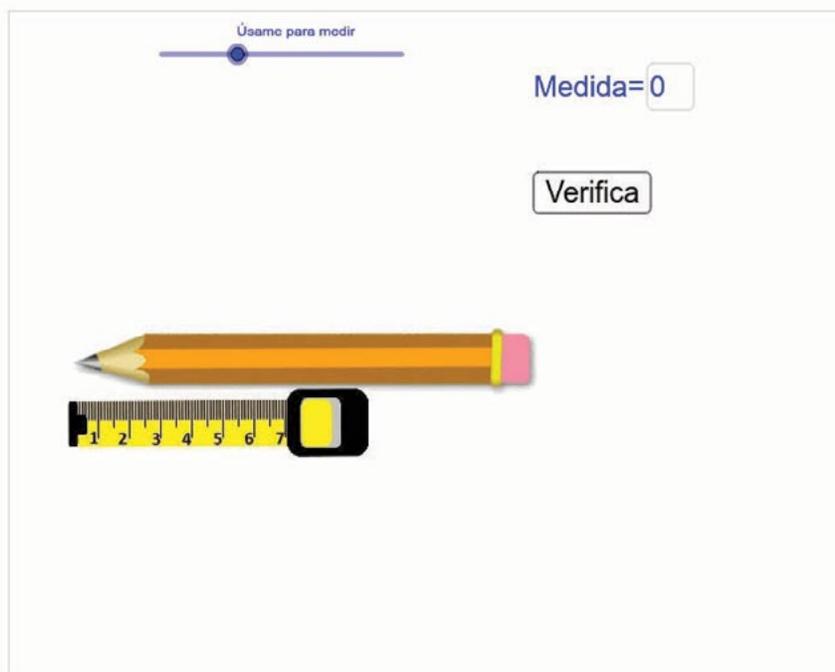
En tu cuaderno o portafolio menciona los tipos de figura que se utilizan.

Ilustra con una de las figuras que propone el recurso.

SEGUNDO AÑO

MEDIDAS

Habilidad 2, página 126 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/kmbkcnkm>

El deslizador con la frase “Úsalo para medir” hace que la cinta métrica se adapte para medir el objeto que aparece en el recurso.

Coloque el dato.

Para comprobar su medición de clic en el botón “Verifica”

SEGUNDO AÑO

MEDIDAS

Habilidad 14, página 127 del programa.



Doce en punto

Escribe la hora

OTRA

URL: <https://url2.cl/AzbUe>

Tres niveles de dificultad.



Tiene dos herramientas:

-  Puntero para mover y arrastrar. Se usa para manipular las agujas del reloj.
-  Lápiz para escribir la hora. Se convierte en borrador si se presiona el mouse derecho.

SEGUNDO AÑO

RELACIONES Y ÁLGEBRA

Habilidad 1, página 138 del programa.



Autor: Ceferino A.

Pica en los números de la izquierda para continuar la serie

URL: <https://url2.cl/8LWav>

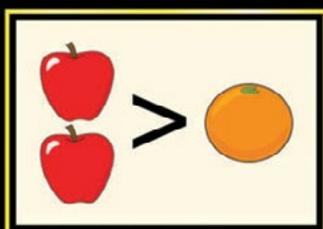
Variedad de ejercicios para completar la sucesión que se inicia en un dibujo que también cambia.

Dar clic sobre el número que sigue en la sucesión.

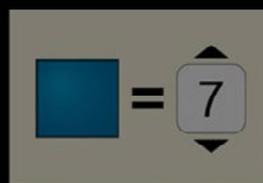
Conforme se avanza en los ejercicios aumenta la dificultad.



Explorador de Igualdades: Intro



Básico



Laboratorio

PHET

URL: https://phet.colorado.edu/sims/html/equality-explorer-basics/latest/equality-explorer-basics_es.html

Parte 1

Explora el recurso. Observa para qué sirven los diferentes botones que se ofrecen.

Por ejemplo, ¿para qué son los cuadritos al lado derecho de la balanza?

¿Cuál es la función de los íconos en la base de la balanza?

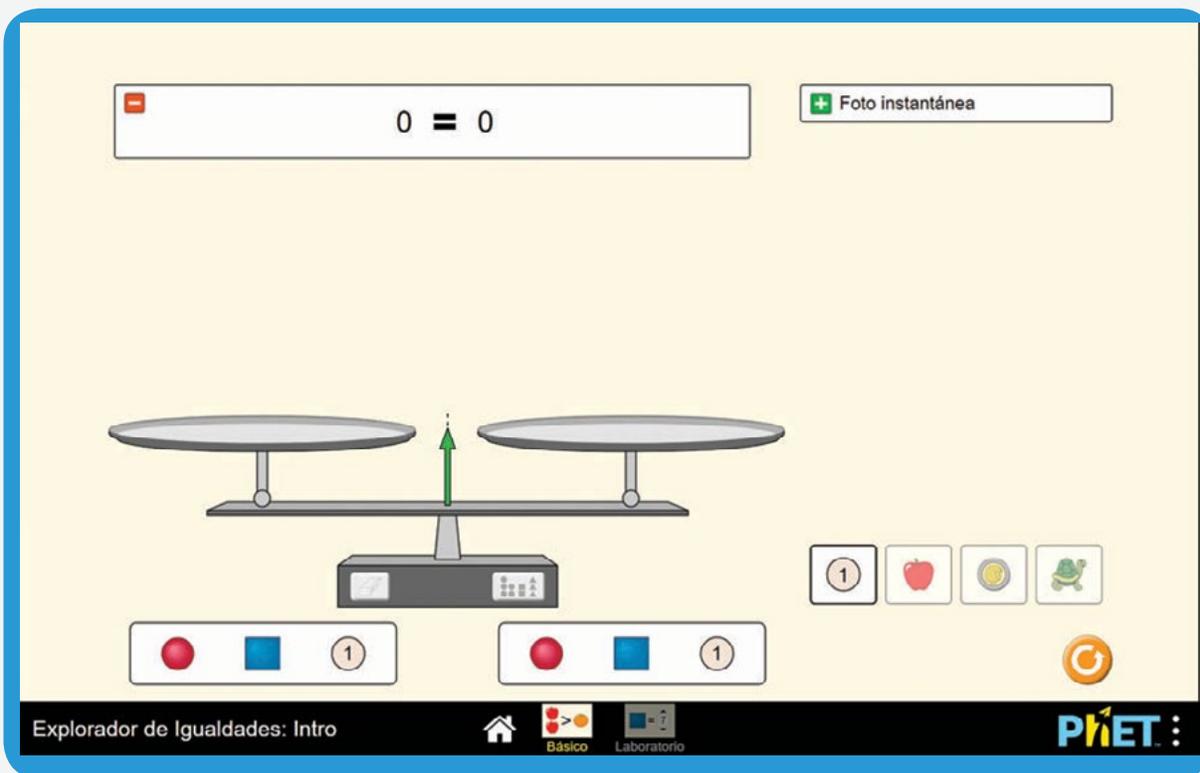


TERCER AÑO

NÚMEROS

Parte 2

Juega con la balanza. Coloca frutas, animalitos o monedas.



Observa lo que ocurre y escribe en tu cuaderno o portafolio algunas conclusiones.

¿Cuál fruta pesa más que las otras? _____

¿Quién pesa más la tortuga o el gato? _____

¿Puedes lograr que la balanza quede en equilibrio? ¿Cómo lo hiciste?

TERCER AÑO

NÚMEROS

Parte 3

En la parte inferior del recurso encontrarás unas ilustraciones como:



Elige la opción Laboratorio.

Analiza sus componentes. Observa el recuadro superior derecho.

Escoge valores diferentes para las figuras en el recuadro superior derecho.

Usa la balanza y trata de ponerla en equilibrio usando diferentes figuras a cada lado.

Ajusta los valores sin que sean iguales.

Anota tus observaciones en el cuaderno o portafolio.

Parte 4

Prepara el recurso con valores distintos para las figuras. Asegúrate de que es posible poner la balanza en equilibrio.

Anota los valores que le diste a cada figura.

Presiona en el menos de las esquinas de los recuadros superiores.



Ahora puedes pedirle a otra persona que sin activar estos recuadros y usando la balanza, averigüe los valores que le diste a cada figura.

TERCER AÑO

NÚMEROS

Habilidades 6, 7 y 12, páginas 98 y 99 del programa.



URL: <https://phet.colorado.edu/es/simulation/arithmetric>

El recurso tiene tres partes: Multiplicación, Factores y Divisiones.

En cada módulo posee tres niveles de dificultad.

Los efectos de sonido se pueden desactivar. Tiene opción para activar el tiempo.

TERCER AÑO

GEOMETRÍA

Habilidad 6 página 114 del programa.



URL: <https://url2.cl/h31id>

Manipule los elementos de este recurso y determine las funciones de ciertos puntos, la del botón y la celda. Anote en su cuaderno o portafolio sus conclusiones.

El transportador se puede trasladar de lugar presionando el punto rojo y arrastrando con el mouse.

El punto azul del transportador lo gira.

Coloque adecuadamente el transportador y mida el ángulo. Anote su cálculo.

Para averiguar si obtuvo una medida exacta, marque la casilla en blanco en la esquina superior izquierda.

¿Desea hacer otro ejercicio? Presione el botón en la esquina superior izquierda.

TERCER AÑO

MEDIDAS

Habilidad 8 página 129 del programa.



¿CÓMO SE JUEGA?

TIENES QUE EQUILIBRAR LA BALANZA. EN UN PLATILLO DE LA BALANZA VAN APARECIENDO OBJETOS A EQUILIBRAR, EN EL OTRO TIENES QUE IR PONIENDO PESOS HASTA EQUILIBRAR LA BALANZA.

TIENES 2 MINUTOS PARA EQUILIBRAR 10 OBJETOS.

00000.000 KG. **VAMOS**

URL: <http://ntic.educacion.es/w3/recursos/primaria/matematicas/pesomasa/juego/juego.html>

Juego en línea. Requiere flash

Consiste en equilibrar la balanza. Se colocan pesos en un lado de la balanza hasta conseguir la medida de la masa del objeto que está en el otro lado de la balanza.

Puede completar con este otro recurso:

<http://ntic.educacion.es/w3/recursos/primaria/matematicas/pesomasa/a2/pesa.html>

TERCER AÑO

GEOMETRÍA

Habilidades 13 y 14 página 129 del programa.



Cantidades de agua

$45x(5+23)^2 = 1587600$

START

1 L
1 dl

Cyberkidz

URL: <https://n9.cl/lhgh>

Juego en línea. Requiere flash.

Los ejercicios planteados requieren hacer conversiones y aplicarlas para resolver cada reto



¿Qué es una sucesión?

¡Buenos días niños!
Hoy vamos a repasar
un tema de matemáticas.

SOMOS LOS PATRONES Y
LAS SUCESIONES,
ESTAMOS EN TODOS LADOS...
¡ENCONTRANOS!

← →

unity WebGL

Sucesiones y patrones

URL: <https://www.mep.go.cr/educatico/sucesiones-patrones>

Recurso interactivo que mezcla la historieta con ejercicios.

Tiene una interesante actividad en 3 D para reconocer patrones en escenarios cotidianos.

Si bien se podría proyectar, lo ideal es que cada persona estudiante lo explore por partes.

Se recomienda que la persona estudiante haga anotaciones en su cuaderno o portafolio y posteriormente comente en su grupo.

TERCER AÑO

ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD

Para la habilidad 1, página 159 del programa.



URL: <https://www.geogebra.org/m/eNGSqy8m>

Juega hasta que gane uno de los carritos. _____

Cuando le diste al botón "lanzamiento", ¿qué ocurría? _____

¿Cuál número salió más veces? _____

¿Cuál número nunca salió? _____

¿Cuántos lados tiene un dado? _____

¿Será posible que dos carros lleguen al mismo tiempo si solo se mueven al tirar el dado? () Sí () No ¿Por qué? _____

Anota los números que podían salir del dado: _____



URL: <https://url2.cl/3R6Bt>

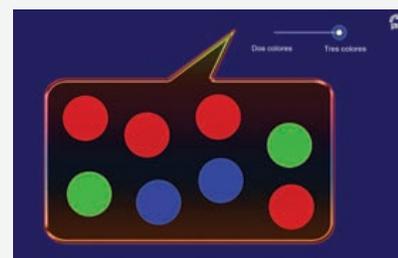
La actividad es idónea si y solo si la persona estudiante puede diferenciar los colores. En caso contrario, **NO utilice** este recurso.

Parte 1

Lee con atención el siguiente ejemplo.

Hay tres colores, para referirnos a ellos usaremos:

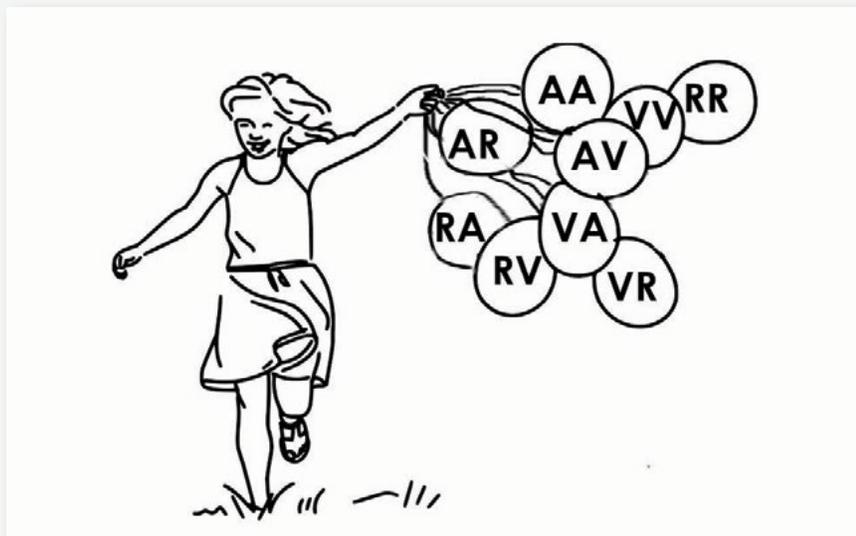
- R** para rojo
- A** para azul
- V** para verde



TERCER AÑO

Si se sacan dos círculos, entonces los posibles resultados son:

RR AR VA
RA VR VV
RV AV AA



Parte 2

Dale clic en



Utiliza el deslizador en la opción 2 colores. Busca un ejemplo que tenga los 2 colores.

Usa R para rojo y V para verde. Anota los posibles resultados de sacar dos círculos:

Has un dibujo donde se vean los casos.



URL: <https://url2.cl/3R6Bt>

La actividad es idónea si y solo si la persona estudiante puede diferenciar los colores. En caso contrario, **NO utilice** este recurso.

Parte 1

1. Puede cambiar la actividad al dar clic en el ícono de la esquina superior derecha.



2. Anota en tu portafolio o cuaderno.

¿Cuántos círculos rojos hay? _____

¿Cuántos círculos verdes hay? _____

TERCER AÑO

3. En este caso, si se saca al azar un círculo:

a- ¿Cuál es el color más probable que salga?

b- ¿Cuál es el color menos probable que salga?

c- ¿Es igualmente probable que salga verde a que salga rojo?

() Sí () No ¿Por qué?

4. Cambia el ejercicio, dando clic en



5. Anota: _____ rojos _____ verdes

6. Si sacamos, al azar, un círculo ¿hay un color que sea más probable de obtener que el otro? Explique: _____

II PARTE

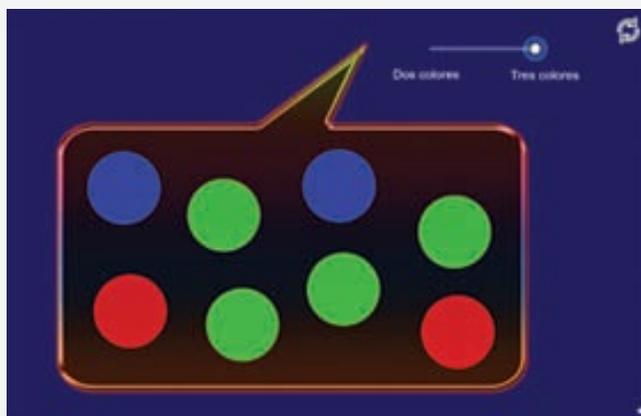
Usa el deslizador para pasar a tres colores.

Anota, cuántos círculos hay por cada color:

Rojo _____

Verde _____

Azul _____



TERCER AÑO

1. Si se saca un círculo:

¿Cuál es el color más probable que se podría obtener?

¿Cuál color es menos probable de obtener y por qué? _____

En tu caso, ¿Hay algún color con la misma probabilidad que otro? _____

Sí No Si la respuesta es sí, ¿cuáles son? _____

2. Haz otro ejercicio con tres colores.

Dale clic a

Anota las cantidades por color: Rojo _____ Verde _____ Azul _____

Si se saca un círculo:

¿Hay un color con mayor probabilidad de salir? _____ ¿Cuál?

¿Hay dos colores con la misma probabilidad? _____ ¿Cuáles?



Los goles

En un campeonato de fútbol de salón, participaron cinco equipos: A, B, C, D y E.

- El equipo D fue el menos goleador. Convirtió 6 goles.
- El equipo B marcó un gol menos que el equipo más goleador y un gol más que el equipo A.
- El equipo D convirtió dos goles menos que el equipo E.
- Los goles convertidos por los equipos, ordenados de mayor a menor fueron: 11, 10, 9, 8 y 6.

Equipo	Goles convertidos
A	11
B	10
C	9
D	8
E	6

URL: <https://url2.cl/zAVAp>

Docente: Este ejercicio requiere el conocimiento de la representación gráfica de estadísticas, pero además el razonamiento numérico de comparación de cantidades. Puede adaptarse a papel, sin necesidad de la conectividad.

Estudiantes

Lea cuidadosamente la información. Manipule la aplicación y resuelva.

Copie el ejercicio en su portafolio o cuaderno con su solución.

OBSERVACIONES

- Las descripciones o propuestas de uso son un punto de vista, no una posición oficial ni obligatoria. La creatividad del usuario sobrepasará lo indicado en este documento para beneficio del proceso educativo matemático.
- Las autorías de cada recurso están presentes en la web. En este documento se han omitido solo por cuestión de espacio y porque el funcionamiento del recurso se realiza accediendo a él.
- La mayoría de las imágenes corresponden a copia de lo que se tenía en ese momento en el monitor. Las demás son imágenes cuyos autores no piden reconocimiento y se pueden usar y adaptar. Las imágenes utilizadas en la página número 12 son tomadas de <https://www.freepik.es/> bajo la búsqueda de material vectorizado y licencia de uso gratuito.
- Este documento es la primera versión. Se espera poder actualizarlo, al menos, cada seis meses.
- Los códigos QR se realizaron online desde <https://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>

