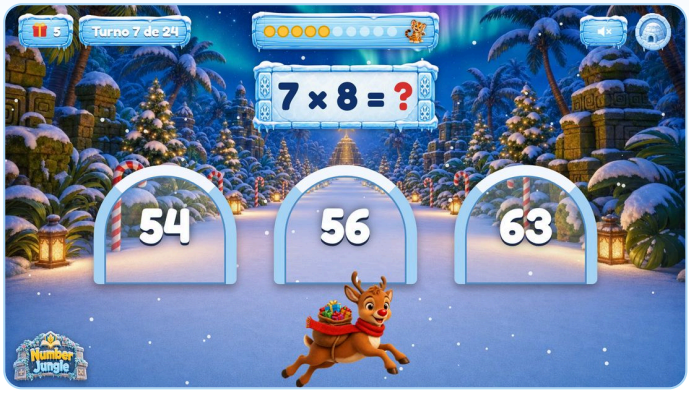
Carrera de Navidad

Juego de matemáticas para toda la clase en la pizarra digital · Guía docente

Un reno lleva los regalos de Navidad y por el camino salva a los animales de la Selva de números. La clase le ayuda: aparece una operación, todos calculan mentalmente y un alumno toca en la pizarra la puerta con el resultado correcto. Se practica lo que ya se ha trabajado en clase. De 5 a 15 minutos, sin preparación.



Inicio: tema y duración



Un alumno toca la puerta

Cómo empezar

1. Descomprimir el archivo ZIP (clic derecho → «Extraer todo»).
2. Hacer doble clic en el archivo HTML. Se abre en el navegador (Edge, Chrome, Firefox o Safari) y funciona sin internet, sin registro y sin instalación.
3. Elegir tema y duración, tocar «Pantalla completa» (o F11) y «¡Vamos!».

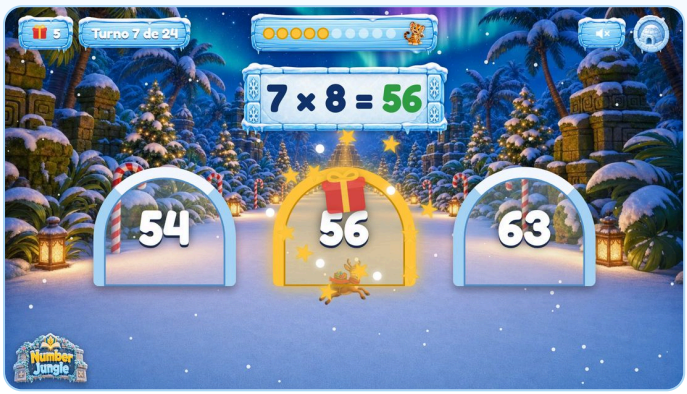
Los ajustes

- **Sumas y restas:** hasta 10, hasta 20 (con y sin llevada) o hasta 100 (decenas, dos cifras ± una cifra, dos cifras ± decenas). Siempre mezcladas.
- **Tablas de multiplicar:** tocar una o varias tablas del 2 al 10; «todas» y «2, 5, 10» como atajo. Con una sola tabla también salen 1 × n y 10 × n.
- **Duración:** «salvar 1 animal» (10 respuestas correctas, unos 5 minutos), «salvar 3 animales» (unos 15 minutos) o «cada uno una vez»: ajustar el número de alumnos con – y +, cada uno juega exactamente una vez.
- **Relámpago:** 10 segundos por operación, para clases que ya van seguras. Sin relámpago no hay tiempo.
- **Sonido:** sonidos suaves en las respuestas correctas; al empezar el sonido está apagado.
- **Botones abajo:** para pizarras colgadas muy altas: las respuestas aparecen también como botones grandes abajo, al alcance de los más pequeños.

Selva de números · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratis para el aula y para casa · CC BY-NC 4.0 · Tipografía: Fredoka (SIL Open Font License)

Cómo va una ronda

- Correcto: el reno salta a través de la puerta y un regalo vuela al contador.
- Incorrecto: la puerta correcta se ilumina y llega la siguiente operación. La fallada vuelve dos a cuatro operaciones después. Sin sonido de error, sin restar puntos, y le toca al siguiente alumno.
- Cada 10 respuestas correctas se salva un animal: tigrito, monito, elefantito, rana, loro, tucán, tortuga, ajolote. «Otra vez» sigue con el animal siguiente.
- Con teclado: 1, 2, 3 (o ←, ↓, →) eligen una puerta, Esc vuelve al inicio.



¡Correcto: a través de la puerta!



Un animal a salvo

Ideas para el aula

- Todos muestran: antes de que el alumno de la pizarra toque, todos muestran con 1, 2 o 3 dedos la puerta que elegirían. Así calcula de verdad toda la clase.
- Un ayudante: el alumno de la pizarra puede pedir una pista a un compañero.
- Como rutina: cada mañana de Adviento una ronda corta con 1 animal, por ejemplo con la tabla de la semana.
- Dos equipos: el lado de la ventana y el de la puerta mandan por turnos un alumno a la pizarra; los animales salvados son de todos.
- Al final de la clase: «cada uno una vez» como cierre común antes de las vacaciones.

Conviene saber

- Un único archivo HTML: funciona sin conexión en pizarra digital, proyector con portátil o tableta. Con el dedo, el lápiz o el ratón.
- Sin datos, sin cookies, sin anuncios, sin conexión a internet. Al cerrar no se guarda nada.
- Si el juego no está en pantalla completa, pulsar F11. En pizarras 4:3 queda una franja oscura arriba y el juego queda abajo.

Seguir jugando en casa

Al final de una ronda el juego muestra un código QR a Selva de números, el juego de matemáticas con el reno y estos animales: gratis, sin anuncios, sin compras, para Android, iPhone y iPad. Útil para una nota a las familias antes de las vacaciones.

Selva de números · number-jungle.com · Sebastian Illing · Gratis para el aula y para casa · CC BY-NC 4.0 · Tipografía: Fredoka (SIL Open Font License)