

# CASIONews

## PRIMARIA

### LA CALCULADORA

#### Una herramienta didáctica en Educación Infantil y Primaria

*“Estoy convencida que muchos maestros querrían usar la calculadora como instrumento de trabajo en la clase, pero delante de la máquina se encuentran perdidos y no saben cómo utilizarla. No saben qué tipo de ejercicios tendrían que proponer que fuesen útiles para los niños y las niñas. Entonces optan por rechazarla, por miedo a que solo sirva para impedirles pensar.”*

*Maria  
Antònia  
Canals*



# CASIO news PRIMARIA

Empezamos este curso escolar con una edición muy especial de la revista, en primer lugar, queremos homenajear a María Antonia Canals por su trabajo docente, por transmitir las matemáticas a través del juego y ser todo un referente en la pedagogía de este campo. Sabemos que los maestros están muy implicados y que, al igual que María Antonia, realizan un gran esfuerzo diario en el aula para transmitir el conocimiento de una forma lúdica e interesante a su alumnado, por este motivo, desde la División Educativa queremos darle de nuevo visibilidad a este trabajo y hemos puesto en marcha la segunda "Beca CASIO".

En este número, están publicadas las 3 propuestas ganadoras de la primera "Beca CASIO" del nivel de Primaria. Muchísimas felicidades a todos los ganadores por sus actividades y gracias a todos los centros por su participación. Compartir este material en un banco de recursos ([www.edu-casio.es](http://www.edu-casio.es)), enriquece las actividades disponibles para llevar al aula, aportando contenido de valor y haciendo crecer nuestra "comunidad docente". Esperamos recibir vuestras propuestas en los próximos meses, porque premiar vuestro trabajo y compartir actividades contextualizadas que acercan al estudiante a unas matemáticas reales, es para la División Educativa una prioridad.

Para finalizar, nos complace compartir en la revista una tira de una serie de comics que ha realizado el ilustrador Paco Roca sobre los 17 objetivos de desarrollo sostenible propuestos por la ONU. Los comics y el resto de las actividades relacionadas con los ODS (videos y kahoots) están disponibles en nuestra página web. De esta forma, comprometidos con unos objetivos mundiales que dependen de todos, intentamos contribuir para "Calcular un mundo más justo".



**Elena Virseda**  
DIVISIÓN EDUCATIVA CASIO ESPAÑA



## CASIO News

Edita CASIO España S.L.

Torre Diagonal Litoral, C/ Josep Pla número 2, Torre B2, Planta 12 · 08019 Barcelona

Fax: +34 934858420 · [info-calculadoras@casio.es](mailto:info-calculadoras@casio.es)

Depósito legal: B 13522-2014

ISSN Versión Impresa: 2339-9732 · ISSN Versión Digital: 2339-9740





# ACERCAMIENTO A LA LECTOESCRITURA A TRAVÉS DEL CÁLCULO Y EL USO DE LA CALCULADORA

■ **Patricia Arcay Candal**  
CEIP Plurilingüe de Sigüeiro (A Coruña)

1 INFANTIL  
2 PRIMARIA

**Las propuestas de resolución que se muestran a continuación se realizaron en las dos aulas de 5 años de un colegio de un entorno semiurbano de Galicia.**

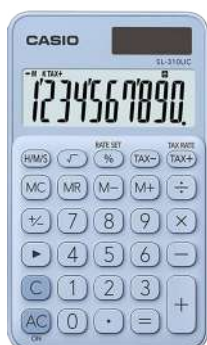
## 1. CONTEXTO

A la edad de 5-6 años el alumnado comienza el acercamiento a la lectoescritura, la iniciación en el cálculo aritmético y la comprensión de los números.

Leer es la actividad de interpretar textos, textos que tienen sentido, que comunican, informan, transmiten; y escribir es la actividad de producir textos. Ambas acciones se realizan para resolver situaciones o necesidades de algún tipo.

Calcular es un proceso abstracto, y en las primeras edades resulta necesario el uso de materiales físicos para avanzar en la comprensión y en la realización de cálculos. Ábacos, regletas y otros materiales se deben emplear desde el principio, y aunque la calculadora no aparece explícitamente, es una buena herramienta para la parte más mecánica de la resolución de problemas.

Los prejuicios que existen respecto al uso de la calculadora en la escuela no obedecen a cuestiones estrictamente pedagógicas, pues el Informe Cockcroft (Cockcroft, 1985) afirma que el uso de la calculadora mejora la actitud hacia la matemática, las destrezas necesarias para el cálculo, la comprensión de los conceptos matemáticos y, en general, la resolución de problemas. Su uso motiva al alumnado especialmente en edades tempranas y, al estar en su día a día en contacto con tecnologías electrónicas, hace que esta herramienta forme parte de su propio contexto. No hay que olvidar que con las calculadoras se puede y hay que jugar.



Al ser la lectura, la escritura y el cálculo acciones que aprenden a realizar, leyendo, escribiendo textos y calculando con números, es evidente que un niño se acerca a lectura y escritura con textos sociales y al cálculo con problemas en contexto. De ahí la necesidad e importancia de contar en el aula, con un repertorio rico y variado de palabras, textos, números, problemas... que sean objeto de interacción sistemática, para leer, para escribir y para calcular. Desde la perspectiva globalizadora de esta etapa, afrontar estas acciones de forma global con la utilización de recursos como la calculadora, es señal de éxito motivacional dando así un paso hacia delante de cara al resto de aprendizajes implícitos.

■ **Material**  
Calculadora SL-310, papel, lápiz, rotuladores.



## 2. EJERCICIOS PROPUESTOS:

Se proponen tareas de dos tipos:

### Tipo 1:

**Exploración.** Conocimiento y uso de la calculadora. La finalidad es emplear la calculadora en una actividad lúdica para discriminar y observar las diferentes teclas.

**Números mágicos:** Actividad individual y/o en parejas, en la que el alumnado a través de tarjetas con cantidades, observarán e identificarán gráficas, estimarán cantidades y haciendo “magia” (darle la vuelta a la calculadora), interpretarán resultados, decodificarán, leerán y registrarán resultados.

### Tipo 2:

**Operar.** Resolución de problemas en contexto. La finalidad de éstas es emplear la calculadora para estimar, calcular y poder conocer de manera “mágica” (dándole la vuelta a la calculadora) los resultados deseados.

**Taller de problemas:** Son tres problemas contextualizados con pequeños textos apoyados en imágenes, hay que leer y comprender, estimar e introducir datos, para finalmente a través de la “magia” interpretar, decodificar, leer y registrar resultados.

## 3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS:

Las actividades propuestas responden a preguntas concretas que se pueden trabajar de forma: individual y/o en parejas, y/o en pequeño grupo. Pueden ser repetidas en el tiempo y llegar a formar parte de un rincón del aula.

Metodología activa y participativa, fomenta la manipulación en el proceso de enseñanza aprendizaje, potencia en el alumnado la acción de pensar conectando diferentes áreas de conocimiento, el lenguaje y las matemáticas, y con el mundo real a través de la tecnología.

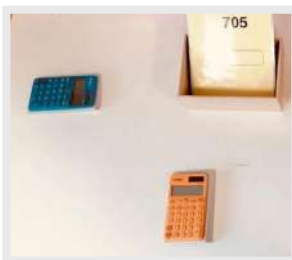
Con respecto a la evaluación, se evalúan no solo resultados sino también procesos, teniendo en cuenta la edad en la que se desarrolla la actividad y los contenidos matemáticos tratados.

## 4. PROPUESTA DE RESOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS:

### Números mágicos:

**En el aula se dispone en el rincón lógico matemático, de una caja que contiene cuartillas plastificadas con números seleccionados previamente por l@s docentes y cuatro calculadoras SL-310.**

Los niñ@s libremente escogen cuartilla, primero observan e identifican gráficas de números, los introducen en la calculadora, hacen “magia”, interpretan, leen resultados, y los registran.



Utilizando el emulador de la calculadora:





**Taller de problemas:**

1º ¿Qué estrella nos da calor?

Suma  $697 + 8 =$

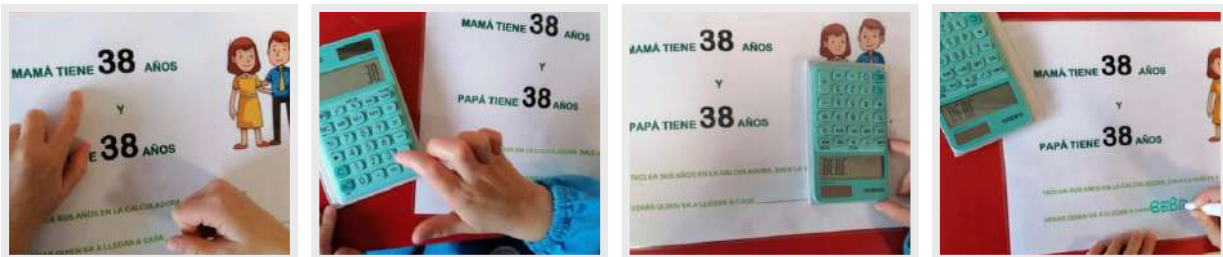
Dale la vuelta a la calculadora y verás la respuesta correcta.



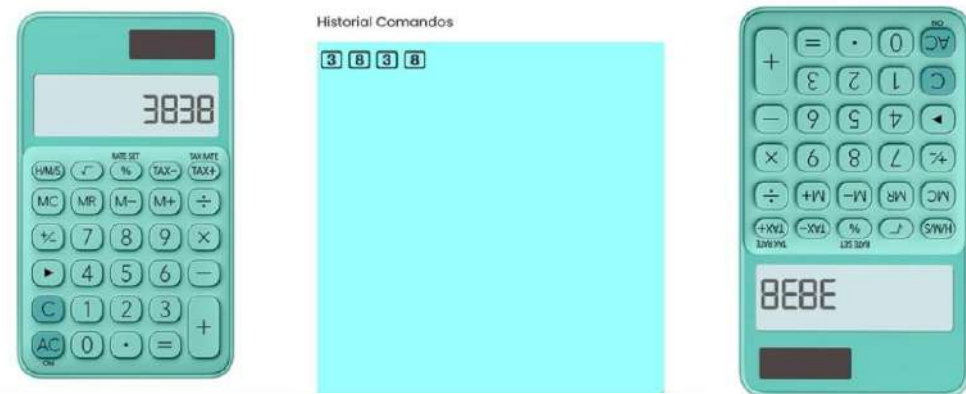
Utilizando el emulador de la calculadora:



2º Mamá tiene 38 años, papá tiene 38 años. Teclea sus años en la calculadora, dale la vuelta y verás quien va a llegar a casa.



Utilizando el emulador de la calculadora:



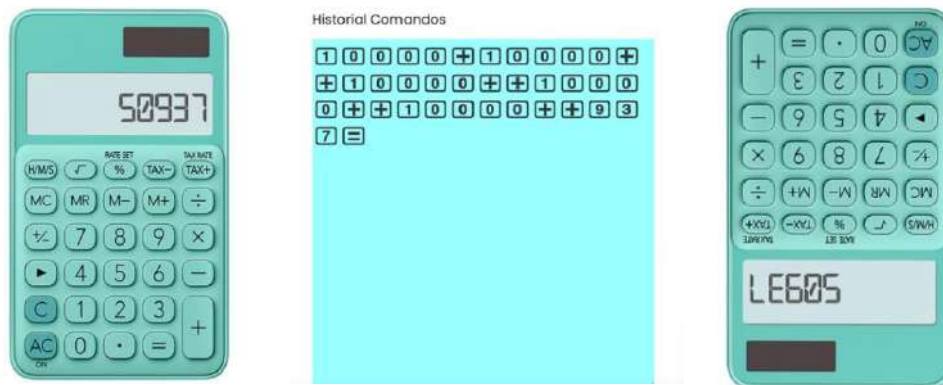


3º María tiene 10000 + Mónica tiene 10000 + Leo tiene 10000 + Laura tiene 10000 + Pepe tiene 10000 + Luis tiene 937 =

Da la vuelta a la calculadora, ¿con qué están jugando?



Utilizando el emulador de la calculadora:



Las actividades descritas a través de los dos tipos se basan en dos pilares fundamentales:

- 1) Uso de la calculadora como herramienta “mágica” motivadora.
- 2) Acercamiento a la lectura-escritura y el cálculo de forma globalizada.

#### Se destacan características relevantes de las actividades:

- La acción, la manipulación y la reflexión, permite a los niñ@s avanzar en la construcción del lenguaje y de las matemáticas, favoreciendo el paso de lo concreto a lo abstracto.
- El diálogo, la interacción y el trabajo en parejas, permite la retroalimentación constante.
- El papel del docente es de guía, fomenta curiosidad e indagación. Se pretende que el alumnado sea autónomo y construya el nuevo conocimiento.

Este tipo de actividades, rompe con los esquemas de enseñanza tradicionales, invitando al alumnado a acercarse a la lecto-escritura y el cálculo usando la calculadora. Los resultados ponen de manifiesto que la corta edad no es un impedimento, y que los niñ@s son capaces de integrar y utilizar con sentido y significado la calculadora en actividades que lo requieren, hecho que abre un camino en la escuela en las primeras edades.





# Vamos al cine

■ **Beatriz Gutiérrez Lanzas**  
CEIP Ramón García, Estepona (Málaga)

- ① 1º- 2º PRIMARIA
- ② 3º- 4º PRIMARIA
- ③ 5º- 6º PRIMARIA

Organizar una excursión no es una tarea fácil, además de elegir la actividad, hay que tener en cuenta el precio, el tiempo para ir y volver, los alumnos que irán, los gastos que conlleva... En Estepona no hay cine y hay que calcular a cuál es más económico ir en función de las posibilidades que nos ofrezcan. Hay que calcular el precio de la excursión por alumno y elegir así la mejor opción.

## 1. El autobús:

Estos son los tres cines a los que podemos ir y la distancia a la que se encuentran de nuestro colegio:

**Cinesa** de Marbella hay 30 km 30 hm y 20 dam.

**Teatro Cines Goya** de Puerto Banús hay 200 hm 200 dam y 800 m.

**Multicines Odeón** de Los Barrios hay 400 hm 500 dam y 300 m.

**a)** Calcula la distancia a la que se encuentra cada cine de nuestro colegio. (hay que pasar las distancias de forma compleja a incompleja y a km).

**b)** La empresa de autobuses cobra 7,8€ el kilómetro recorrido y a este precio hay que añadirle un 10% de IVA. Calcula cuanto cuesta el autobús de ida y vuelta (redondea los resultados).

**c)** Hay 52 alumnos apuntados a esta excursión ¿cuánto pagará cada uno por el alquiler del autobús según el cine que se elija? ¿Cuál es más barato?

## 2. Las entradas:

Hay varias ofertas para adquirir las entradas. ¿Cuál es la más económica?

OFERTA	PRECIO POR ALUMNO
2x1 a 7€ la entrada	
4,5€ la entrada	
Cada 10 alumnos una entrada gratis	
4,7€ la entrada	





### 3. Los aperitivos

En estas excursiones, la mayoría de los alum@n@s lleva dinero para comprar algo en el cine. Para evitar esperas, nos han enviado dos ofertas. De los 52 alum@n@s que van a la excursión, 38 han elegido menú:



- a) ¿Cuántos g de palomitas se consumirán en cada menú?  
b) ¿Cuántos m<sup>3</sup> de bebida se han consumido en total?

### 4. El horario

Para avisar a la empresa de transportes y a las familias con la nota informativa, hay que indicar la hora de salida y llegada al centro escolar. Calcula estas horas teniendo en cuenta la siguiente información:

- Hay que estar en el cine a las 10:45.
- La película comienza a las 11:10.
- Hay 35 minutos de trayecto (solo ida).
- La película dura 89 minutos.
- Como previsión hay que añadir 10 minutos:
  - antes de la salida del cole.
  - a la salida del cine.
  - a la vuelta al cole.

### 5. El precio

Ya sabemos cuánto cuesta el autobús, la entrada de cine, y el menú.

Para evitar estar dando vueltas con los céntimos, y por si hay algún contratiempo, redondea el precio por alumno a las décimas.

AUTOBÚS + CINE	AUTOBÚS + CINE + MENÚ DE 3€	AUTOBÚS + CINE + MENÚ DE 3,5€





## SOLUCIÓN

### 1. El autobús

Se muestra un ejemplo de solución para ir y volver a los cines Cinesa de Marbella:

CINE	DISTANCIA COMPLEJA	DISTANCIA INCOMPLEJA
Cinesa (Marbella)	30 km 30 hm 20 dam	<p>En total son 66,4 km:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 45%;"> <math>30 \div 10</math> 3         </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 45%;"> <math>20 \div 100</math> 0.2         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 45%;"> <math>30 + 3 + 0.2</math> 33.2         </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 45%;"> <math>33.2 \times 2</math> 66.4         </div> </div>

El precio final del autobús es 569,71€:

$\text{Ans} \times 7.8$   
517.92

$517.92 + 10\% \times 517.92$   
569.712

En este caso el precio por alumno del autobús es 10,96€:

$569.71 \div 52$   
10.95596154



### 2. Las entradas

Se muestra un ejemplo de solución para ir y volver a los cines Cinesa de Marbella:

OFERTA	PRECIO POR ALUMNO
2x1 a 7€ la entrada	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <math>(\frac{52}{2} \times 7) \div 52</math> 3.5         </div>
4,5€ la entrada	4,5€
Cada 10 alumnos una entrada gratis 4,7€ la entrada	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <math>(52 - 5) \times 4.7 \div 52</math> 4.25         </div>

### 3. Los aperitivos

a) ¿Cuántos g de palomitas se consumirán en cada menú?

- Hay 21 menús de 3€, se consumen 1575 g de palomitas:

$\text{Ans} \times 75$ $1575$	Math ▲
-------------------------------	--------

- Hay 17 menús de 3,5€, se consumen 765 g de palomitas:

$\text{Ans} \times 45$ $765$	Math ▲
------------------------------	--------

b) ¿Cuántos m<sup>3</sup> de bebida se han consumido en total?

Se consumen 1900 cl=19 l=0,019 m<sup>3</sup>:

$50 \times 38$ $1900$	Math ▲
-----------------------	--------



### 4. El horario

Hay que salir del colegio a las 10:00 h:

$10^{\circ} 45^{\circ} - 00^{\circ} 35^{\circ}$ $10^{\circ} 10' 0''$	$10^{\circ} 10^{\circ} - 00^{\circ} 10^{\circ}$ $10^{\circ} 0' 0''$	Math ▲
--	---	--------

Después del cine, hay que coger el autobús a las 12:49 h para regresar al colegio:

$11^{\circ} 10^{\circ} + 00^{\circ} 89^{\circ}$ $12^{\circ} 39' 0''$	$12^{\circ} 39^{\circ} + 00^{\circ} 10^{\circ}$ $12^{\circ} 49' 0''$	Math ▲
--	--	--------

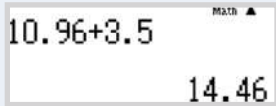
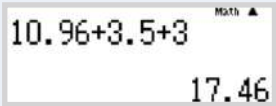

Se llega al centro a las 13:34 h:

$12^{\circ} 49^{\circ} + 00^{\circ} 35^{\circ}$ $13^{\circ} 24' 0''$	$13^{\circ} 24^{\circ} + 00^{\circ} 10^{\circ}$ $13^{\circ} 34' 0''$	Math ▲
--	--	--------



## 5. El precio

Escogiendo la opción más económica para el autobús (en este caso se escoge la resuelta anteriormente), se hace una tabla resumen del coste por alumno redondeando a las décimas:

AUTOBÚS + CINE	AUTOBÚS + CINE + MENÚ DE 3€	AUTOBÚS + CINE + MENÚ DE 3,5€
<b>14,5 €</b> 	<b>17,5 €</b> 	<b>18 €</b> 





# Beca CASIO®

## ACTIVIDADES GANADORAS

En la primera edición de la Beca CASIO tuvimos una alta participación.

Fueron muchas las actividades que recibimos y de muy variados temas. Tras mucho deliberar, el equipo de la División Educativa seleccionó las 9 mejores, que obtuvieron un premio de 1000€ para su centro educativo. Aquí tienes las ganadoras en la categoría de Infantil y Primaria.

¿No sabes qué tipo de actividad presentar? Aquí puedes ver a los ganadores y sus propuestas. **Anímate a participar en la 2ª edición.**

**¡Entra en edu-casio.es y mándanos tu actividad!**

## Infantil y Primaria



### Acercamiento a la lectoescritura a través del cálculo y el uso de la calculadora

Centro | **CEIP Plurilingüe de Sigüeiro**

Docente | **Patricia Arcay**

#### Descripción de la actividad

Todos recordamos lo asombroso que nos parecía lo de darle la vuelta a la calculadora, después de un contexto y cálculo divertido, y leer una palabra. ¿Qué mejor manera de acercar la lectoescritura a los alumnos y alumnas de 5-6 años que a través del cálculo y el uso de la calculadora?.



### Vamos al cine

Centro | **CEIP Ramón García**

Docente | **Beatriz Gutiérrez**

#### Descripción de la actividad

Organizar una excursión no es una tarea fácil, hay que tener en cuenta el precio, el tiempo para ir y volver, los alumnos que irán, si puede conllevar más gastos... y todos esos factores ayudarán a elegir cuál es la mejor opción.



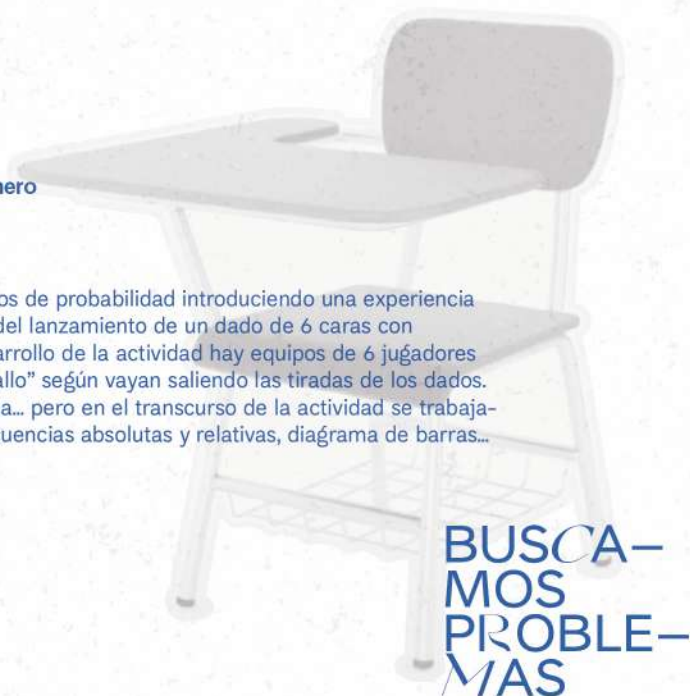
### Carrera de caballos

Centro | **IES San Blas de Alicante**

Docentes | **Jose Aurelio Pina Romero  
y Arturo Prieto Pérez**

#### Descripción de la actividad

Se pretende trabajar los contenidos de probabilidad introduciendo una experiencia aleatoria mediante la simulación del lanzamiento de un dado de 6 caras con la función RanInt. Durante el desarrollo de la actividad hay equipos de 6 jugadores y cada uno avanzará "con su caballo" según vayan saliendo las tiradas de los dados. Gana el que antes llegue a la Meta... pero en el transcurso de la actividad se trabajarán los fenómenos aleatorios, frecuencias absolutas y relativas, diagrama de barras...



**BUSCA-  
MOS  
PROBLE-  
MAS**

# Las carreras de caballos



■ José Aurelio Pina Romero y Arturo Prieto Pérez  
IES San Blas, Alicante

① 1º - 2º PRIM.  
② 3º - 4º PRIM.  
③ 5º - 6º PRIM..



## Orientaciones metodológicas:

- Con estas actividades se trabajan los contenidos de probabilidad contemplados en el nivel de Primaria en el que se introduce una experiencia aleatoria mediante la simulación del lanzamiento de un/dos dado/s de 6 caras con la función RanInt de la calculadora.
- La clase se divide en grupos de 6/12 personas dependiendo de la actividad, se plantea el problema, y el grupo trabaja durante una sesión de 50 minutos dirigida por el profesorado, por lo que se fomenta el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo. Un miembro del equipo genera los números aleatorios con la calculadora.

## Contenidos:

- Frecuencias absolutas y relativas.
- Diagrama de barras.
- Fenómenos aleatorios.
- Espacio muestral.
- Suceso imposible, seguro y contrario.
- Sucesos elementales (no) equiprobables.
- Ley de los grandes números.
- Fracciones equivalentes.
- Reducción de fracciones.
- Números decimales.





## ACTIVIDAD

### CARRERA DE CABALLOS 1

Cada jugador coloca su ficha en la salida sobre el caballo al que apuesta. Se simula el resultado de un dado de 6 caras con la calculadora, el caballo con ese número avanza una casilla.

Gana el que antes llegue a la meta.

SALIDA					
1	2	3	4	5	6
.....	.....	.....	.....	.....	.....
META					

Ejemplo de plantilla para simular la carrera.

### Después de jugar:

- ¿Alguno de los caballos lleva ventaja sobre otro?
- ¿Cuál es la probabilidad de ganar que tiene cada uno de los caballos?



## SOLUCIÓN

El espacio muestral es  $E = \{1,2,3,4,5,6\}$ . Los resultados son equiprobables. Aplicando la regla de Laplace se deduce que:

$$P(1) = P(2) = P(3) = P(4) = P(5) = P(6) = \frac{1}{6}$$

Para generar los números aleatorios con la calculadora del 1 al 6, se utiliza la función RanInt#:

SHIFT Ran# 1 SHIFT π 6 ) = = = =

RanInt#(1 Math ▲

Se pulsa en = tantas veces como lanzamientos se deseen hasta que uno de los caballos gane:

RanInt#(1,6 Math ▲ 4      RanInt#(1,6 Math ▲ 2      RanInt#(1,6 Math ▲ 1







Como los resultados son aleatorios, un ejemplo es el que se muestra a continuación, simulando el lanzamiento del dado en 12 ocasiones:

TIRADA	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6	Nº7	Nº8	Nº9	Nº10	Nº11	Nº12
RESULTADO	4	2	1	4	5	3	6	1	4	5	1	5

Con la siguiente frecuencia/probabilidad:

$$P(R_i) = \lim_{N \rightarrow \infty} \frac{f(R_i)}{N} = \frac{\text{casos favorables}}{\text{Casos posibles}}$$

CABALLO	1	2	3	4	5	6
RESULTADO	3	1	1	3	3	1
f(Ai)	3/12=1/4=0,25	1/12=0,083	1/12=0,083	3/12=1/4=0,25	3/12=1/4=0,25	1/12=0,083

Se debe simular el lanzamiento del dado tantas veces como sea necesario hasta finalizar el juego, y a posteriori observar si se cumple la regla de Laplace cuando el número de lanzamientos es muy elevado.

a), b) En este ejemplo los caballos 1, 4 y 5 tienen ventaja sobre el resto de caballos y en la tabla anterior se puede ver la probabilidad de ganar que tiene cada uno.

**Nota:** Una vez que haya terminado el juego cada grupo, es muy interesante recopilar los lanzamientos de todos los grupos y construir una tabla con las frecuencias.



## ACTIVIDAD

### CARRERA DE CABALLOS 2

Cada jugador coloca su ficha en la salida sobre el caballo al que apuesta. Se simula el resultado dos dados de 6 caras con la calculadora, se suman los resultados y el caballo con ese número avanza una casilla. Gana el que antes llegue a la meta.

Antes de comenzar, cada componente del equipo (12 jugadores) elige el caballo por el que apuesta. Es aconsejable realizar al menos 50 lanzamientos.

SALIDA					
1	2	3	....	11	12
.....	.....	.....	.....	.....	.....
META					

Ejemplo de plantilla para simular la carrera.

## CUESTIONES

### Después de jugar:

- ¿Hay algún caballo que no se ha movido de su posición inicial durante el juego? ¿Por qué ocurre esto?
- ¿Alguno de los caballos lleva ventaja sobre otro?
- ¿Cuál es la probabilidad de ganar que tiene cada uno de los caballos?
- ¿Qué caballos crees que tienen más probabilidades de ganar? ¿Sabrías decir por qué ocurre esto?



# LA IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

En la historia de la humanidad, los cambios tecnológicos siempre han generado debate, pero gracias a eso y al avance de los mismos, la sociedad está en continua evolución, **favoreciendo el desarrollo cognitivo, personal y profesional de las personas.**



12 de febrero de 1963: el director, Peter Finch, ayuda a los alumnos John Morse, Adrian Pride y Timothy Fry a utilizar máquinas sumadoras mecánicas u ordenadores en una lección de matemáticas en la escuela primaria *Farnham Castle* en Surrey. ©GETTYIMAGES



18 de enero de 2023: estudiantes del Instituto Moisés Broggi de Barcelona utilizan calculadoras en la resolución de diversos problemas matemáticos. ©CASIO

## Los cambios y las transformaciones requieren una formación continua del profesorado.

Entra aquí en debate la preparación del docente para utilizar recursos tecnológicos como herramientas didácticas, fase que está superada por un amplio sector de la enseñanza y cuya puesta en práctica ayudaría a motivar y a preparar al alumnado para su futuro académico y profesional.

El docente es capaz de diseñar situaciones de aprendizaje que cambien la formación matemática que reciben sus estudiantes.

Para desarrollarlas y llevarlas a cabo son necesarias las herramientas digitales que posibilitan la conexión de los aprendizajes en el aula con la realidad o con otras áreas.

**Hemos de avanzar juntos para contribuir a un cambio de las matemáticas como disciplina esencial para el progreso científico y tecnológico que requiere la sociedad.**

# SALUD Y BIENESTAR



## ODS 3 Salud y bienestar

Garantizar una vida sana y promover el bienestar en todas las edades es esencial para el desarrollo sostenible.

Actualmente, alrededor del 50% de la población mundial continúa sin acceso a servicios esenciales de salud.

El objetivo de este ODS es lograr una cobertura universal de salud y facilitar medicamentos y vacunas seguras y eficaces para todos.



Aprovecha esta oferta y adquiere tu calculadora de forma sencilla

## Oferta Escuelas

- ▶ Entra en [www.calculados.com](http://www.calculados.com)
- ▶ **Regístrate** en la pestaña de “zona escuelas”
- ▶ Una vez registrado en la “zona escuelas”, **escoge el modelo de calculadora que quieres.**
- ▶ Añade la calculadora que has elegido al **carrito de la compra** y **selecciona el número de unidades** que deseas comprar. (mínimo 10 unidades)
- ▶ **Finaliza la compra siguiendo los pasos que se indican.**

Con la compra de tu calculadora científica para primaria, **TE REGALAMOS el emulador.** **Entra y solicítalo en [www.edu-casio.es/emulador](http://www.edu-casio.es/emulador)**

## Oferta Profesores

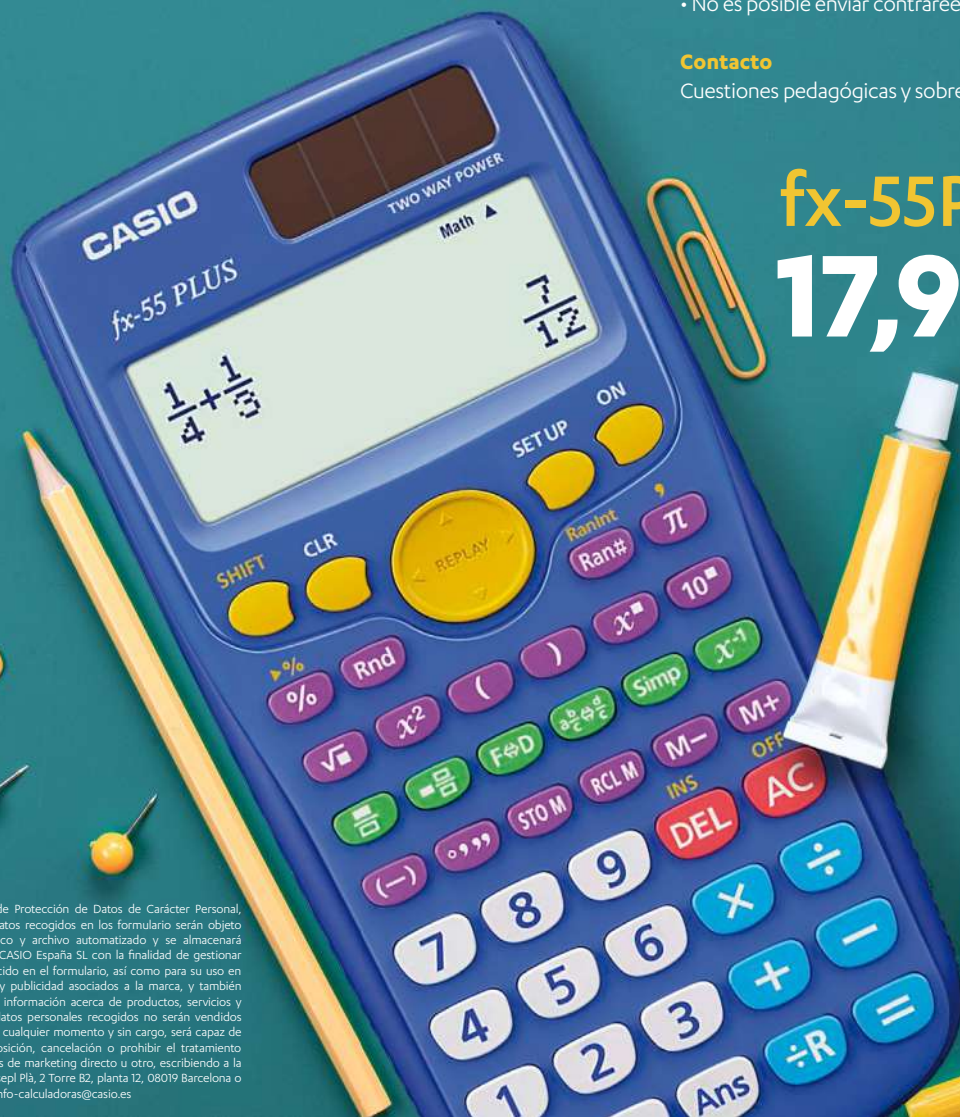
- ▶ Entra en [www.calculados.com](http://www.calculados.com)
- ▶ **Regístrate** en la pestaña de ‘zona profesores’
- ▶ Una vez registrado en la ‘zona profesores’ **escoge entre los 7 modelos** de calculadora que hay en la oferta.
- ▶ Añade la calculadora que has elegido al **carrito de la compra**
- ▶ El descuento aparecerá reflejado en el carrito.

### Nota importante

- Campaña válida para profesores de matemáticas y áreas afines.
- La oferta queda limitada a una calculadora científica por profesor.
- Para pedidos de varios profesores de un mismo centro educativo, se deberá registrar cada uno de los profesores.
- Oferta exclusiva para profesores del estado español (Canarias no incluida). No se enviarán pedidos a otros países.
- No es posible enviar contrareembolso.

### Contacto

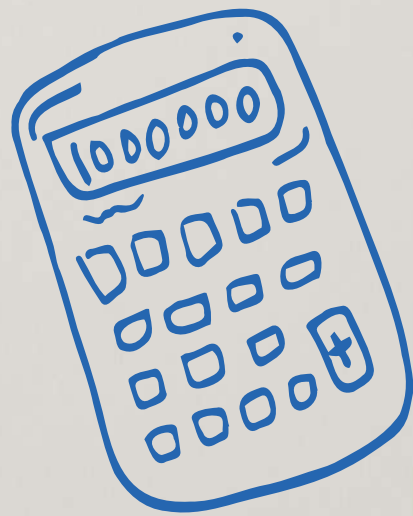
Cuestiones pedagógicas y sobre los productos: [info-calculadoras@casio.es](mailto:info-calculadoras@casio.es)



**fx-55PLUS**  
**17,90 €**

2ª EDICIÓN

# BUSCAMOS PROBLEMAS.



## CONSIGUE TU BECA

Premios de 1000€ cada uno para quien presente las mejores actividades competenciales con calculadora para el aula en los siguientes niveles educativos: Primaria, Secundaria, Bachillerato / FP / Universitario

Las actividades presentadas por cada grupo deberán ser originales y no publicadas previamente.

Beca **CASIO**



Entérate de todo en [edu-casio.es](https://edu-casio.es)

¡Tienes tiempo hasta el 19 de abril de 2024!

Cac  
Cor  
y g  
iHa



En  
#B

B