

EL CUADERNO DE VEGA

Guía para familias

Cómo funciona, cómo se usa y cómo acompañar a tu hijo o hija en las matemáticas: cálculo, medida, geometría, patrones y datos.

Matemáticas para Educación Primaria · Versión de noviembre de 2026

Contenido

1 Qué es el cuaderno de Vega

2 Abrirlo y crear el perfil

3 La pantalla de tu hijo o hija

4 Las unidades: todo el temario

5 Cómo se resuelve una cuenta

6 Divisiones largas y problemas

7 Al terminar: estrellas, logros y avatares

8 Ver cómo va

9 Ajustes para que le resulte más cómodo

10 Cómo acompañar en casa

11 Preguntas frecuentes

No hace falta internet

Funciona sin conexión, en tableta, móvil u ordenador. No hay que registrarse ni dar ningún correo.

Todo el temario de Matemáticas

90 unidades de 1.º a 6.º, según el currículo de Aragón, con explicación, ejercicios graduados y ficha para imprimir.

Corrige el cómo, no solo el resultado

En las cuentas, cada cifra se coloca en su casilla y en su orden, igual que en el cuaderno de papel.

Equivocarse es parte del juego

Si algo no va, Vega lo explica y el niño lo corrige. Nunca se salta un error.

Los datos se quedan en casa

Todo se guarda en el propio aparato. No se envía nada a ninguna empresa.

También en papel

Cada unidad tiene una ficha para imprimir, distinta cada vez.

1 Qué es el cuaderno de Vega

El cuaderno de Vega es una aplicación para aprender y practicar las **matemáticas de Primaria**. Tiene dos partes:

- **Las unidades**: 90 unidades con el temario de cada curso (números, medida, geometría, patrones y pasos, datos y azar).
- **Las cuentas**: 125 retos de cálculo, de *4 + 3* en 1.º a divisiones con decimales en 6.º.

La protagonista es **Vega**, una niña con gafas que acompaña a tu hijo o hija en cada cuenta: sonríe y salta cuando acierta, se rasca la cabeza cuando algo no cuadra y levanta el dedo cuando da una pista.

En las cuentas en columna, desde 3.º, **no basta con escribir el resultado**. Se escribe cifra a cifra, en la casilla que toca y en el orden en que se haría en el cuaderno: primero las unidades, luego las decenas, con sus llevadas. Así se aprende el procedimiento, no solo a adivinar el número final.

Si algo está mal, la aplicación no lo acepta: Vega da una pista y el niño vuelve a intentarlo. Si vuelve a fallar, ve la explicación completa, pero la respuesta la sigue poniendo él.



La portada: Vega saluda y cada niño tiene su ficha.

2 Abrirlo y crear el perfil

Abrir la aplicación

El colegio os dará un enlace o un archivo llamado **index.html**. Basta con abrirlo en el navegador (Chrome, Safari, Edge o Firefox). No se instala nada. Si os han dado un enlace, en la tableta o el móvil podéis añadirlo a la pantalla de inicio para abrirlo como una aplicación más.

Crear el perfil

1. En la portada, toca la ficha **+ Añadir**.
2. Escribe el **nombre**. Basta con el nombre de pila.
3. Elige un **avatar**: un dibujo que será su ficha.
4. Marca el **curso**. Sirve para sugerir por dónde empezar y para adaptar las cuentas: en 1.º y 2.º se hacen en línea, sin columnas.
5. Toca **Crear**. Desde ese momento, en la portada aparecerá su ficha: tocándola se entra.

Si hay hermanos, cada uno tiene su propio perfil en el mismo aparato, con su progreso, sus estrellas y sus logros.



Nuevo alumno: nombre, avatar y curso.

3 La pantalla de tu hijo o hija

Al entrar con su ficha, la pantalla se lee de arriba abajo. Lo importante está siempre arriba:

- **Tarea de clase.** Solo aparece si el profesor o la profesora ha puesto tarea para ese día (y si se juega en el mismo aparato del colegio o está sincronizado).
- **Tu siguiente reto.** Un único botón, ▶ Empezar, que lleva al reto que le toca según su curso y lo que ya ha conseguido. Si no sabe qué hacer, que empiece por aquí.
- **Mis unidades.** El botón oscuro que abre el temario de su curso. Lo explicamos en el apartado siguiente.
- **¿Qué quieres practicar?** Cinco fichas grandes, una por operación: + − × ÷ ( ). Debajo de cada una, cuántos retos lleva superados. En 1.º y 2.º son tres, porque multiplicar y dividir empiezan en 3.º.
- **Repaso de hoy.** Aparece cuando hay cuentas de días anteriores que conviene repasar; elige primero las que más le costaron.
- **Lo tuyo**, más abajo: la misión del día, la racha de días seguidos, las monedas, las estrellas, los logros, los avatares y «Mi progreso».



Lo primero que ve: qué hacer y con qué operación.



El camino de Sumar: retos numerados, el que toca, resaltado.

El camino de cada operación

Al tocar una operación se abre su **camino**: los retos numerados 1, 2, 3… de más fácil a más difícil, agrupados por temas (primeros pasos, con llevadas, números grandes, decimales, problemas…).

- El reto que le corresponde lleva la etiqueta **«Te toca»** y un marco de color.
- Los que ya tienen las tres estrellas llevan una **marca de visto**.
- A la derecha de cada reto se ven sus estrellas: de cero a tres.
- Los retos de cursos superiores están al final, detrás del botón **Retos más difíciles**, para quien quiera ir más allá. En 1.º y 2.º este botón no pasa de 2.º.

No hay retos bloqueados: se puede entrar en cualquiera de los que aparecen. Pero lo natural es seguir el orden, porque cada uno prepara el siguiente.

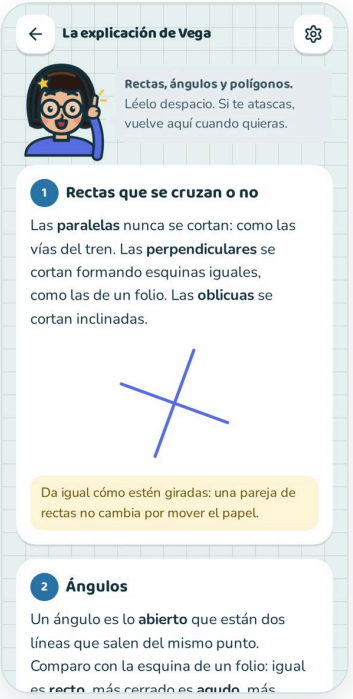
4 Las unidades: todo el temario



Mis unidades: las del curso, con su progreso.



Una unidad: qué aprenderá, explicación y cuatro niveles.



La explicación de Vega, paso a paso y con dibujos.

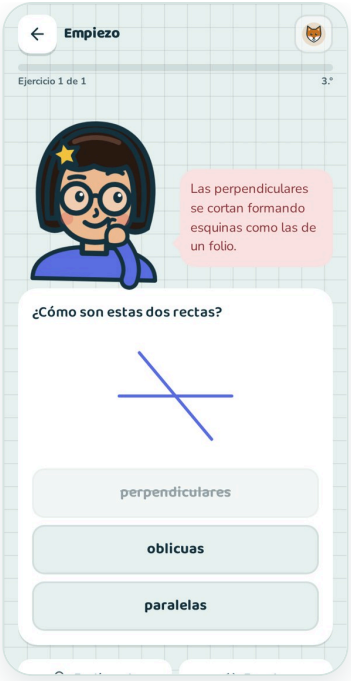
En **Mis unidades** está el temario de Matemáticas de cada curso. Se abre en el curso de tu hijo o hija, y arriba se puede cambiar a otro para repasar o adelantar. La unidad que le toca lleva la etiqueta **«Te toca»**.

Cada unidad se hace siempre igual:

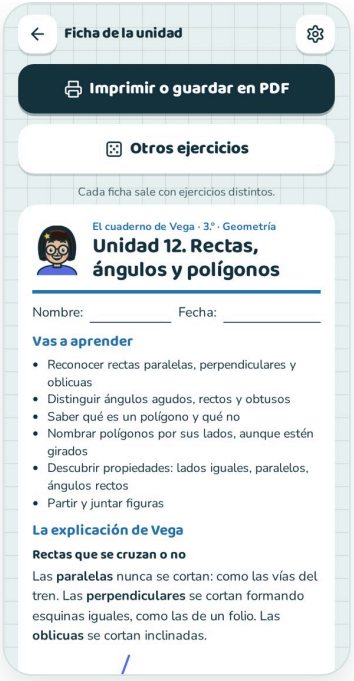
1. **Vas a aprender.** Una lista corta de lo que trabaja la unidad.
2. **La explicación de Vega.** Conviene leerla primero, y se puede volver a ella en cualquier momento. Si el aparato tiene voz, se puede escuchar.
3. **Los ejercicios**, en cuatro niveles: **Empiezo, Practico, Avanzo y Reto**. Se generan al azar, así que repetir un nivel no es repetir los mismos ejercicios.
4. **La ficha para imprimir.** Trae el temario, la explicación y ejercicios de los cuatro niveles. Cada vez sale distinta, con el botón **Otros ejercicios**.



Un ejercicio de la unidad.



Al fallar, Vega dice por qué esa opción no vale.

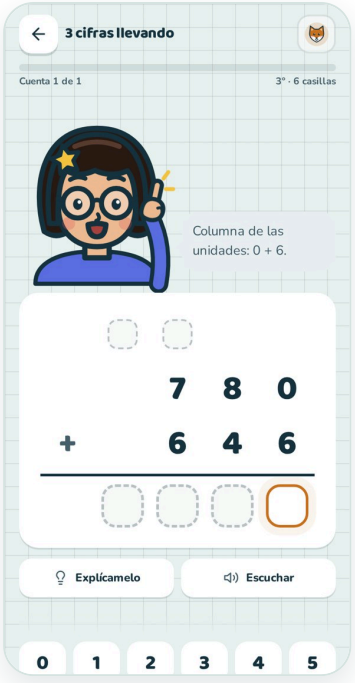


La ficha, lista para imprimir o guardar en PDF.

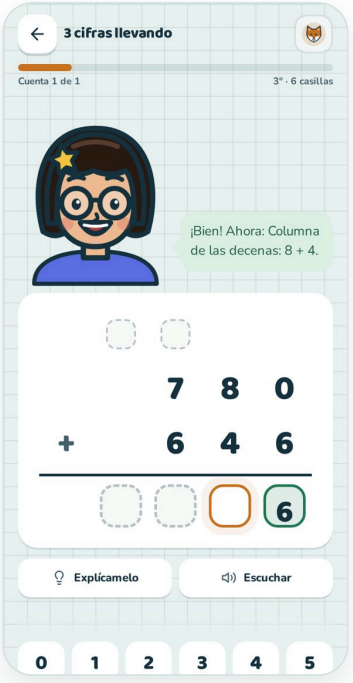
Hay ejercicios de elegir una respuesta, escribir un número, ordenar y tocar casillas en una cuadrícula. Las ayudas funcionan como en las cuentas: al fallar llega una pista, y si vuelve a fallar, la explicación completa. Los ejercicios también dan estrellas y cuentan en «Mi progreso».

> **La ficha no trae soluciones**
>
> La que se imprime desde «Mis unidades» es para que la haga el niño. La versión con solucionario sale desde el panel del profesorado.

5 Cómo se resuelve una cuenta



La casilla que parpadea es la que toca.



Acierto: Vega salta y dice qué viene después.



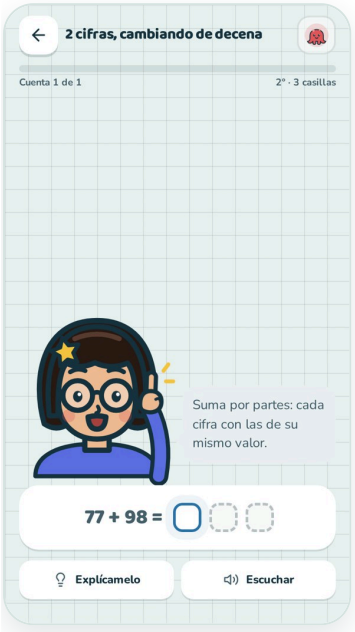
Error: Vega explica esa columna.

Colocar las cifras

En la cuenta, **solo admite cifra la casilla que parpadea**. Hay tres maneras de escribir, y todas valen:

- **Arrastrar** la cifra desde la bandeja de abajo hasta la casilla.
- **Tocar** la cifra y después la casilla.
- **Teclear** el número, si se usa un ordenador o un teclado.

Las sumas, restas y multiplicaciones van de derecha a izquierda, con las llevadas arriba, en pequeño. Las divisiones van de izquierda a derecha. La coma decimal también se coloca, en su sitio.



En 1.º y 2.º, la cuenta va en línea.

En 1.º y 2.º, en línea y de cabeza

En estos cursos las sumas y las restas no se hacen en columna. Se escriben en línea (*47 + 38 =*) y se resuelven pensando. El currículo de Aragón pide cálculo oral y mental en esta etapa, y deja las cuentas escritas para más adelante.

Las pistas de Vega enseñan estrategias: empezar por el número mayor, completar hasta el 10 o sumar por partes. Las cuentas en columna llegan en 3.º, con esos mismos retos.

Cuando se equivoca

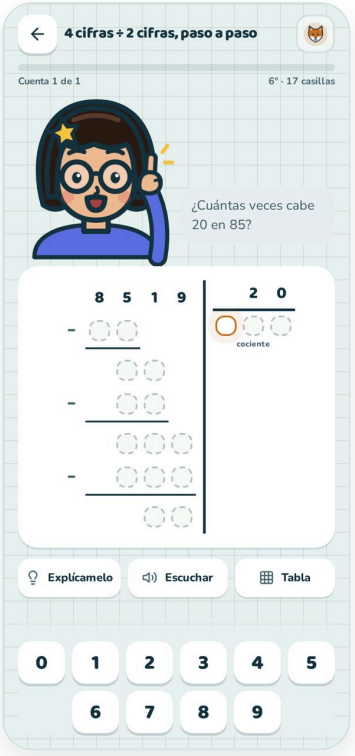
La cifra equivocada no se queda puesta. En las cuentas en columna, Vega explica qué ocurre en esa columna, por ejemplo: «Ahí no va el 9. Columna de las decenas: 3 + 3». Si vuelve a fallar, ve la operación resuelta, pero tiene que colocar la cifra él mismo. Así nunca se pasa de largo un error.

Los botones de ayuda

Botón	Para qué sirve
Explícamelo	Explica el paso en el que está, sin necesidad de equivocarse antes.
Escuchar	Lee en voz alta el enunciado o la explicación (si el aparato tiene voz).
Tabla	En las divisiones, muestra la tabla del divisor.
Esquema	En los problemas, dibuja la relación entre los datos.

> **Si no aparece «Explícamelo»**
> Es que el profesorado ha activado el **modo examen** en ese aparato: solo se avisa del error, sin explicaciones.

6 Divisiones largas y problemas



División paso a paso: cociente, producto, resta y cifra que se baja.



Problema: primero se plantea la operación, luego se calcula.

En las **divisiones «paso a paso»** se escribe todo lo que se escribiría en el cuaderno: la cifra del cociente, el producto que se resta, la resta y la cifra que se baja. Al terminar aparece la comprobación: *divisor × cociente + resto*.

En los **problemas**, primero hay que decidir qué operación toca y con qué números, y solo después se resuelve la cuenta y se escribe la respuesta. Algunos problemas están pensados para que no funcione el truco de las «palabras clave»: hay enunciados que hablan de *regalar* y hay que sumar. Lo que se aprende es a pensar en la relación entre las cantidades.

7 Al terminar: estrellas, logros y avatares

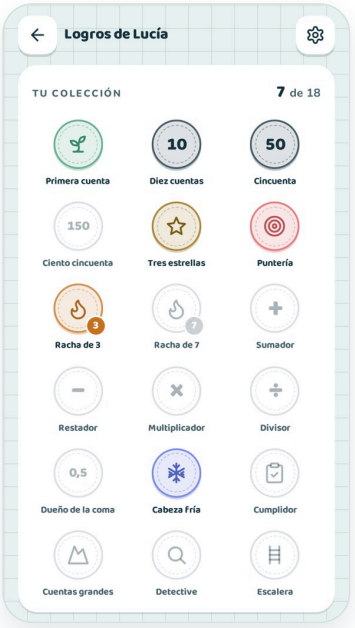
Cada reto y cada nivel de unidad es una sesión corta. Al terminar, Vega lo celebra y se ven:

- **Las estrellas** del reto: tres si no ha fallado nada, dos si ha tenido pocos fallos y una si ha terminado con más. Siempre se gana al menos una por terminar.
- **Puntos y monedas**, si el profesorado tiene activada esa opción. Los puntos suben el rango (Chispa, Estrella fugaz, Cometa…); las monedas sirven para conseguir avatares nuevos.
- **La misión del día** y los **logros** conseguidos.

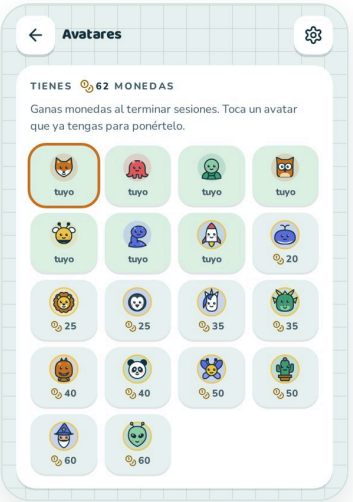
Después puede elegir **Otra sesión** del mismo reto, pasar al **siguiente nivel**, ir a **más retos** de esa operación o volver a su pantalla.



Fin de la sesión: Vega celebra, estrellas y puntos.



Logros: una colección de insignias.

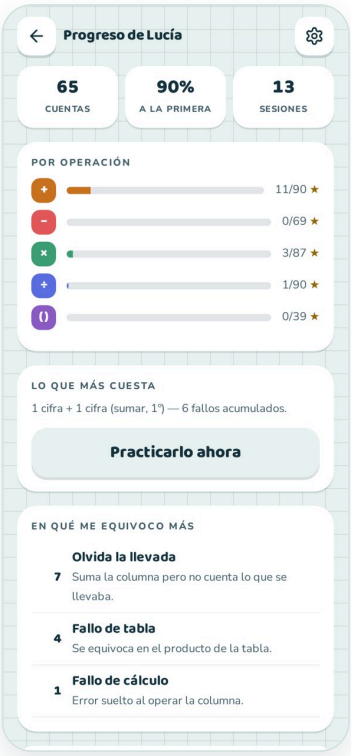


Avatares: se consiguen con monedas.

8 Ver cómo va

En **Mi progreso**, al final de su pantalla, se ve:

- Cuántas cuentas ha hecho, qué porcentaje ha acertado **a la primera** y cuántas sesiones lleva.
- El avance **por operación**: cuántas estrellas tiene de las posibles.
- **Lo que más le cuesta**, con un botón para practicarlo en ese momento.
- **En qué se equivoca más**: olvidar la llevada, un fallo de tabla, poner mal el cociente… Es la información más útil para ayudarle en casa.



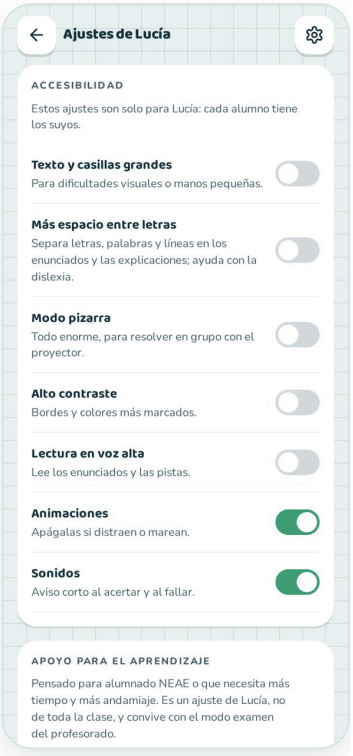
Mi progreso: por operación y errores más repetidos.

9 Ajustes para que le resulte más cómodo

Con su perfil abierto, el botón de la **rueda dentada** (arriba a la derecha) abre sus ajustes. Son de cada niño, no de todo el aparato:

Ajuste	Para qué
Texto y casillas grandes	Problemas de visión o manos pequeñas.
Más espacio entre letras	Separa letras y líneas; ayuda con la dislexia.
Modo pizarra	Todo enorme, para verlo en una pantalla grande.
Alto contraste	Bordes y colores más marcados.
Lectura en voz alta	Lee enunciados y pistas.
Animaciones y sonidos	Se apagan si distraen o marean.
Modo de apoyo	Para quien necesita más tiempo y más ayuda.

El **modo de apoyo** no castiga los fallos en las estrellas, quita el cronómetro, da la explicación completa desde el primer error y hace las sesiones más cortas. Si creéis que lo necesita, hablad con su tutor o tutora: así lo tendrá también en clase.



Ajustes de cada niño, en la rueda dentada.

10 Cómo acompañar en casa

> **La idea de fondo**
>
> Equivocarse no es un problema: es como se aprende. La aplicación ya corrige; vuestro papel es animar y preguntar, no dar la respuesta.

- **Poco y a menudo.** Diez o quince minutos al día rinden más que una hora el domingo. La **racha** de días seguidos le ayudará a mantener la costumbre.
- **Que empiece por «Tu siguiente reto» o por la unidad que le toca.** La aplicación ya sabe por dónde va.
- **En las unidades, primero la explicación.** Leedla juntos si le cuesta, y buscad el tema en casa: pesar la harina, mirar el reloj, medir la mesa.
- **No le dictéis la cifra.** Si se atasca, proponed el botón **Explícamelo** o preguntad. En 1.º y 2.º: «¿Cómo lo has pensado?», «¿Cuánto le falta para llegar a 10?». Desde 3.º: «¿Qué columna estás sumando?», «¿Te llevabas algo?».
- **Pedidle que os lo explique.** «¿Por qué has puesto un 1 ahí arriba?» Explicarlo en voz alta es la mejor prueba de que lo ha entendido.
- **Estimad antes de calcular.** «¿Te va a salir más o menos de 100?» Así detecta solo los resultados que no tienen sentido.
- **Mirad juntos «Mi progreso»** de vez en cuando. Si un error se repite (por ejemplo, olvidar la llevada), practicad ese reto unos días.
- **Celebrad el esfuerzo,** no solo las tres estrellas: terminar una cuenta difícil corrigiendo los fallos también es un logro.

11 Preguntas frecuentes

¿Necesita internet?

No. Una vez abierta, funciona sin conexión.

¿Dónde se guarda el progreso?

En el propio aparato, dentro del navegador. Lo que se hace en casa y lo que se hace en el colegio van por separado, salvo que el centro tenga activada la sincronización.

¿Se puede perder?

Sí, si se borran los datos del navegador («borrar historial y datos de sitios») o se restablece el aparato. Si se usa un navegador en modo privado o incógnito, el progreso no se guarda.

¿Por qué no le deja poner la cifra?

Porque solo admite cifra la casilla que parpadea, y en el orden de la cuenta. Si la cifra es la correcta pero va en otra casilla, tampoco entra: hay que seguir el orden.

¿Qué curso elijo?

El que esté cursando. Sirve para sugerir por dónde empezar y para adaptar las cuentas de 1.º y 2.º. En «Mis unidades» se pueden abrir las de cualquier curso.

¿Por qué en 1.º y 2.º no hay cuentas en columna ni tablas?

Porque el currículo de Aragón las sitúa más adelante. Para el primer ciclo dice: «Los algoritmos de las operaciones no tienen sentido en este ciclo». La multiplicación y la división son novedades de 3.º y 4.º. Antes se trabaja el cálculo mental y entender los números.

¿Cómo se imprime una ficha?

Abre la unidad, toca **Ficha para imprimir** y después **Imprimir o guardar en PDF**. Si prefieres otros ejercicios, toca antes **Otros ejercicios**.

¿Se puede cambiar el avatar?

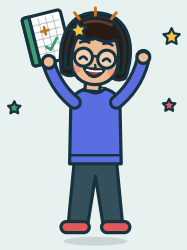
Sí, desde «Avatares». Los del principio son gratis; los demás se consiguen con monedas.

¿Qué es la llave de la portada?

Es la entrada del profesorado, protegida con un PIN. Desde ahí se ve el progreso de toda la clase y se ponen tareas. Los niños no la necesitan.

¿Recoge datos personales?

No envía nada a ningún sitio. No hay publicidad, ni registro, ni seguimiento. Basta con el nombre de pila.



¡A practicar!
Cualquier duda sobre lo que trabaja en clase, consultadla con el tutor o la tutora. Vega se encarga del resto.