

Título de la Secuencia: We are mathematicians

Descripción:

Esta secuencia está orientada a adquirir aprendizajes matemáticos de la etapa de Educación Infantil a través de la lengua inglesa.



How many?



En este objeto de aprendizaje, los alumnos aprenden a contar el número de objetos y lo expresan eligiendo el número adecuado a través de un juego interactivo.

Objetivos:

- Escuchar y disfrutar de la rima presentada.
- Reconocer los números del 1 al 10 y asociarlos a su cantidad.
- Realizar el cómputo de los objetos presentados.
- Interaccionar con el programa.
- Adquirir la habilidad y coordinación necesarias para la realización del ejercicio propuesto.

Orientaciones didácticas:

Este OA se desarrolla en tres pantallas.

En la primera de presentación se presentan los números de 1 a 10 a través de una canción/rima tradicional.

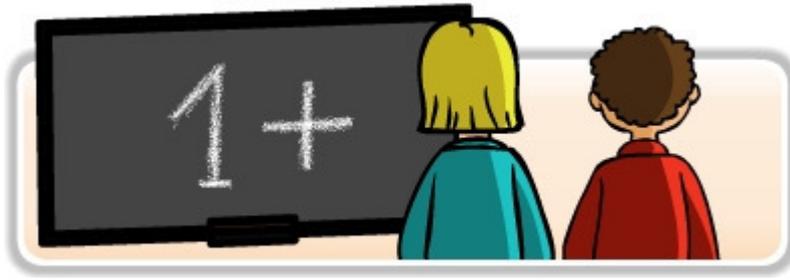
En la segunda pantalla se presenta el concepto de contar – se demuestra a través de varios ejemplos cómo contar objetos en inglés.

En la última pantalla, el usuario tiene que contar objetos.

Forma de trabajo:

Este OA está diseñado fundamentalmente para el trabajo individual. No obstante puede ser el pretexto para contar otros objetos en el aula en inglés.

Adding one more



En este OA, se propone un juego para aprender a sumar uno más al número propuesto.

Objetivos:

- Resolver problemas sencillos de sumas.
- Comprender la historia que se presenta.
- Reconocer los números del 1 al 10 asociándolos a su cantidad.
- Adquirir la habilidad y coordinación necesarias para la realización del ejercicio propuesto.
- Responder a órdenes orales interactuando con el programa informático.

Orientaciones didácticas:

Este OA de aprendizaje se desarrolla en tres pantallas.

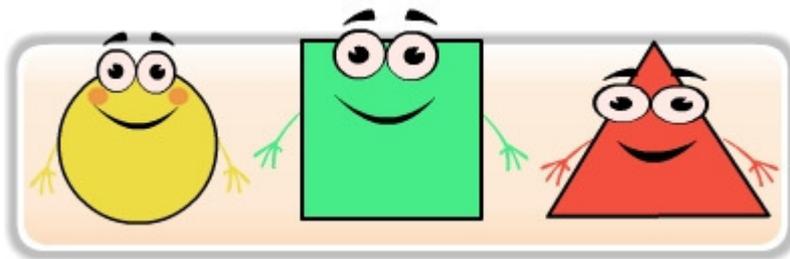
La pantalla de presentación consiste en la presentación del juego.

En la segunda pantalla los alumnos tienen que sumar uno a los números presentados.

Forma de trabajo:

Este OA está diseñado fundamentalmente para el trabajo individual. No obstante puede ser el pretexto para contar y sumar otras cosas en el aula.

Shapes



En este objeto de aprendizaje, a través de un juego interactivo se familiarizan y aprenden a reconocer las diferentes formas geométricas en el nivel de Educación Infantil.

Objetivos específicos pedagógicos:

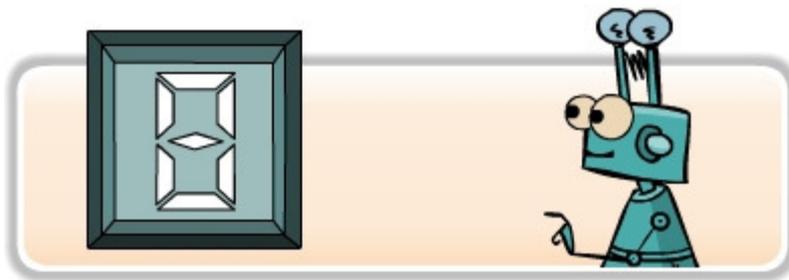
- Familiarizarse con las formas planas: círculo, triángulo y cuadrado y sus nombres en lengua inglesa.
- Comprender la historia que se presenta.
- Identificar las formas planas: círculo, triángulo y cuadrado.
- Conocer y clasificar dichas formas planas, utilizando la lengua inglesa como medio de comunicación.
- Colocar las figuras en su caja correspondiente.
- Adquirir la habilidad y coordinación necesarias para la realización del ejercicio propuesto.

Orientaciones didácticas:

La primera pantalla presenta las tres formas geométricas.
En la pantalla 2, se presenta cómo dibujar las tres formas.
En la última pantalla, los alumnos dibujan las tres formas en la pantalla.

Forma de trabajo:

Este OA está diseñado fundamentalmente para el trabajo individual.
Una prolongación posible en clase es dibujar en el aire las formas y a la vez decir las palabras.

Writing digital numbers

A través de un juego interactivo en el que el alumno aprenderá a reconocer la grafía de los números digitales asociándolos con su expresión oral.

Objetivos específicos pedagógicos:

- Familiarizarse con la grafía de los números digitales.
- Conocer e identificar auditivamente los números del 1 al 10.
- Transferir la información oral en información escrita.
- Adquirir la habilidad y coordinación necesarias para la realización del ejercicio propuesto.
- Responder a órdenes orales interactuando con el programa informático.

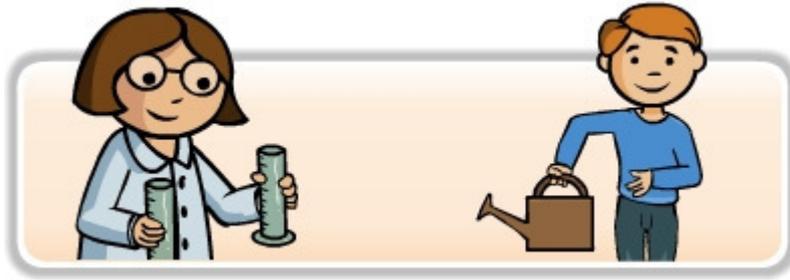
Orientaciones didácticas:

En la pantalla de presentación se ve cómo se forman los números digitales.
En la segunda pantalla, el alumno tiene que escuchar y rellenar las partes para formar el número correcto.

Forma de trabajo:

Este objeto de aprendizaje está diseñado fundamentalmente para el trabajo individual.
Una prolongación posible en clase es crear fichas con números digitales en blanco para que los rellenen los alumnos.

Empty / full



En este objeto de aprendizaje, el alumno aprenderá a clasificar recipientes en dos categorías: lleno - vacío.

Objetivos:

- Entender la historia presentada.
- Clasificar las regaderas atendiendo al criterio: lleno - vacío.
- Adquirir la habilidad y coordinación necesarias para la realización del ejercicio propuesto.
- Responder a órdenes orales interactuando con el programa informático.

Orientaciones didácticas:

En este OA, el usuario tiene acceso a tres pantallas. En las dos primeras pantallas se presentan los conceptos de empty (vacío) y full (lleno).

En la tercera pantalla, el alumno tiene que clasificar las regaderas según si son vacías y llenas.

Forma de trabajo:

Este OA está diseñado fundamentalmente para el trabajo individual.

No obstante puede ser el pretexto para dibujar regaderas llenas y vacías.