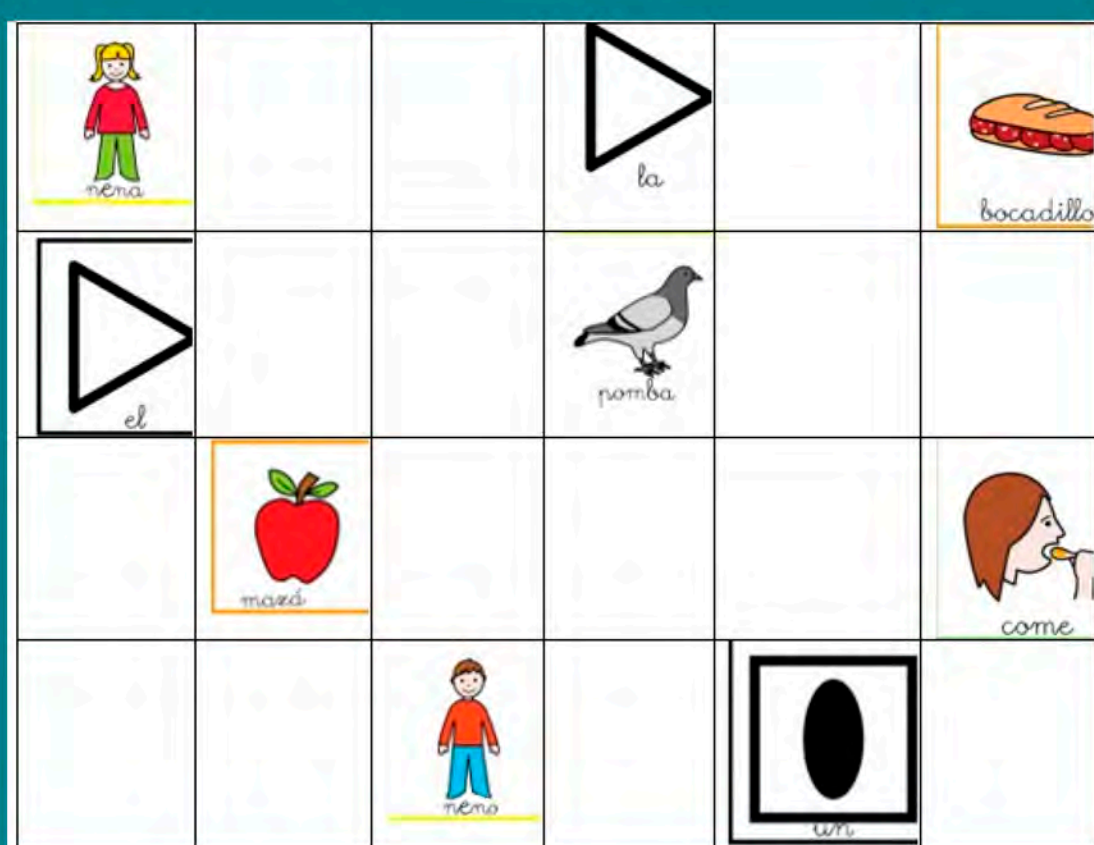


# ACTIVIDADES PARA TRABALLAR COS ROBOTS DOC E BEE-BOT NO AULA



MATERIAL ELABORADO POR  
PROFESORADO DO GRUPO  
DE TRABALLO DE APOIOS  
CLAS DE CYL



## ACTIVIDADE DE TRABALLO 1. APOIO CLAS.

### DESCRIPCIÓN DO ALUMNADO.

Esta actividade foi dirixida a dous alumnos que presentan TEA (Trastorno do Espectro Autista). Estes dous alumnos ademais presentan unha discapacidade intelectual moderada, son non orais e utilizan un sistema de comunicación a través de pictogramas de ARASAAC. Nestes momentos estamos adquirindo a lectura global das cores.

### DESCRIPCION DAS ACTIVIDADES.

A actividade atópase adaptada ás súas características, comunicación e necesidades.

Formáronse varios taboleiros coas cores que imos traballar. Estes taboleiros teñen as casillas do tamaño que corresponde para que o robot se poida mover.

**ACTIVIDADE 1:** O primeiro taboleiro está formado por seis cores e seis palabras escritas. O alumno debe dirixir o robot con axuda do adulto cara á cor e a palabra que lle corresponda. ExEemplo:



**ACTIVIDADE 2:** Utilizarase o mesmo taboleiro, pero eliminaremos do pictograma a palabra da cor que corresponde.



**ACTIVIDADE 3.** Vemos as cores dunha imaxe ou debuxo sinxelo. En medio do taboleiro poñemos a imaxe e ao redor as cores. Debemos dirixir o robot cara á cor que ten.



**ACTIVIDADE 4.** O mesmo taboleiro que o anterior, pero quitando os pictogramas das cores e cambiándoos pola palabra sen imaxe.

**ACTIVIDADE 5.** Debuxo libre utilizando o robot e usando as cores. Para iso o alumno dirixirase ao caderno de comunicación ou á palabra escrita da cor para pedir o rotulador co que queira debuxear.

Esta actividade permítenos adquirir a lectura global das cores de forma máis dinámica e iniciarse na descripción de imaxes a través das cores. É necesario axudar aos alumnos a dirixir o robot. Nun futuro poderemos realizar figuras xeométricas apoiándonos nas cores.

## GRUPO DE TRABAJO: FORMACIÓN PARA O PROFESORADO DE APOIOS CLAS .

### TAREFA: Actividade Lingua e Matemáticas realizada co robot. 2

O alumnado do Aula Clas atópase escolarizado na etapa educativa de Educación Infantil, por iso, os contidos das actividades creadas están deseñadas en función do currículo de Educación Infantil.

As áreas nas que centramos as nosas actividades en relación a lingua e matemáticas, van ser o área de Linguaxes: Comunicación e representación e o área de Coñecemento do entorno. Polo tanto, os contidos seleccionados foron:

- ❖ Área de Linguaxes: Comunicación e representación: descripciones.
- ❖ Área de Coñecemento do entorno: utilización das nocións espaciais básicas (arriba, abaixo...).

Para traballar ambos contidos, relacionáronse co Proxecto que se está levando a cabo na etapa educativa de Educación Infantil sobre “O Circo”, no que participamos. Sendo polo tanto o circo a temática elixida para ambos recursos. Permitíndonos traballar contidos propios do currículo como son as descripciones e as nocións espaciais básicas, á vez que coñecemos aos artistas do circo.

Quero destacar, antes de explicar as actividades, que para a elaboración dos recursos utilicei imaxes de Arasaac e imaxes da Editorial Santillana, xa que é a editorial dos libros cos que estamos traballando o circo, as imaxes foron obtidas do libro virtual.

#### **Actividade de Lingua (Área Linguaxes: Comunicación e representación):**

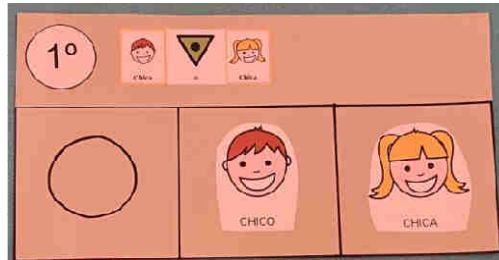
##### *Descripcións*

A actividade deseñada consiste en describir aos 8 artistas do circo que se están traballando no proxecto. Para iso, deseñáronse 8 tarxetas coas imaxes dos artistas:



Tamén, se deseñaron 4 paneis, con casillas (cadrados) de 15cm x 15cm. Cada panel permítenos describir un aspecto.

- ❖ 1º panel: indicar se é rapaz ou rapaza



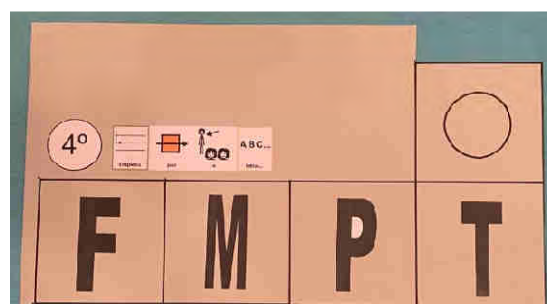
- ❖ 2º panel: indicar se ten o pelo castaño, moreno o roxo.



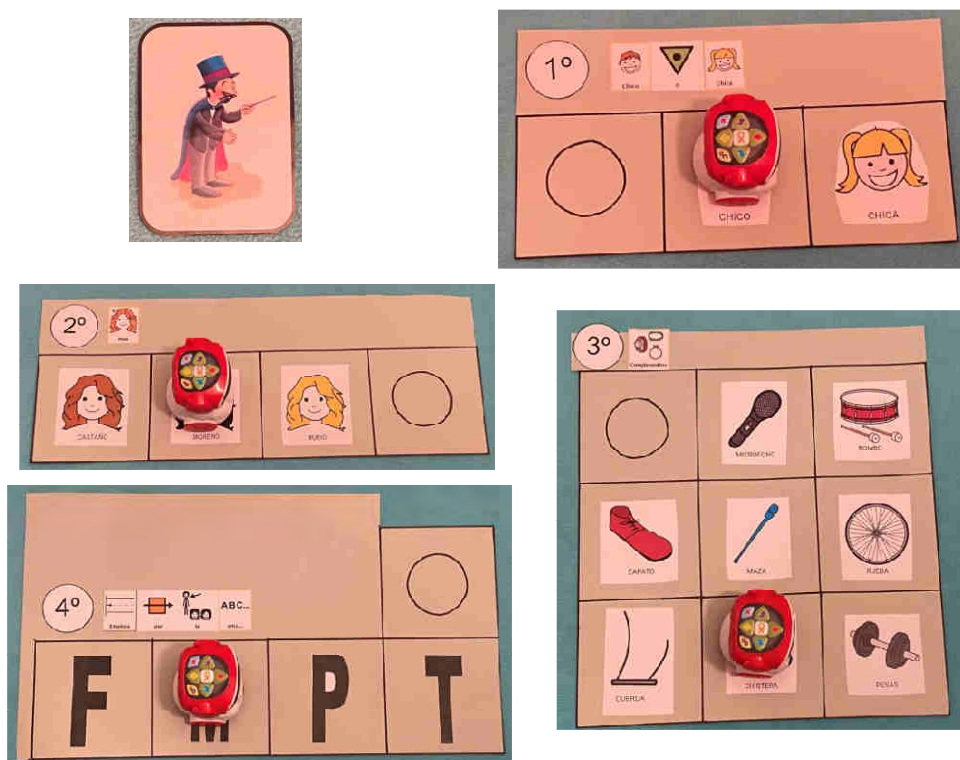
- ❖ 3º panel: indicar un complemento ou accesorio que leva posto ou utiliza o artista.



- ❖ 4º panel: indicar a letra pola que empeza o nome dese artista.



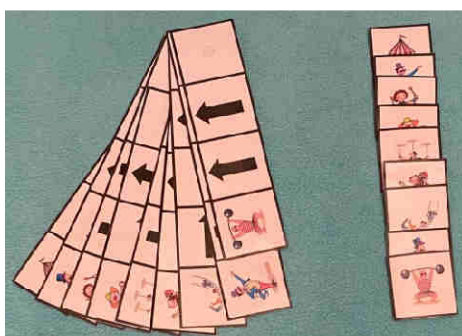
A actividade empezaría collendo ou elixindo unha tarxeta, en función do artista, comézase a descrición na orde que van sinalando os paneis, colocando ao robot nos círculos de cada panel. Por exemplo, se teño a tarxeta do mago, señalaría que é rapaz, ten o pelo moreno, o seu complemento ou accesorio sería a chisteira e o seu nome comezaría pola letra "M" de mago.



**Actividade de Matemáticas (Área Coñecemento do entorno):**  
*Nocións espaciais básicas*

A actividade deseñada consiste en orientarse traballando arriba, abaixo, dereita e esquerda. Para iso, deseñáronse 9 tiras que conteñen:

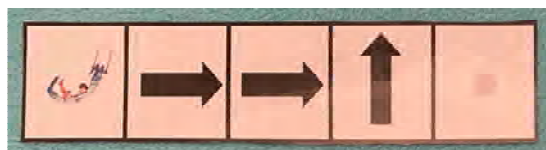
- ❖ En primeiro lugar, o artista dende o que comezaremos o percorrido.
- ❖ En segundo lugar, unhas frechas que nos sinalan se temos que desprazar ao robot arriba, abaixo, á dereita ou á esquerda polo panel que despois se amosa.
- ❖ En terceiro lugar, no último cadrado colocamos con velcro o artista ao que chegamos coas indicacións dadas.



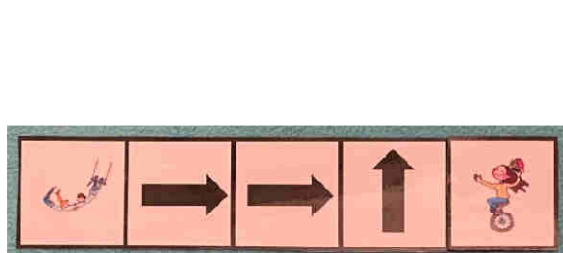
Tamén, se deseñou o panel con casillas (cadrados) de 15cm x 15cm, en cada casilla un artista, que nos permite seguir as indicacións das tiras e desprazarnos polos diferentes artistas.



Por exemplo, se teño a seguinte tira:



Desprazareime no panel cara á dereita, cara á dereita e arriba, chegando ao artista que neste caso é o funambulista que colocarei ao final da tira con velcro.



Para finalizar, destacar que a utilización do robot está sendo un aspecto beneficioso e enriquecedor para o alumnado, ademais de motivador no seu proceso de ensino-aprendizaxe.





## **ACTIVIDADE DE TRABALLO 3**



Pedimos axuda á nosa mascota KOKOLINO, xa temos outro robot para xogar (BEE-BOT), e púxemoslle o nome de RYDER como na patrulla canina.

### Que vos gustou?

- Non fai tanto ruído, podemos apagar o son e así non molesta ao noso compi.
- En cada paso fai unha pequena pausa, isto permítenos observar mellor os movementos, aínda que xa somos grandes, necesitamos este tipo de axudas visuais

### Inconveniente:

- Cando o programamos se non damos ao "X" para borrar acumula as instrucións, así que hai que borrar e diso non nos acordamos, temos que axudar a profe.

Primeiro practicamos coas fotos dos profesionais e coas fotos da miña familia, tardei un tempo porque me asustaba, pero xa lle vou pillando o truco...



# ACTIVIDADE DE MATEMÁTICAS (ÁREA COÑECEMENTO DO ENTORNO):

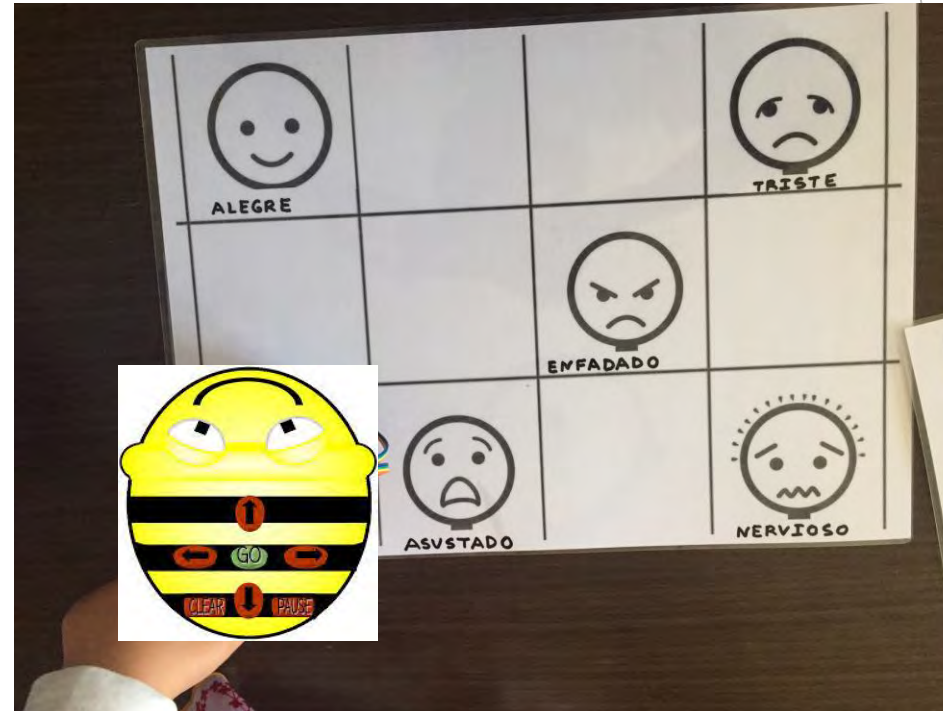
Asociación, número e cantidade

Témonos que organizar, un tira o dado, outros pensan os movementos e entre un axudante e o noso compi movemos o robot... Aplausos e apertas resúmeno todo.





OUTROS TABOLEIROS : Plastificamos as fotos dos alumnos para que as movan polo taboleiro e posteriormente utilizar o robot.



### QUE TRABALLAMOS?

- LATERALIDADE: así melloran o seu posicionamento na contorna.
- RAZONAMENTO LÓXICO: por medio das secuencias lóxicas
- VOCABULARIO: aumento do vocabulario
- VISIÓN ESPACIAL
- TRABALLO COOPERATIVO: mediante a asignación de diferentes roles e o respecto polas opinións dos demais
- EMOCIÓN: coñecer a emoción e que me fai sentir a música, resposta física e fisiolóxica.
- LINGUAXE EXPRESIVO E COMPRENSIVO: mediante os grupos os alumnos traballan a linguaxe en todo momento, o respecto polas diferencias.

## NO COLE IMOS SEGUIR CON MOITAS ACTIVIDADES....

(Proxecto a selva Amazonas... A nosa compi amósanos instrumentos musicais do Amazonas... )



IMOS CONTINUAR INVESTIGANDO E XOGANDO CO ROBOT...

Fáltanos probar o robot DOC de Clementoni que está sendo usado no centro para PEARL.



# ACTIVIDADE DE TRABALLO 4

## DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE

**OBXECTIVO:** Sumas sinxelas a partir do robot.

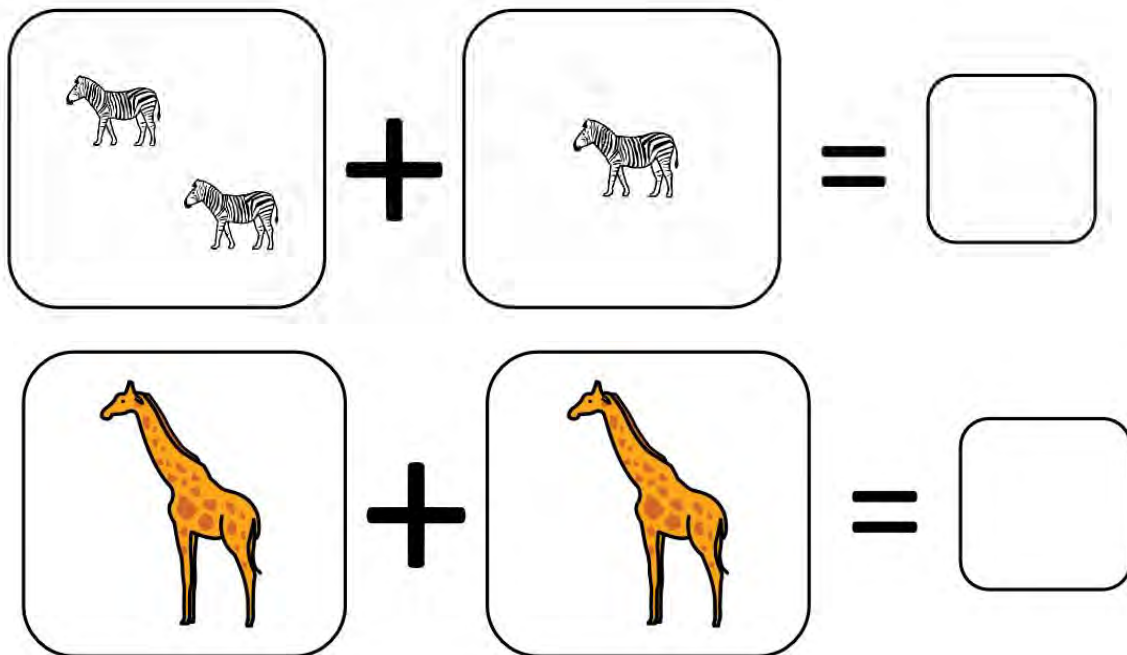
Colocaremos o panel de traballo co robot no chan e colocaremos nas casillas distintas imaxes que nos servirán para realizar as sumas.

O taboleiro terá as medidas requeridas para que o robot sexa quen de desprazarse (4X6 casillas e de 15x15cm)

En determinadas casillas haberá unhas sumas de imaxes (por exemplo, 2+1 cebras) e noutras casillas o resultado (por ej. 3 cebras). 1+1 xirafas e 2 cans e así sucesivamente.

Unha vez dominada esta tarefa, complícase un pouco facindo as sumas e resultados coa MESMA imaxe (todo coches, todo monecas, etc.)

## SUMAS



Material elaborado por: Tamara Rojo Martín  
miradaespecial.com

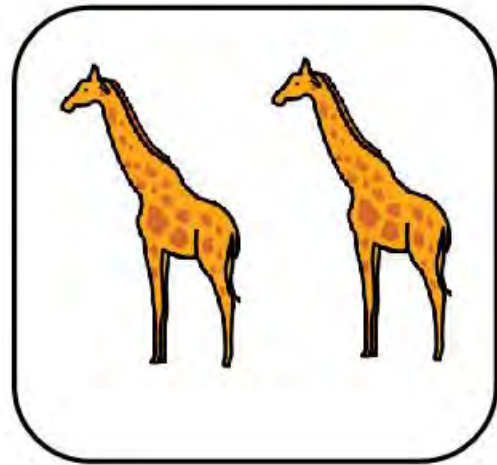
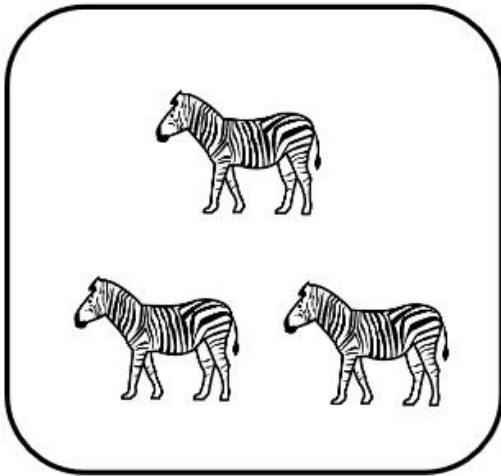


Los pictogramas utilizados para la creación de este material pertenecen a la web arasaac.org



Material bajo licencia Creative Commons. No se podrá copiar ni modificar y se compartirá citando página y autor. Queda prohibida su comercialización.

## RESULTADOS



## O NOSO PANEL SERÍA ASÍ


Para realizar esta tarefa o alumno/a debe ir programando o robot para que se vaia desprazando. Primeiro debe avanzar ata a casilla da suma e dalí ao seu resultado.



**OBXECTIVO:** Identificar grafema - fonema

Colocaremos o panel de traballo co robot no chan e colocaremos nas casillas distintas imaxes que nos servirán para realizar as sumas.


O taboleiro terá as medidas requeridas para que o robot sexa quen de desprazarse (4X6 casillas e de 15x15cm)

**DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE**

Alumno sen linguaxe oral, pero que realiza bastante ben tarefas de identificación visual.

Dado que, actualmente estamos traballando a identificación visual das vocais en maiúscula, a tarefa será moi sinxela: Eu direi en voz alta unha vocal e o alumno programará o robot para chegar á vocal que eu dixen.

**O NOSO PANEL SERÍA ASÍ**

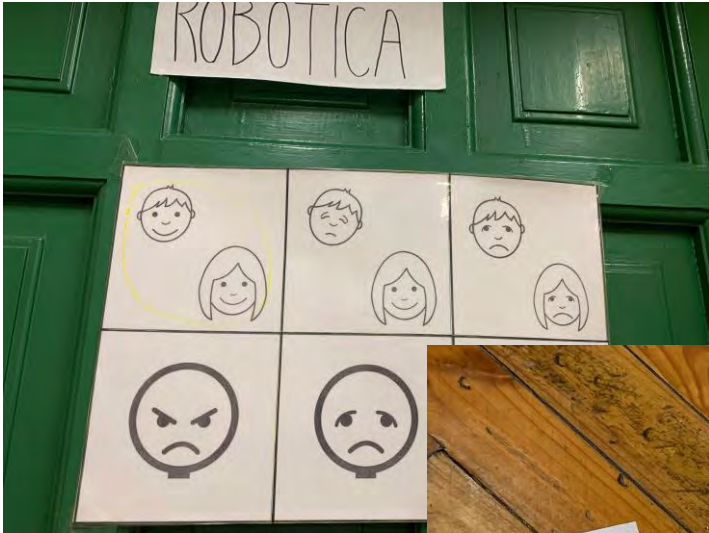
<b>E</b>					<b>O</b>
			<b>U</b>		
					
	<b>I</b>			<b>A</b>	

Para realizar esta tarefa o alumno/a debe ir programando o robot para que se vaia desprazando. Primeiro debe avanzar ata a casilla da suma e dalí ao seu resultado.

# ACTIVIDADE DE TRABALLO 5

## Robótica, DOC

### Linguaxe e comunicación



#### Tarefa traballo emocións

##### IDENTIFICACIÓN DE EMOCIÓN S (TEA)

En imaxes/fotos. Identificar emoción dunha foto e levar a doc á casilla que indique o mesmo.



# Robótica, DOC

## Linguaxe e comunicación



### Tarefa apoio lecto escritura

#### VOCABULARIO E CONCIENCIA SILÁBICA (TEL)

Vocabulario fonema /n/ recoñecemos palabras traballadas, contamos sílabas e levamos a DOC ao número correspondente.

#### CONCIENCIA FONOLÓXICA

Traballo de fonema /s/ identificación de articulación e discriminación auditiva. escoitamos palabra e buscamos o fonema polo que comeza.

SINTAXE: construción de frases

# ACTIVIDADE DE TRABALLO 6

## ACTIVIDADES CO ROBOT

### OBXECTIVOS:

- ❖ Coñecer o manexo do robot.
- ❖ Resolver actividades matemáticas.
- ❖ Xeralizar a adquisición de vocabulario.

### CONTIDOS:

- ❖ Numeración.
- ❖ Letras.
- ❖ Lectoescritura.
- ❖ Resolución de operacións básicas.
- ❖ Resolución de problemas.

### METODOLOXÍA:

Para o desenvolvemento das actividades, imos dividir a clase en varios grupos. Presentámoslle o robot. É importante cerciorarse de que coñecen o funcionamento do robot, a que teclas han de accionar para poñer en funcionamento o robot. Unha vez que coñecemos as normas de uso do robot e os seus comandos de dirección e programación, estivemos en condicións de desenvolver múltiples actividades que nos permitiron traballar diferentes contidos curriculares: cores, formas xeométricas, secuencias temporais e protagonistas dos contos, numeración e cantidade, animais, instrumentos musicais, o corpo humano, froitos do outono, tipos de plantas...Porque temos á nosa disposición unha ferramenta que permite traballar calquera contido universal.

Para a elaboración do taboleiro necesítase hule branco (divídese en cadrículas de 15 x 15 cm) e hule transparente. Debaixo do taboleiro, colocamos imaxes relacionadas co centro

de interese. Neste caso, está relacionado cos deportes, traballamos o proxecto dos xogos olímpicos. Podemos formularlles varias actividades:

Explicámoslles unha adiviña e han de adiviñala e buscar un debuxo que estea relacionado co centro de interese. Unha vez que o adiviñou, pedímoslle que busque a solución no taboleiro e que mova o robot cara á solución correspondente.

Todas estas actividades están formuladas para un grupo clase de infantil de 5 anos, ao que acude un alumno TEA con linguaxe verbal. O alumno para desenvolver esta actividade contará co apoio do mestre de PT e cos seus compañeiros. En todo momento, apoiámoslle a elaboración de frases con imaxes que lle faciliten a elaboración de frases.

Con respecto ao área de Matemáticas, incluimos no panel tarxetas con imaxes que representan cantidades e con números concretos. Os alumnos con axuda do robot iranse desprazando por cada unha das casillas. Pedirémoslles que representen as cantidades e os números con obxectos manipulativos.

Formulámoslles unha competición matemática, en cada casilla aparece unha proba. As actividades están relacionadas coa representación dos números con obxectos manipulativos, a resolución dunha operación básica con bloques lóxicos ou a resolución dun problema sinxelo.

Tódalas actividades están elaboradas ao alcance de tódolos alumnos e pódese adaptar con facilidade

#### **AVALIACIÓN:**

Habemos de valorar o proceso de ensino coma o de aprendizaxe.

En primeiro lugar, habemos de analizar o alcance e a repercusión que tivo o uso do robot, se os alumnos e o alumno co necesidades educativas se sentiron máis motivados. É importante analizar o grado de consecución dos contidos, se son quen de xeralizalo en diferentes situacións. Por outra parte, valorarei a práctica docente, se a miña intervención se axusta ao proceso de ensino-aprendizaxe.

# ACTIVIDADE DE TRABALLO 7

## CONSIDERACIÓNS PREVIAS

1. Unha vez recibido o robot formuleime traballalo cun alumno escolarizado en primeiro de primaria, diagnosticado recentemente TEA. Comezamos a traballar sobre o corpo, sen intervención do robot, algunhas actividades previas de lateralidade, orientación espacial, etc necesarias para un manexo do robot básico. Tamén realizamos algunhas actividades con paneis pequenos sobre o papel para aprender o significado das frechas do robot. A idea era disfrazar ao robot da locomotora Thomas (o seu centro de motivación principal) e utilizalo para reforzar lectoescritura e numeración dun xeito máis motivador. O alumno repentinamente cambiou de centro polo que nos quedamos nas actividades corporais sen ter utilizado o robot.
2. Avanzado o segundo trimestre intentei presentar o robot a outro alumno de 5 anos. Este alumno ten moito vocabulario pasivo pero non o utiliza de xeito funcional. Ten conductas de tirar material se non se realiza a actividade dunha determinada maneira. A continua voz do mesmo poñíao moi nervioso, quería apagalo, darlle patadas e empurralo. Non se concentraba na explicación nin na orde.

Decidín cambiar o robot recibido por outro da mesma marca pero recomendado para nenos máis pequenos ( Doc). Este ten outra forma, non fala continuamente e marca cada paso cun pequeno son. Con el realizamos actividades moi sinxelas de maneira individual no aula de Apoio CLAS. Utilizamos un panel transparente de só dúas columnas coas casillas marcadas, debaixo das cales colocamos as diferentes tarxetas. Necesita axuda para programar algúns xiros, pero domina cara adiante e cara atrás. Tamén teño programado realizar unha no seu grupo clase cando o domine máis para que sexa o meu alumno o modelo para os seus compañeiros.

3. Intentei traballar con outro alumno co robot do colexio pero só quere exploralo, collelo, darlle aos botóns, xogar con el e non comprende o funcionamento. Cos outros dous alumnos non é posible realizar este tipo de actividades dadas as súas características condutuais.

A continuación desenvolvo de maneira simple algúns exemplos das actividades que realizamos co robot. Para a realización de todas elas necesitou que se lle guíe en todo o desenvolvemento e controle a súa conduta para que non perda a atención na actividade e no seu obxectivo.

## ACTIVIDADES

**OBXECTIVO:** Estimular a linguaxe oral realizando estruturas funcionais que xeralice despois a outros contextos: saúdar aos compañeiros polo seu nome.

**DESENVOLVEMENTO:** Colócanse as fotos dos compañeiros da clase e dáselle a orde ao robot de ir saúdar a X compañeiro. Programa o alumno con autoinstrucións verbais e dáselle axuda se se equivoca. Ao chegar á foto do compañeiro saúdao dicindo “Ola X” e así ata que saúdamos a todos.

**AVALIACIÓN:** Ao comezo da actividade quería ir dun a outro sen dicir a oración pero ao demandarlla antes de realizar a seguinte programación realizouno espontaneamente nas seguintes ocasións.

**OBXECTIVO:** Fomentar a atención e a discriminación auditiva.

**DESENVOLVEMENTO:** Colócanse fotos de animais e realízase unha onomatopeia. O alumno debe levar ao robot ao animal correspondente.

**AVALIACIÓN:** Esta actividade realízase moi ben porque lle encantan os animais e todo o relacionado con ese centro de interese.

**OBXECTIVO:** Aumentar o vocabulario das comidas e realizar quendas.

**DESENVOLVEMENTO:** Colócanse diferentes comidas polo panel. Por quendas, unha vez o alumno e outra o docente levan o robot ata unha casilla e din “Gústame X”.

**AVALIACIÓN:** Esta actividade supúsolle máis dificultade porque tiña que esperar quenda e porque tiña que elixir a programación do robot sen orde ou resposta fechada.

**OBXECTIVO:** Asociar número e cantidade

**DESENVOLVEMENTO:** Colócanse os números do 1 ao 9 e amósaselle a Peloncete que é un moneco plastificado que utilizamos para actividades variadas, cun número determinado de pelos (pinzas). O alumno debe levar o robot ata o número que se corresponde cos pelos da personaxe.

**AVALIACIÓN:** Esta actividade supúsolle a dificultade de falar de números para programar e números do taboleiro e ás veces equivocouse un pouco.

**OBXECTIVO:** Afianzar os conceptos de contrarios.

**DESENVOLVEMENTO:** Colócanse as tarxetas de conceptos básicos polo taboleiro. Amósaselle unha tarxeta ao neno coa oración por exemplo “A árbore é alta”. O neno debe levar ao robot á árbore baixa e dicir a oración contraria.

**AVALIACIÓN:** A actividade motivouno aínda que necesitou axuda para estruturar as oracións.

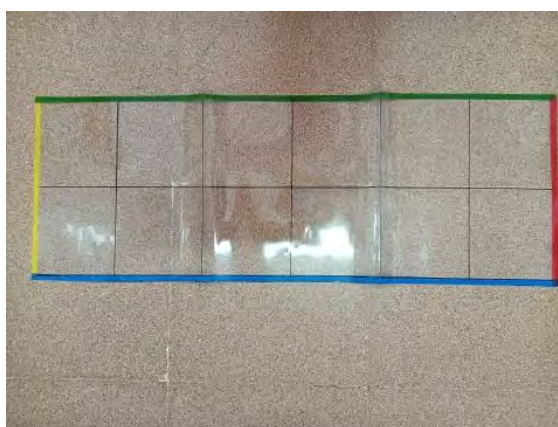
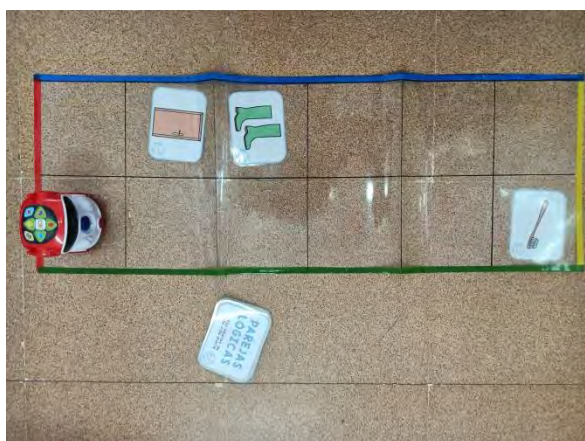
**OBXECTIVO:** Realizar asociacións lóxicas utilizando o robot como material.



**DESENVOLVEMENTO:** Colócanse imaxes de parellas lóxicas, váiselle amosando doutra morea unha imaxe e debe levar o robot ata a súa parella e completar verbalmente a oración, por eemplo: Poño as lentes nos...ollos (debe levar o robot ata os ollos).

**AVALIACIÓN:** Nesta actividade respondeu ben aínda que quería movelo coa man en lugar de cos botóns.

(Material da páxina *Unha mirada especial.*)



# ACTIVIDADE DE TRABALLO 8



## XOGAMOS CO ROBOT

### ACTIVIDADES PREVIAS

# ( ) , tocámolo, escoitámolo, para que os nosos alumnos tome contacto con el

Despois xogaremos co robot

- O profesor da ao botón de avanzar e os niños teñen que perseguilo, para tomar conciencia de que se move polo espazo.
- Agochámolo e cando faga ruído buscámolo.
- Tocamos os seus ojos, que se iluminan de azul cando fhala, así sabemos se está cara adiante ou cara atrás.

### 2.- Cómo se move

Aprendemos a tocar os botóns para traballar a causa-efecto do robot: tocar un botón e esperar ao movemento.

Colocados en grupo, poñémolo no chan e deixámolos que toquen algún dos seus botones ou axudámolos collendo as súas mans, para ver que ocorre. Entre todos descifraremos como funciona e probaremos os seus movementos.

Segundo o nivel do alumno, pedímoslle que toque o botón segundo a cor e dar ao OK para observar a súa resposta.



VERMELLO: Avanza cara adiante  
AMARELO: Retrocede cara atrás  
MORADO: Xiro á esquerda  
AZUL: Xiro á dereita  
(Dar a OK despois de cada cor)

### 3.- Control do espazo



Movemos o robot polo tapete, con apoio visual de tarxetas de número e de cor. Inicialmente usaremos as cores vermella e amarela porque son as máis sinxelas, segundo o nivel do alumno incluíremos o azul e morado para os xiros.

De forma dirixida pedímoslle que toquen un número de veces no botón vermello ou amarelo ou de forma guiada prememos con eles para que o robot se mova.

## ACTIVIDADE MATEMÁTICAS

### 1.- Consigo o meu premio



Como o robot avanza 15 cm con cada comando crearemos unha recta con 10 cadrados de 15 x 15 cm e/ou tapetes de 8 cadrados dunha medida total de 60 x 60 cm.

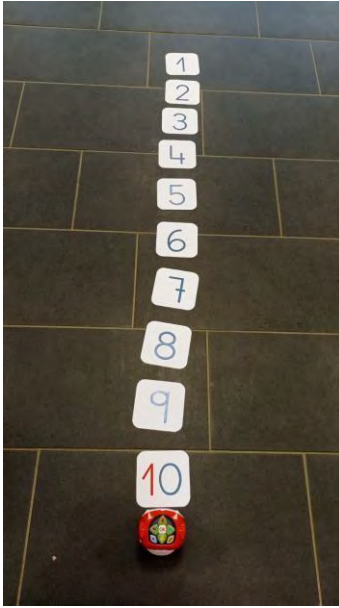
Colocamos o pictograma de gusaniños en varias casillas do taboleiro. Inicialmente só diante e detrás do robot. Collemos as tarxetas de números do 1 ao 5 e a tarxeta de cores vermella e amarela. Sacamos unha tarjeta de cada, un número e unha cor, por exemplo 2 vermella.

Prememos o número de veces na color para que o robot se mova. Se o robot chega a unha casilla co pictograma de gusaniños conseguirán o seu premio.

### 2.- Aprendemos a contar

Colocamos 9 tarxetas cos números do 1 ao 10 no chan formando un camiño recto. Avanzamos e retrocedemos o robot polas casillas dun en un contando cara diante e cara atrás.

Despois tocarán as veces que queiran e cando chegue a unha casilla teñen que dicir o número ou coller o pictograma do número no que está o robot.



## ACTIVIDADE LINGUA

1.- Aprendemos o nome e os sons dos animais.



Colocamos pictogramas de animais en tódalas casillas do taboleiro, de 8x8.

Collemos as tarxetas de números do 1 ao 5 e a tarxeta de cores vermella e amarela. Sacamos unha de cada para ver o número de veces e a frecha á que imos premer.

Cando o robot chegue a unha casilla cun animal, collemos o animal de xoguete que corresponda e dicimos o seu nome ou facemos a onomatopeia que corresponda.

2.- Aprendemos os tamaños

Colocamos dúas tarxetas, unha imaxe grande diante do robot e a mesma imaxe pequena detrás do robot.

Coa orde de “grande ou pequeno” o alumno terá que dirixirse cara á imaxe que corresponde. Comezaremos a distancia de dúas casillas, despois tres casillas e despois terán que contar para chegar, segundo o nivel do alumno.

# ACTIVIDADE DE TRABALLO 9

## DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE

<b>OBXECTIVO</b>	Traballar a resolución de problemas sinxelos de sumas e restas.
<b>MATERIAIS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Robot.</li><li>- <i>Tobii</i>, ordenador.</li><li>- Taboleiro con 6x4 casillas. Cada casilla medirá 15x15.</li><li>- Panel: lámina material elaborado por Karen Marcela Herrera Chang, cada lámina formula un problema sinxelo de suma ou resta.</li><li>- Pictogramas arasaac.</li></ul>
<b>PARTICIPANTES</b>	Grupos de 4.
<b>ACTIVIDADE</b>	<p>A alumna terá no seu panel <i>Tobii</i> catro casillas con catro números (aínda estamos na selección no <i>Tobii</i> con ese número de casillas)</p> <p>Un participante do grupo lerá o problema:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- A alumna deberá seleccionar a casilla coa grafía que resolva o problema. A imaxe responderá preguntas tipo: <i>canto queda? canto hai en total?</i></li><li>- Oturo alumno/a do grupo, deberá programar o robot para que se vaia desprazando.</li></ul>

## CANTO QUEDA?

### PROBLEMA

Nunha árbore creceron  
6 laranxas. Logo dunhas  
semanas caeron 2.  
Cantas laranxas quedan?



### OPERACIÓN



$$\begin{array}{r} \square \\ - \square \\ \hline \square \end{array}$$

## CANTO HAI EN TOTAL?

### PROBLEMA

Nunha granxa hai 5  
animais. Logo dunha  
semana nacen 2 poliños.  
Cantas animais hai na  
granxa?



### OPERACIÓN



$$\begin{array}{r} \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

## CANTO HAI EN TOTAL?

### PROBLEMA

Nun froiteiro hai 7 mazás vermellas. Logo a miña nai trae 2 mazás verdes. Cantas mazás hai no froiteiro?



### OPERACIÓN



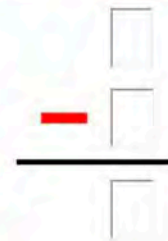
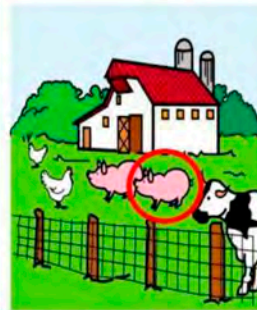
## CANTO QUEDA?

### PROBLEMA

Nunha granxa hai 5 animais. Un dos porquiños lévano para o matadoiro. Cantos animais quedan?



### OPERACIÓN




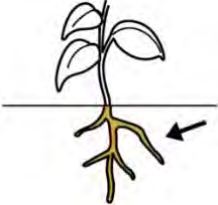
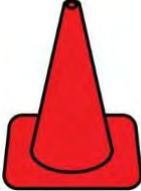



<b>7</b>					<b>1</b>
				<b>8</b>	
			<b>9</b>		
	<b>4</b>				<b>5</b>



## DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

<b>OBXECTIVO</b>	Traballar a orientación espacial nunha taboa de dobre entrada de maneira grupal.
<b>MATERIAIS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Robot,</li><li>- <i>Tobii</i>, ordenador.</li><li>- Panel cunha taboa de dobre entrada de ata 6 casillas. Cada casilla medirá 15x15.</li><li>- Dado co vocabulario traballado no aula de referencia, en pictogramas (neste panel: <i>os animais, as plantas, a rúa, números ata o 50.</i>)</li></ul>
<b>PARTICIPANTES</b>	Grupos de 4.
<b>ACTIVIDADE</b>	<p>A alumna terá no seu panel <i>Tobii</i> catro casillas con catro pictogramas (aínda estamos na selección no <i>Tobii</i> con ese número de casillas)</p> <p>Un participante do grupo tirará o dado:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- A alumna deberá seleccionar a casilla co pictograma que saíra no dado. A imaxe responderá a preguntas tipo: <i>onde está o galo?</i></li><li>- Outro alumno/a do grupo, deberá programar o robot para que se vaia desprazando.</li></ul>

	A	B	C	D	E
1					
2					35
3					
4					
5			29		

# ACTIVIDADES DE TRABAJO 10

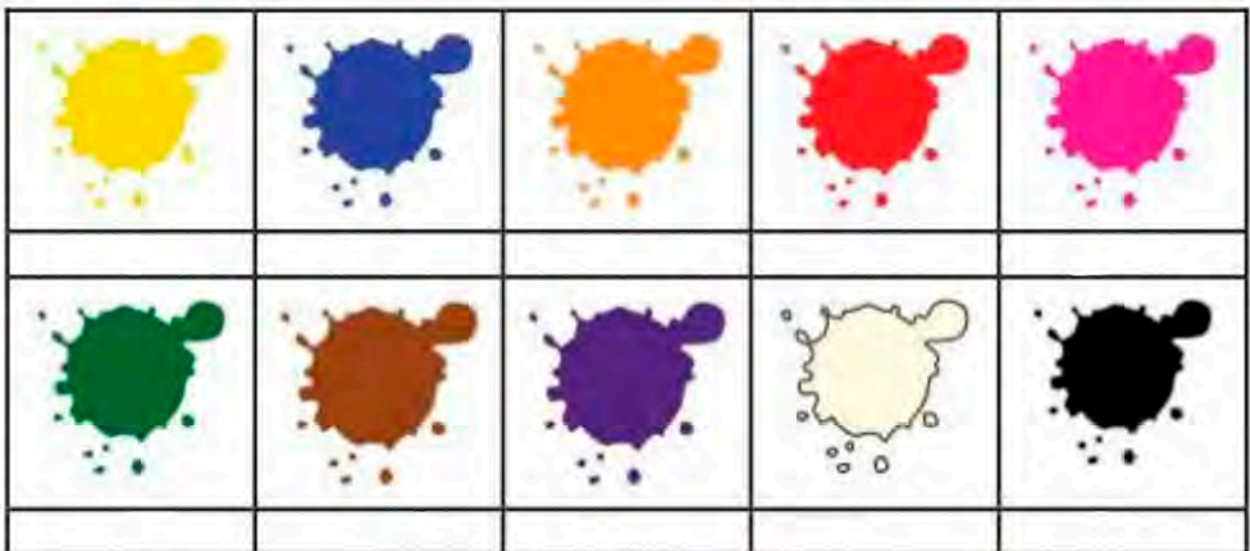
## DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

OBXECTIVO: Traballar a localización de cores

NIVEL:: 3 anos

Fases:

1.- Primeiro repasamos as cores, axudandonos desta lámina



Autor pictogramas: Sergio Pallas. Procedencia: ARASAAC (<http://astedu.es/arasaac/>) Licencia: CC (BY-NC)







Colocaremos o tapete de traballo co robot no chan e colocaremos nas casillas distintas imaxes que nos servirán para realizar as oracións.

O taboleiro terá como mínimo 4X6 casillas e cada unha delas debe medir 15x15, xa que é a forma de desprazarse do robot.

O nivel do neno é moi baixiño e resúltalle moi motivante o robot, é moi difícil para l, pero gústalle seguilo coa mirada, perseguilo e empieza a repetir as cores e recoñecer os básicos.

A actividade consiste en dicir: Mariano (o nome do noso robot) vai ir ao amarelo, outro neno da clase dálle as indicacións e o neno di o nome da cor, e séguelo.

O noso taboleiro podería ser así:

 <b>AMARILLO</b>					 <b>NARANJA</b>
			 <b>ROSA</b>		
	 <b>ROJO</b>				 <b>BLANCO</b>
			 <b>VERDE</b>		