

APLICACIÓN EN EL AULA

Para trabajar la **lógica-matemática** hemos realizado las siguientes actividades:

- *Para asociar número-cantidad:* los alumnos contaban número de elementos (bolas de helado, cuñas de queso, objetos del aula, animales...) y lo asociaban a la grafía del número correspondiente.



- Para trabajar diferentes *aspectos matemáticos como el conteo y/o la suma...* realizamos la siguiente actividad donde cada niño tenía una abeja con "x" rayas a lo largo de su cuerpo que debía contar y completar colocando sus correspondientes alas según el número que les hubiese tocado. Las abejas fueron repartidas según la edad y capacidades de los niños, dándoles a los alumnos más pequeños las abejitas con números inferiores.



- Para trabajar la *suma, la resta y la descomposición de los números* utilizamos estos dos materiales.



- Para trabajar la *agrupación y clasificación atendiendo al color* realizamos las siguientes actividades.



A la hora de trabajar **la lecto-escritura**, teniendo en cuenta las capacidades y necesidades de los alumnos de mi aula, seleccioné las siguientes actividades:

- "*La maleta de las vocales*" para trabajar la *conciencia fonológica* y más concretamente el sonido inicial de las palabras. Este recurso consta de 5

maletas con cada una de las 5 vocales y tarjetas con diferentes elementos. Los niños debían colocar cada tarjeta-imagen en su maleta correspondiente según el sonido (vocal) inicial de esa imagen.



- "*Letras con bloques de construcción*". Los alumnos debían comprender la estructura de cada letra para montarlas. Esta actividad les encantó ya que disfrutaban mucho jugando con los legos/duplos.



- Otra actividad que llevamos a cabo fue el "*juego de las sillas (adaptado)*", juego muy divertido donde los niños además de identificar y escribir diferentes letras ampliaban su vocabulario nombrando diferentes

animales, alimentos, prendas de vestir, transportes... que comenzaban por la letra seleccionada.

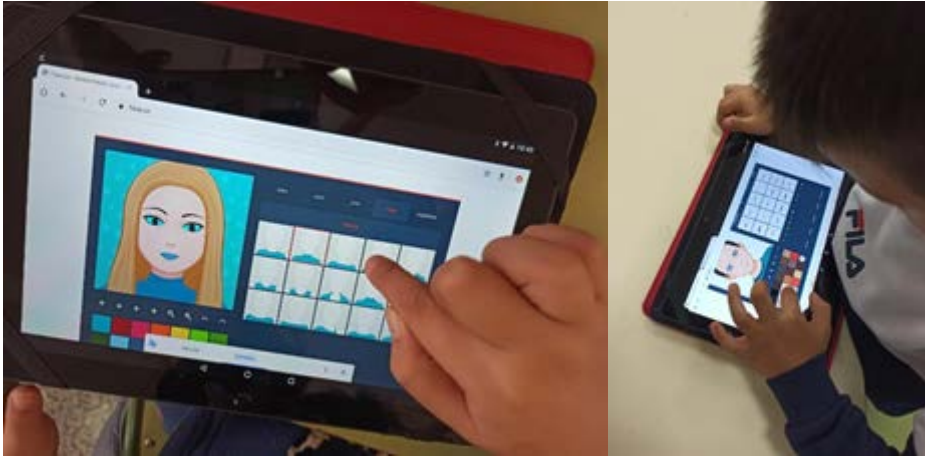




- A través de la **App Plickers**, realicé una evaluación de forma dinámica y divertida sobre diferentes contenidos trabajados en el aula a la vez que los niños jugaban girando sus códigos QR buscando la letra con la opción de respuesta verdadera.



- Dentro de las **Apps divertidas para crear personajes**, cada alumno realizó su avatar, quedando tod@s super guap@s!!!



- Otra de las Apps que Esther me enseñó y me resultó motivadora fue la **App Quiver**, app especializada en el desarrollo de la realidad aumentada, en este caso, aprovechando la celebración del Día de la Tierra, los niños dibujaron y colorearon diferentes árboles, los cuales con la citada app, sus modelos planos cobraban vida apareciendo en el móvil en movimiento.



- De las numerosas apps de la tablet a través de las cuales los niños aprenden jugando y divirtiéndose, destaco la **App Smile and Learn**.



. Como última actividad hicimos un **juego de robótica** utilizando el robot Doc donde trabajamos diferente vocabulario, la orientación espacial y pensamiento computacional.

