

photon



ERRORES Y DEPURACIÓN

www.photonrobot.com



1. Familiarizar a los niños con los nuevos términos. Pida voluntarios para leer los términos e intentar explicarlos en sus propias palabras.
2. Explicar los términos y asegurarse de que los niños entiendan la importancia de las palabras recién aprendidas.
3. Pida a los niños crear una frase con la palabra recién aprendida solicitada.

NUEVOS TÉRMINOS



error - defecto del programa de computadora que provoca mal funcionamiento. Resultado del error humano.

depuración - buscar y corregir errores en el programa.



autor: Zuzanna Olechno

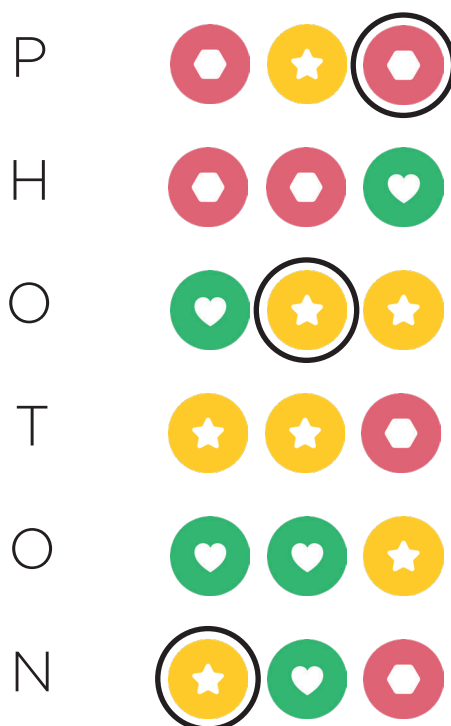
Actividad 1. Buscando errores.

1. Déle a cada niño una hoja de trabajo adjunta al escenario.
2. La tarea para los niños es encontrar los tres errores en la palabra codificada y corregirlo.

Actividad 2. La palabra codificada.

1. Déle a cada niño un pedazo de papel y un lápiz. Pedirles que codifiquen su nombre por medio de un código de imagen.
2. Luego, pida a niños que cometan un error en el deletreo de su nombre.
3. Después de terminar la tarea, los niños intercambian las hojas de trabajo en los pupitres y buscan errores ocultos por sus amigos.

Solución de la tarea de la hoja de trabajo:



HOJA DE TRABAJO

nombre: _____ clase: _____

Actividad 1. Abajo, se encuentran las letras representadas con íconos coloridos, compara la palabra la palabra codificada en la siguiente página, encuentras los errors y corrígelos.

A				N			
B				O			
C				P			
D				Q			
E				R			
F				S			
G				T			
H				U			
I				W			
J				X			
K				Y			
L				Z			
M							

Encuentra errores y corrígelos:

P			
H			
O			
T			
O			
N			



autor: Zuzanna Olechno

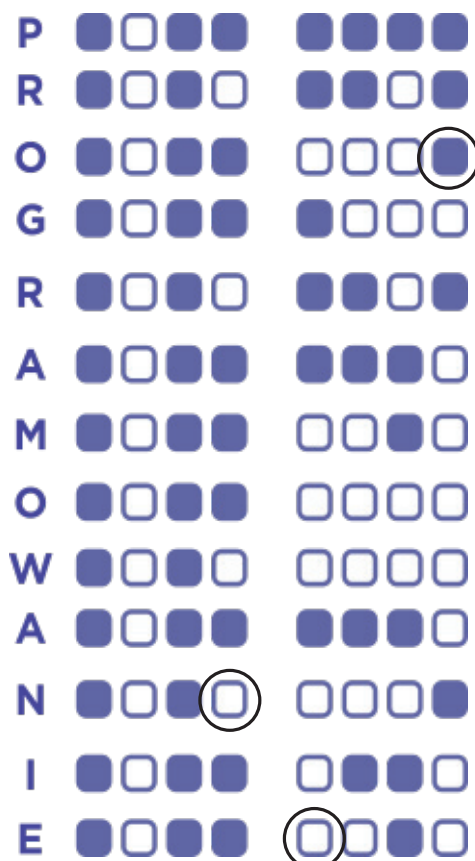
Actividad 1. Buscando errores

1. Déle a cada niño una hoja de trabajo adjunta al escenario.
2. La tarea de los niños es de encontrar la palabra codificada y corregirla.

Actividad 2. El nombre codificado.

1. Déle a cada niño un pedazo de papel y un lápiz. Les pedimos que utilice su código binario para codificar sus nombres.
2. Luego, pídales que cometan un error en el deletreo de su nombre.
3. Después de terminar la tarea, los niños intercambian las hojas de trabajo en los pupitres y buscan errores ocultos de sus amigos.

Solución a la actividad 1:



HOJA DE TRABAJO

nombre: _____

clase: _____

Actividad 1. Usando la tabla con las letras codificadas en binario, encontrar errores en la palabra escrita debajo. Marca todos los errores y corrígelos.

A	●□□□	●●□□	N	●□□□	□□□●
B	●□□□	●●□□	O	●□□□	□□□□
C	●□□□	●●□□	P	●□□□	●●□□
D	●□□□	●□□□	Q	●□□□	●●□□
E	●□□□	●□□□	R	●□□□	●●□□
F	●□□□	●□□□	S	●□□□	●●□□
G	●□□□	●□□□	T	●□□□	●□□□
H	●□□□	□□□□	U	●□□□	●□□□
I	●□□□	□□□□	W	●□□□	□□□□
J	●□□□	□□□□	X	●□□□	□□□□
K	●□□□	□□□□	Y	●□□□	□□□□
L	●□□□	□□□□	Z	●□□□	□□□□
M	●□□□	□□□□			

P ●□□□ ●●□□
 R ●□□□ ●●□□
 O ●□□□ □□□□
 G ●□□□ ●□□□
 R ●□□□ ●●□□
 A ●□□□ ●●□□
 M ●□□□ □□□□
 O ●□□□ □□□□
 W ●□□□ □□□□
 A ●□□□ ●●□□
 N ●□□□ □□□□
 I ●□□□ □□□□
 E ●□□□ □□□□

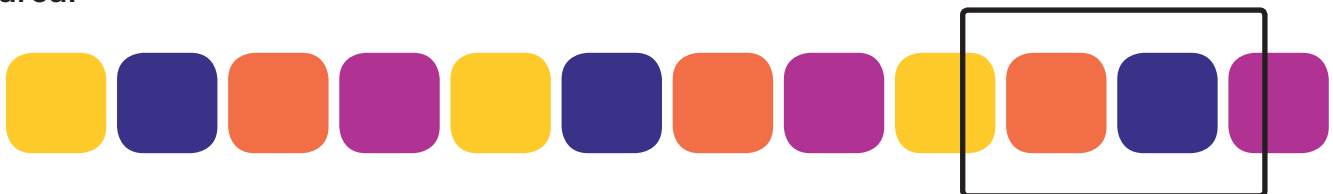


autor: Kamila Krupska

Actividad 1. ¿Dónde se esconde el error?

1. Entrega a cada niño una hoja de cálculo.
2. La tarea de los niños es encontrar errores y corregirlos. Los bloques se fijan según el código de color que se repite cíclicamente.
3. Entrega a los niños crayones. Explícales de lo que tratará su tarea. Les pedimos que encuentre un error en el esquema de color y luego crear una configuración revisada.
4. Después de terminar la tarea, los niños ayudan unos a otros en la comprobación de la corrección de la tarea realizada.

Tarea:



Solución:



HOJA DE TRABAJO

nombre: _____

clase: _____

Actividad 1. Encontrar 1 error en cada tarea, selecciónalo y corrígelo.

Tarea 1: ★



Solución correcta:



Tarea 2: ★★



Solución correcta:



Tarea 3: ★★★



Solución correcta:



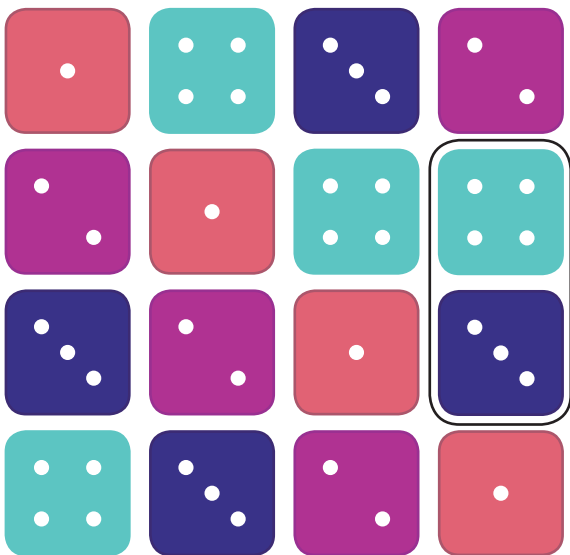


autor: Kamila Krupska

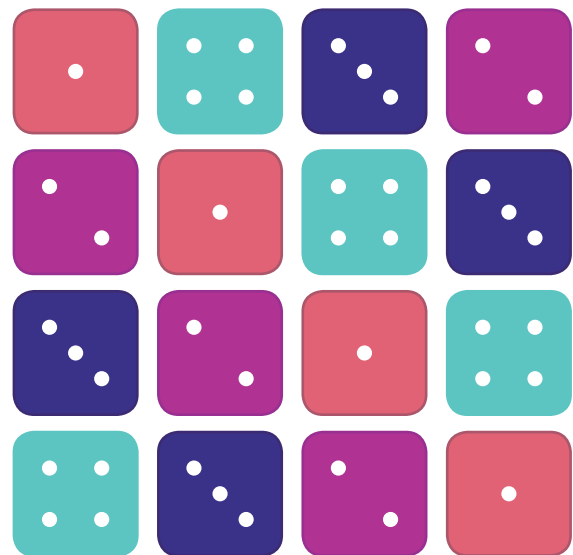
Acitivity 1. El dado encantado.

1. Déle a cada niño una hoja de cálculo.
2. La tarea de los niños es encontrar errores y corregirlos. Los números en el rango de dados de 1 a 4. En cada columna posterior, los dados se mueven un espacio inferior. Si el cubo „se cae” del tablero en la parte inferior, debe „ir” en la parte superior de la columna siguiente.
3. Déle a cada niño un pedazo de papel y un lápiz. Les pedimos que encuentre un error en el esquema de color y luego crear una configuración revisada.
4. Después de terminar la tarea, ayudar a los niños cada uno en la comprobación de la corrección de la tarea realizada.

Ejemplo tarea 1:



Registro corregido:

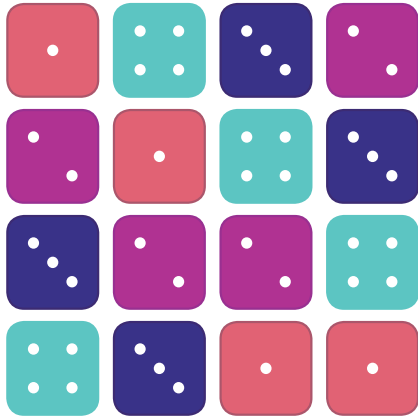


HOJA DE TRABAJO

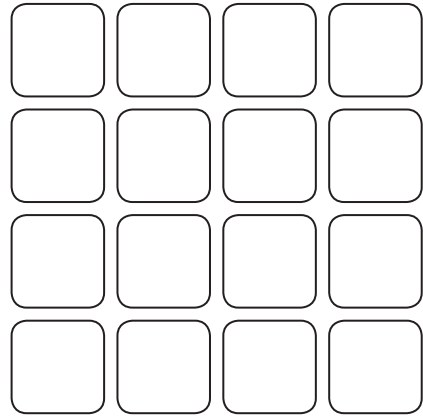
nombre: _____ clase: _____

Actividad 1. Encontrar 1 error en cada tarea, selecciónalo y corrígelo.

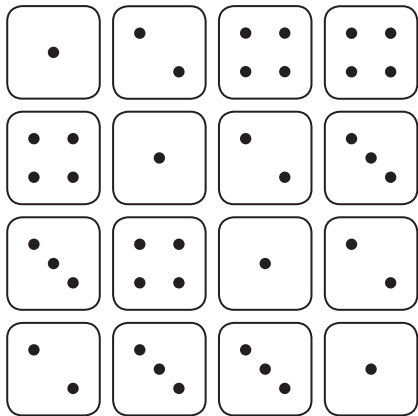
Tarea 1: ★



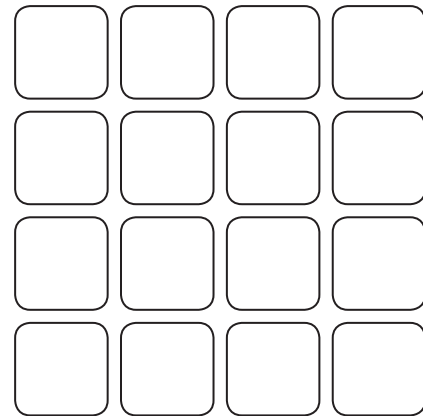
Solución correcta:



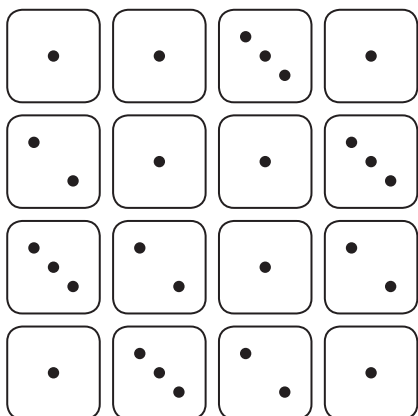
Tarea 2: ★★



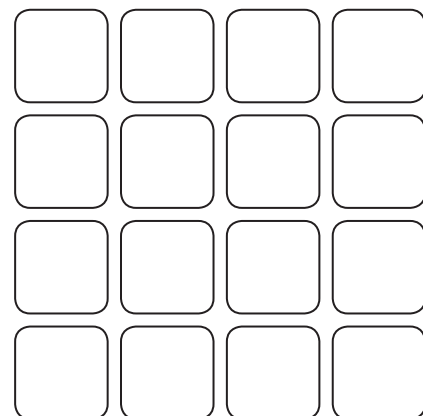
Solución correcta:



Tarea 3: ★★★



Solución correcta:





autor: Kamila Krupska

Actividad 1. ¡Buscamos, marcamos, corregimos!

1. Déle a cada niño una hoja de trabajo.
2. La tarea de los niños es encontrar errores y corregirlos. Hay un código numérico en bruto que se repite cíclicamente.
3. Dar a los niños lápices. Les pedimos que encuentren un error en el esquema de color y luego crear una configuración revisada.
4. Después de terminar la tarea, ayudar a los niños cada uno en la comprobación de la corrección de la tarea realizada.

Tarea:



Solución correcta:



HOJA DE TRABAJO

nombre: _____ clase: _____

Actividad 1. Encontrar 1 error en cada tarea, selecciónalo y corrígelo.

Tarea 1: ★

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 2 3 4

Solución correcta:

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Tarea 2: ★★

2 4 6 4 2 4 6 4 2 4 6 2 4 4 6

Solución correcta:

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Tarea 3: ★★★

1 2 1 3 1 2 1 3 1 3 1 3 1 2 1

Solución correcta:

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □



autor: Kamila Krupska

Actividad 1. ¡Cometamos un error!

1. Déle a cada niño una hoja de trabajo. Debe haber dos hojas de cálculo en un pupitre. Hoja de trabajo A un niño y hoja de trabajo B para el segundo niño. Es importante que los niños no muestren entre sí lo que está en sus hojas de trabajo.
2. La tarea de los niños será colocarle 2 errores en el esquema de la hoja de cálculo, luego intercambian de hojas de trabajo con sus compañeros y buscan los errores del otro.
3. Dar a los niños crayones y lápices. Les pedimos cometer 2 errores en sus hojas de cálculo.
4. Pide a los niños intercambiar las hojas de trabajo con sus compañeros.
5. Deje a los niños encontrar y corregir los errores en las hojas de trabajo recibidas.
6. Luego los niños intercambian hojas de trabajo otra vez y comprueban si sus compañeros resolvieron la tarea correctamente.

Muestra de en qué trabajarán los niños:

Hoja de Trabajo A



Hoja de Trabajo B



HOJA DE TRABAJO A

nombre: _____ clase: _____

Tarea 1: Voltea la hoja de trabajo reescribe el patrón introduciendo dos errores. Luego intercambia la hoja con un compañero y trata de encontrar los errores en la hoja recibida.



© 2018 Photon Entertainment sp. z o.o. Todos los derechos reservados.
Más material disponible en edu.photonrobot.com



HOJA DE TRABAJO A

nombre: _____ clase: _____

Tarea 1: Voltea la hoja de trabajo reescribe el patrón introduciendo dos errores. Luego intercambia la hoja con un compañero y trata de encontrar los errores en la hoja recibida.



© 2018 Photon Entertainment sp. z o.o. Todos los derechos reservados.
Más material disponible en edu.photonrobot.com

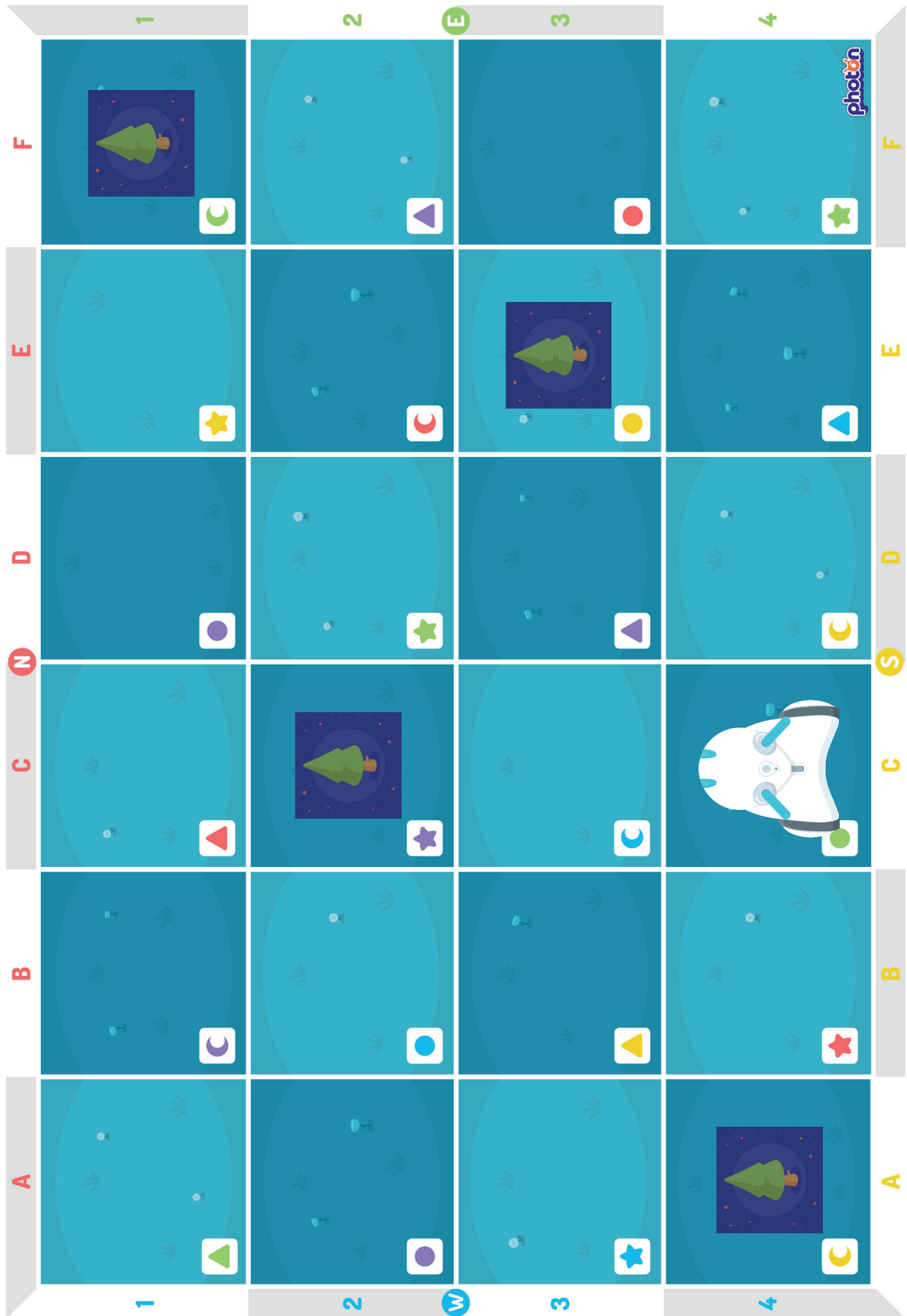




autor: Kamila Krupska

Actividad 1. Photon no puede salir, lo que significa que nos dimos cuenta de errores.

- 1.** Divida a los niños en equipos de 4 personas. Dar a cada equipo un tapete impreso en hoja A4 (o más grande).
- 2.** Una persona del equipo dicta los comandos, planificando una ruta para que Photon llegue a cualquier lugar del tapete, y comete un error a propósito. Esta persona utilizará los siguientes comandos: **adelante, atrás, gira a la derecha, gira a la izquierda**. La tarea de los otros niños es analizar los movimientos invisibles de Photon. Cuando el robot “sale” del tablero o “choca” con un obstáculo, los participantes deben reaccionar rápidamente y gritar “ERROR”. La persona que observa el error y reacciona primero asume el papel de la persona que guía al Photon.
- 3.** Haz que los niños noten que las instrucciones “girar a la derecha” y “girar a la izquierda” no mueve al Photon a otro cuadro, sino que lo hace rotar.
- 4.** Es posible elevar la dificultad. Haz que los niños, en vez de usar las frases: gira a la derecha, gira a la izquierda, usen los términos: gira al este, gira al norte, etc.





Introducción a la programación **Photon Badge**



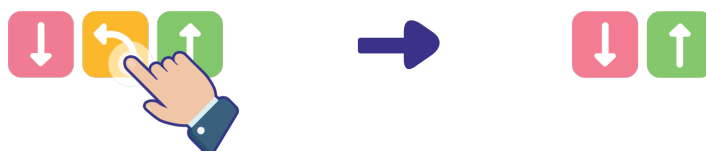
Código:



autor: Zuzanna Olechno

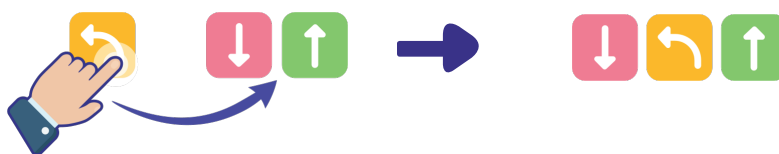
1. Iniciar el robot y la aplicación de Photon Edu. Si tienes esa posibilidad, compartir la pantalla de la tableta en el proyector para que todos los niños puedan ver exactamente lo que está sucediendo en la pantalla de la tableta.
2. Cuando se conecta al robot, correr la interfaz Photon Badge usando el código de acceso.
3. Mostrar a los niños dos formas de corregir un programa que ya ha sido diseñado: eliminar íconos individuales y agregar comandos para el programa.

Remover íconos individuales:



Para eliminar un icono de un programa previamente programado, púlsalo.

Agregar comandos para el programa:



Para añadir un icono a un programa que ya ha sido diseñado, agarrar los íconos seleccionados y arrástralos a la ubicación que quieres.

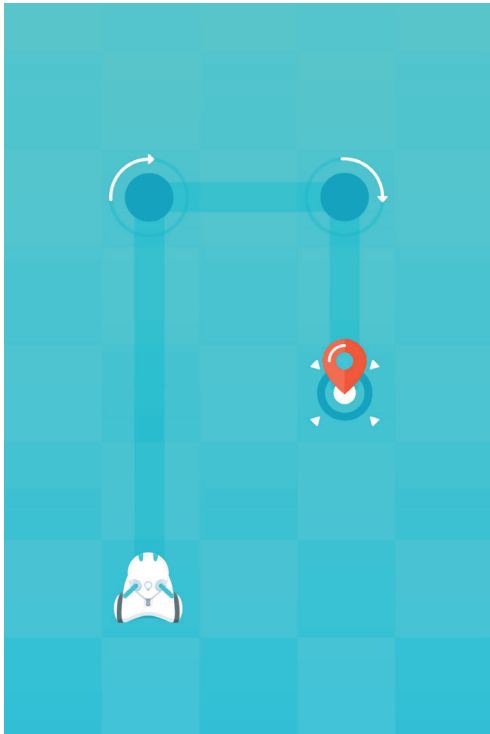
4. Usando las aplicaciones muestra cómo se ven en la práctica los procesos de remover y agregar íconos.
5. Dar a los niños hojas de trabajo y les pedimos que complete sus tareas.
6. Cuando los niños terminen la tarea en las hojas de trabajo, les pedimos que pongan los programas comprobados en la aplicación (uno por uno). A continuación, comprueba el comportamiento de Photon y la funcionalidad correcta de los programas juntos.

HOJA DE TRABAJO

nombre: _____ clase: _____

Actividad 1. Encontrar y marcar los errores en los programas y corregirlos.

Tarea 1:



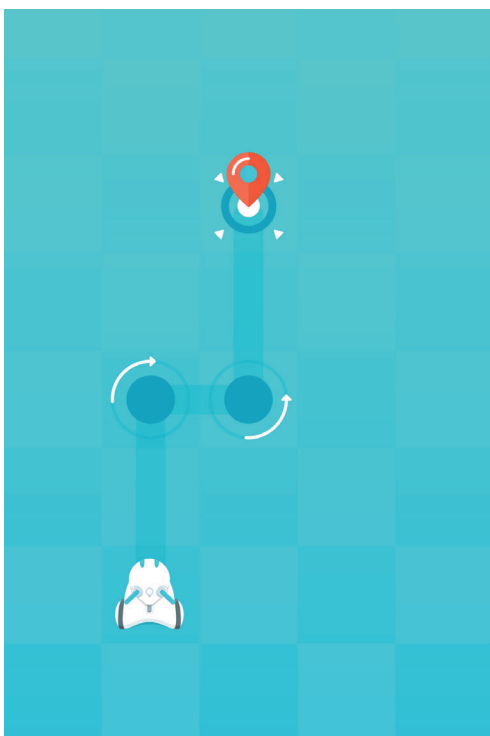
PROGRAMA

↑	↑	↑	↑	↶
↑	↑	↷	↑	↑

Escriba aquí el programa corregido:

PROGRAMA

Tarea 2:



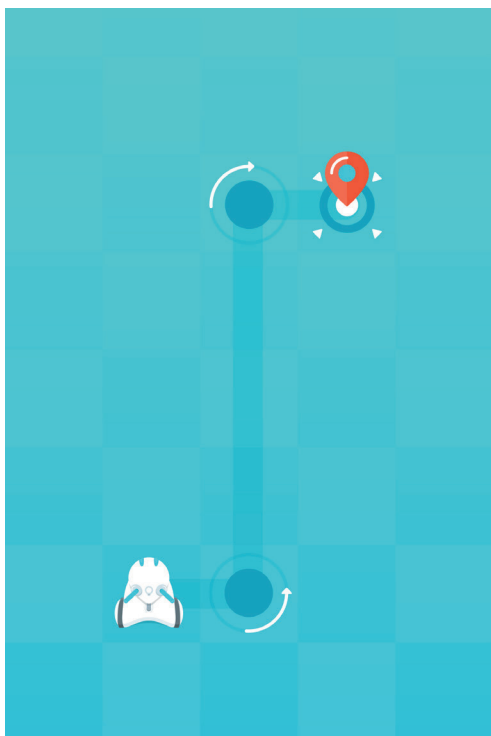
PROGRAMA

↑	↑	↷	↶	↑
↑				

Escriba aquí el programa corregido:

PROGRAMA

Tarea 3:



PROGRAMA

Escriba aquí el programa corregido:

PROGRAMA



Introducción a la programación **Photon Blocks**



Código:



autor: Zuzanna Olechno

1. Iniciar el robot y la aplicación de Photon Edu. Si tienes esa posibilidad, compartir la pantalla de la tableta en el proyector para que todos los niños puedan ver exactamente lo que está sucediendo en la pantalla de la tableta.
2. Cuando se conecta al robot, correr la interfaz Photon Badge usando el código de acceso.
3. Enseñarles tres maneras de corregir el programa ya diseñado: agregar comandos para el programa diseñado, cambiando el orden de los bloques apilados y cambiando los parámetros de los bloques individuales.

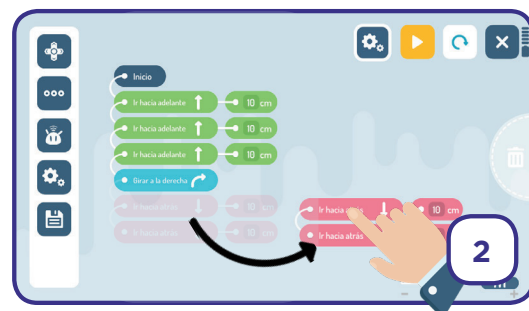
Agregando comandos para el programa:

Para añadir un icono a un programa que ya ha sido diseñado, agarrar el ícono seleccionado y arrastrarlo a donde deseas, por ejemplo en medio de otros dos bloques.

Cambiando el orden de los bloques apilados:

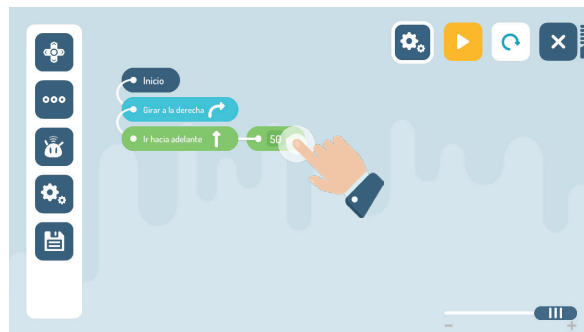
Si desea cambiar el orden de los bloques apilados:

- [1] agarra un pedazo de programa que debes mover al bloque de acceso,
- [2] muévelo a cualquier lugar en el área de trabajo,
- [3] reemplazar los bloques que todavía están en el programa,
- [4] fijar la parte que desconectó al principio.

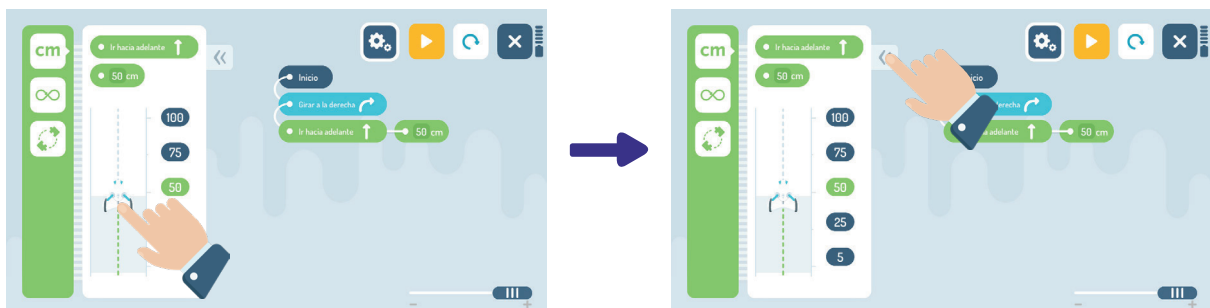


Cambiar los parámetros de los bloques ya arreglados:

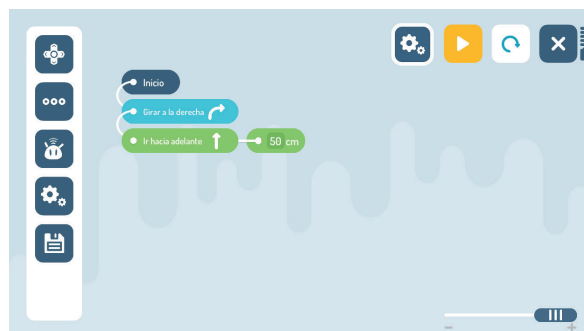
Para cambiar un parámetro, pulse el elemento conectado al bloque:



Se abrirá una ventana lateral, donde se puede cambiar el parámetro:



Cierre la ventana lateral y listo.



4. Usando la aplicación, demuestra como se ven los procesos de compactar bloques, cambiar el orden y cambiar los parámetros.
5. Dar a los niños hojas de trabajo y les pedimos que terminen sus tareas.
6. Cuando los niños terminen la tarea en las hojas de trabajo, les pedimos que pongan los programas comprobados en la aplicación (uno por uno). A continuación, comprueba el comportamiento de Photon y la funcionalidad correcta de los programas juntos.

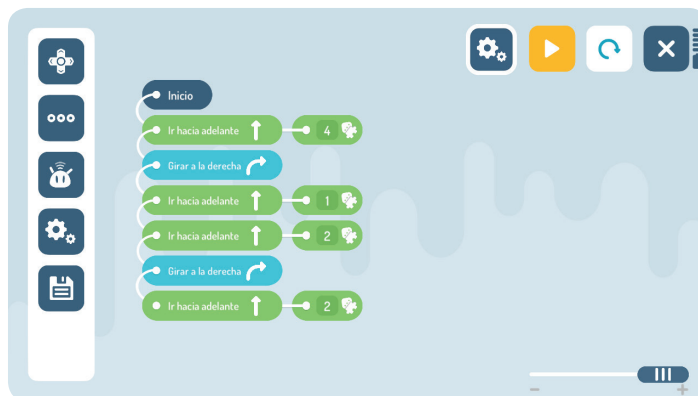
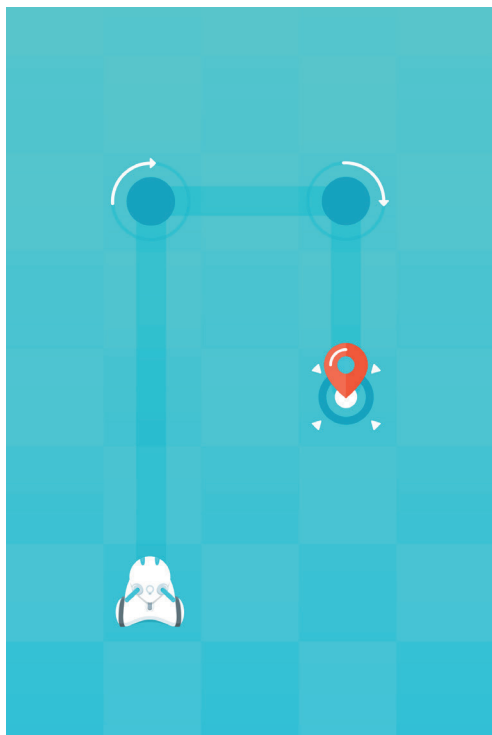
HOJA DE TRABAJO

nombre: _____

clase: _____

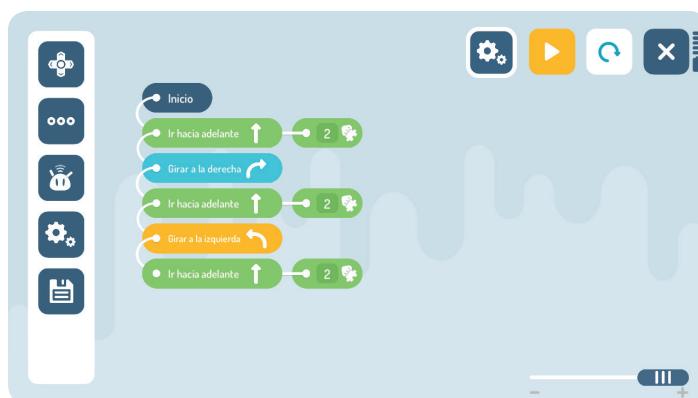
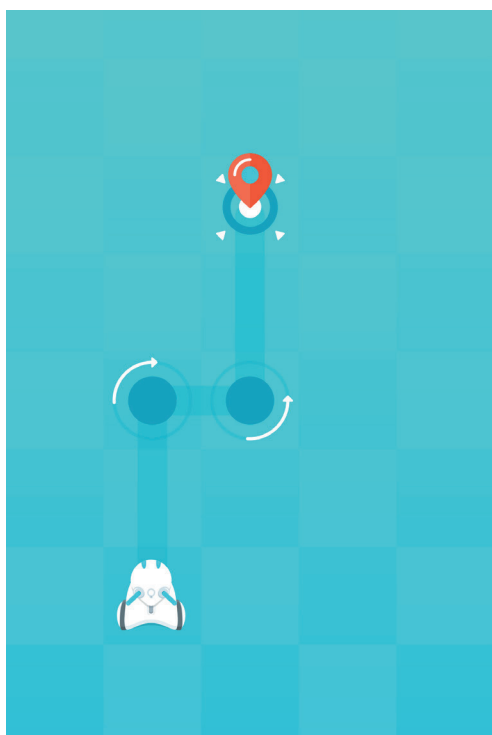
Actividad 1. Encontrar y marcar errores en el programa y luego escribir lo que debe cambiar en el programa.

Tarea 1:



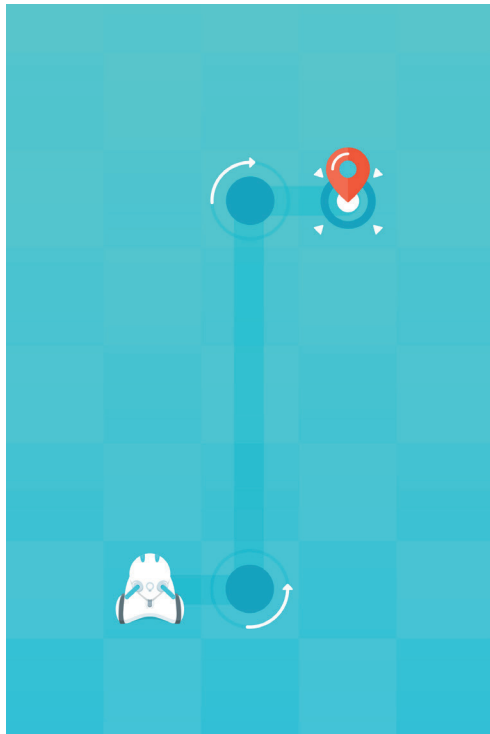
¿Qué debe mejorarse?

Tarea 2:



¿Qué debe mejorarse?

Tarea 3:



¿Qué debe mejorarse?



Introducción a la programación **Photon Code**



Código:



autor: Zuzanna Olechno

1. Iniciar el robot y la aplicación de Photon Edu. Si tienes esa posibilidad, compartir la pantalla de la tableta en el proyector para que todos los niños puedan ver exactamente lo que está sucediendo en la pantalla de la tableta.
2. Cuando se conecta con el robot, ejecutar la interfaz Photon Code usando el código de acceso.
3. Enseñarles tres maneras de mejorar el programa ya diseñado: agregar comandos a las formas del programa, cambiando el orden de bloques apilados y cambiar los parámetros de los bloques individuales.

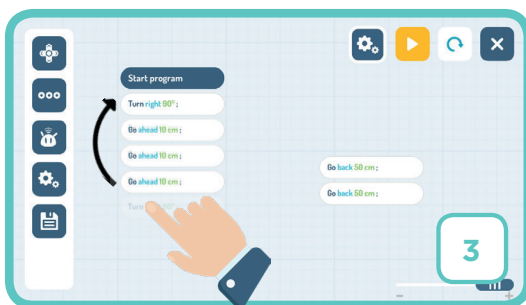
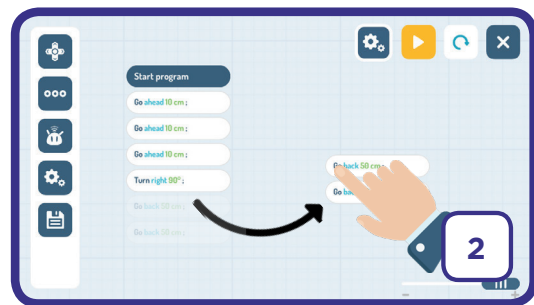
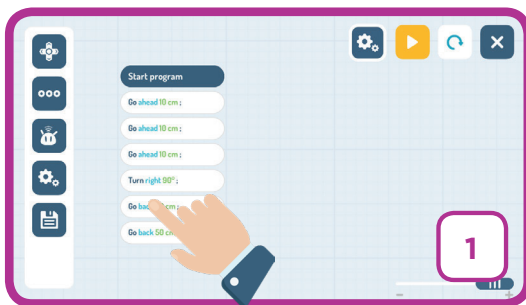
Agregando comandos al programa:

Para agregar un icono al programa ya diseñado, pulsa el icono seleccionado y arrástralo a dónde desees, por ejemplo: entre dos bloques.

Cambio del orden dispuesto bloques:

Si desea cambiar el orden de los bloques apilados:

- [1] agarra un pedazo de programa que debe mover para acceder al bloque,
- [2] mover a cualquier lugar en el área de trabajo,
- [3] cambie las posiciones de los bloques que todavía están en el programa,
- [4] coloque el fragmento que desconectó al principio.

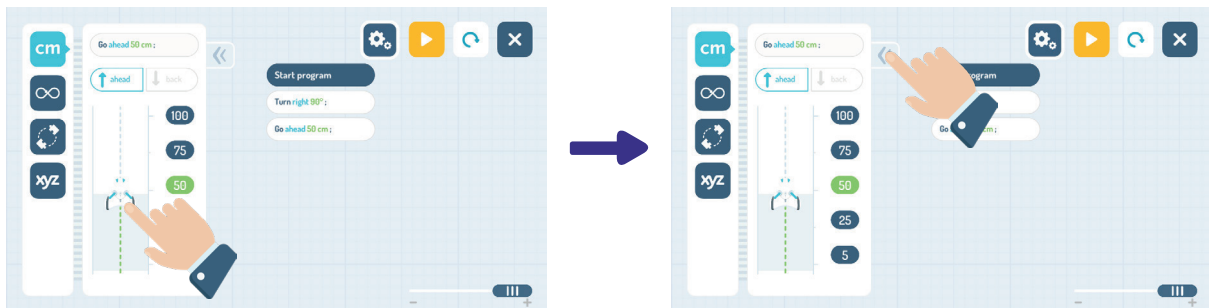


Cambiar los parámetros de los bloques ya arreglados:

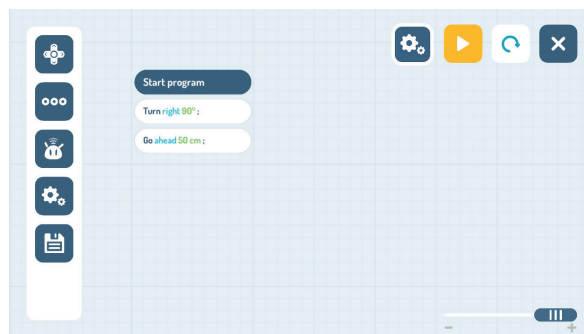
Para cambiar un parámetro, presione el bloque:



Se abrirá una ventana lateral, donde se puede cambiar el parámetro:



Cierre la ventana lateral y listo.



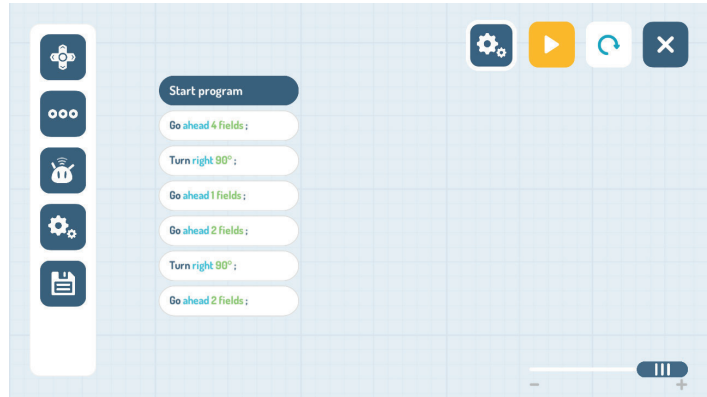
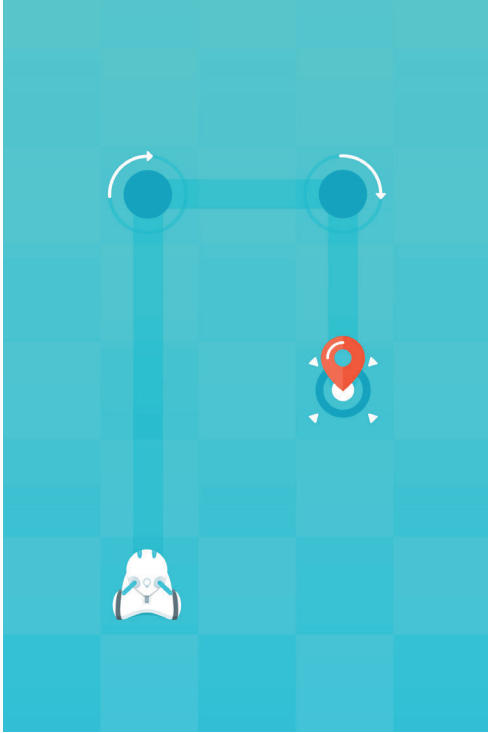
4. Usando la aplicación, enseñarles cómo se ven en la práctica los procesos de la adición de bloques, cambiar su orden y parámetros.
5. Dar a los niños hojas de trabajo y les pedimos que complete sus tareas.
6. Cuando los niños terminen la tarea en las hojas de trabajo, les pedimos que pongan los programas comprobados en la aplicación (uno por uno). A continuación, comprueba el comportamiento de Photon y la funcionalidad correcta de los programas juntos.

HOJA DE TRABAJO

nombre: _____ clase: _____

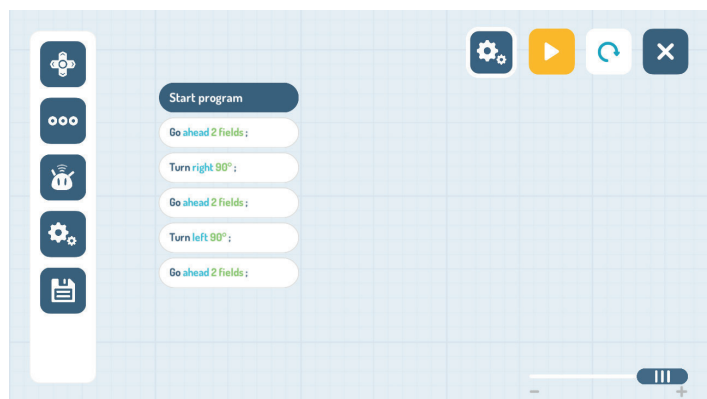
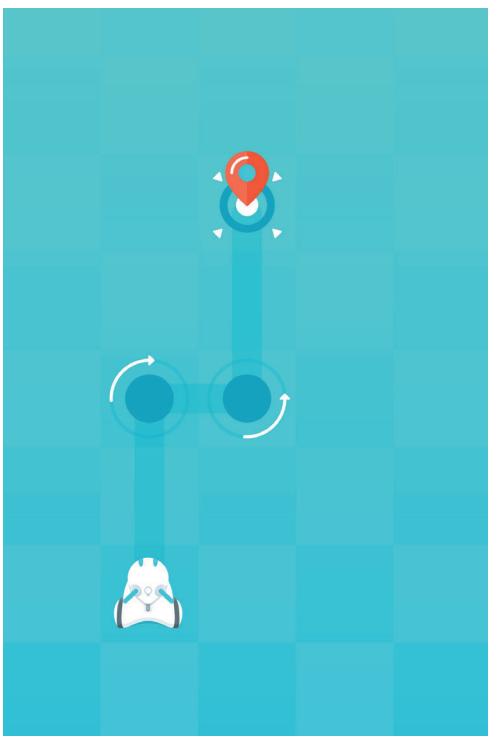
Actividad 1 Encuentra y selecciona un error en el programa, luego escribe lo que debe cambiar para que el programa correcto.

Tarea 1:



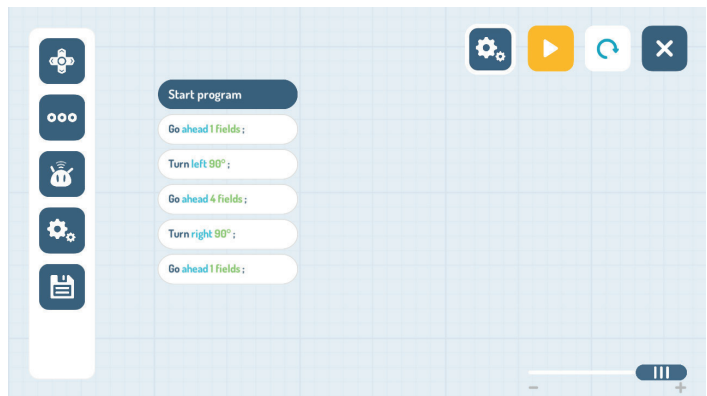
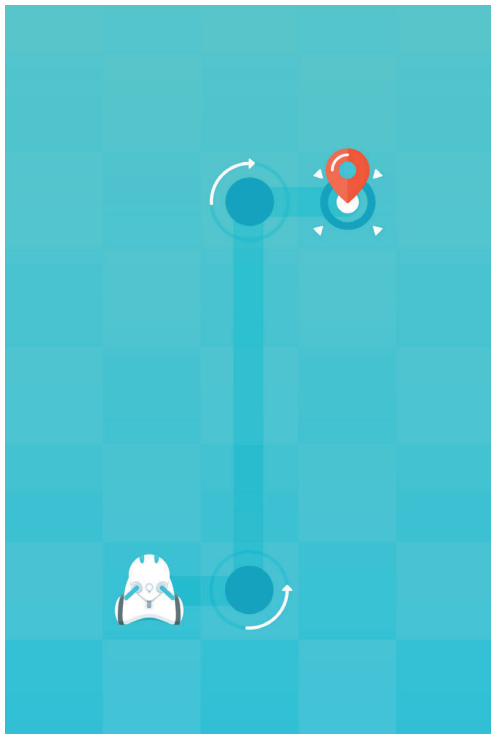
¿Qué debe mejorar?

Tarea 2:



¿Qué debe mejorar?

Tarea 3:



¿Qué debe mejorar?



Actividad **Photon Badge**



Código:



autor: Zuzanna Olechno

PASO 1. Dividir a los niños en equipos de máximo de 10 personas y ejecutar la aplicación de Photon Edu, luego use el código de acceso.

PASO 2. Pide a los niños sentarse en círculo (cada equipo forma un círculo separado, las próximas instrucciones aplican para los grupos por separado). El juego involucra que dos personas introduzcan errores intencionalmente, indicados por ti al inicio del juego (solo las personas elegidas y tú sabrán quienes cometen los errores). Entonces los niños tendrán que encontrar un error sobre la base del programa que se muestra en el pizarrón y los movimientos del Photon.

PASO 3. Dar a cada persona una ficha de dirección, que está disponible en la página siguiente (es importante que los niños no muestran unos a otros qué tarjeta recibieron).

PASO 4. Pida a los niños dar la espalda al centro del círculo en el que se sientan y cierran los ojos. Ahora, elegir 2 personas cuya tarea será entrar en el error en el programa. Mientras caminaba detrás de los niños, toque los brazos de 2 personas seleccionadas. Será una señal para que no ingrese el comando recibido al principio de la clase, sino una totalmente distinto.

PASO 5. Los niños dan la vuelta y abren sus ojos.

PASO 6. Proporcionar la tableta con la aplicación de Photon Edu para la persona seleccionada que empezará a ingresar el programa. Cuando esta persona entra en el comando recibido, ella pasa la tableta a la persona siguiente a la izquierda (la tableta va en dirección de las agujas del reloj).

PASO 7. Los niños, uno por uno, ingresan los comandos (2 personas ingresan comandos incorrectos).

PASO 8. Después de diseñar el programa, los niños acercan uno a uno a la pizarra y colocar los símbolos que han puesto en la tableta (si tienen iconos magnéticos, colocarlos directamente en el tablero, si no, escribir en la forma de los iconos o las palabras, por ejemplo: adelante, a la izquierda, amarillo, etc.)

PASO 9. Los niños analizan el programa en la pizarra y los movimientos del robot tratando de encontrar los errores e indicar que las personas eran responsables de cometer estos errores.

Materiales para recortar:



Recorta la línea punteada





Actividad **Photon Badge**



Código:



autor: Zuzanna Olechno

PASO 1. Dividir a los niños en equipos de máximo de 6 personas y ejecuta la aplicación de Photon Edu, luego use el código de acceso.

PASO 2. Pide a los niños sentarse en círculo (cada equipo forma un círculo separado, las próximas instrucciones aplican para los grupos por separado). Los niños darán comandos uno al otro, los introducirán en la aplicación y comprobarán si el programa es correcto y si no quién es responsable por el error.

PASO 3. Damos a cada grupo el Photon y una tableta con la aplicación Photon Edu y Photon Badge.

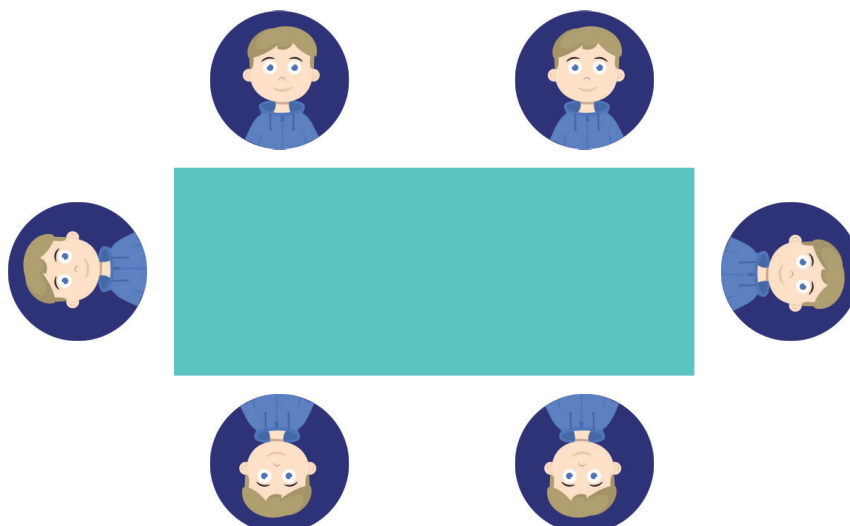
PASO 4. Pide al primer niño que cree un programa con un máximo de 5 comandos.

PASO 5. Cuando el niño lo hace, todo el programa es susurrado al oído de una persona sentada a su izquierda.

PASO 6. El programa se „pasa” por los niños.

PASO 7. Cuando llegue a la última persona, esta persona toma la tableta y pone el programa en la aplicación. Entonces, esta persona comienza el programa.

PASO 8. El niño que diseñó el programa comprueba si el robot ha hecho correctamente. De ser así, los niños cambian roles y siguen el juego. Si no es así, los niños analizan cada paso, buscando el error y comprobando quién es el responsable de su implementación. Luego, cambian roles y siguen jugando.





Actividad **Photon Blocks**



Código:



autor: Zuzanna Olechno

PASO 1. Dividir a los niños en equipos de máximo de 10 personas y ejecutar la aplicación de Photon Edu, luego use el código de acceso.

PASO 2. Pide a los niños sentarse en círculo (cada equipo forma un círculo separado, las próximas instrucciones aplican para los grupos por separado). El juego involucra que dos personas introduzcan errores intencionalmente, indicados por ti al inicio del juego (solo las personas elegidas y tú sabrán quienes cometen los errores). Entonces los niños tendrán que encontrar un error sobre la base del programa que se muestra en el pizarrón y los movimientos del Photon.

PASO 3. Dar a cada persona una tarjeta de dirección, que está disponible en la página siguiente (es importante que los niños no muestran unos a otros qué tarjeta recibieron).

PASO 4. Pida a los niños dar la espalda al centro del círculo en el que se sientan y cierran los ojos. Ahora, elegir 2 personas cuya tarea será entrar en el error en el programa. Mientras caminaba detrás de los niños, toque los brazos de 2 personas seleccionadas. Será una señal para que no ingrese el comando recibido al principio de la clase, sino una totalmente distinto.

PASO 5. Los niños se voltean y abren los ojos.

PASO 6. Proporcionar la tableta con la aplicación de Photon Edu para la persona seleccionada que empezará a ingresar el programa. Cuando esta persona entra en el comando recibido, ella pasa la tableta a la persona siguiente a la izquierda (la tableta va en dirección de las agujas del reloj).

PASO 7. Los niños, uno por uno, ingresan los comandos (2 personas ingresan comandos incorrectos).

PASO 8. Después de diseñar el programa, los niños acercan uno a uno a la pizarra y colocar los símbolos que han puesto en la tableta (si tienen iconos magnéticos, colocarlos directamente en el tablero, si no, escribir en la forma de los iconos o las palabras, por ejemplo adelante, a la izquierda, amarillo, etc.).

PASO 9. Los niños analizan el programa en la pizarra y los movimientos del robot tratando de encontrar los errores e indicar que las personas eran responsables de cometer estos errores.

Materiales para recortar:



Recorta la línea punteada



ir hacia adelante	ir hacia adelante
ir hacia adelante	ir hacia adelante
ir hacia adelante	ir hacia adelante
girar a la izquierda	girar a la derecha
girar a la izquierda	girar a la derecha
girar a la izquierda	girar a la derecha
color rojo	ir hacia atrás
color verde	ir hacia atrás
color azul	ir hacia atrás
color amarillo	ir hacia atrás



Actividad **Photon Code**



Código::



autor: Zuzanna Olechno

PASO 1. Dividir a los niños en equipos de máximo de 10 personas y ejecutar la aplicación de Photon Edu, luego use el código de acceso.

PASO 2. Pide a los niños sentarse en círculo (cada equipo forma un círculo separado, las próximas instrucciones aplican para los grupos por separado). El juego involucra que dos personas introduzcan errores intencionalmente, indicados por ti al inicio del juego (solo las personas elegidas y tú sabrán quienes cometen los errores). Entonces los niños tendrán que encontrar un error sobre la base del programa que se muestra en el pizarrón y los movimientos del Photon.

PASO 3. Dar a cada persona una tarjeta de dirección, que está disponible en la página siguiente (es importante que los niños no muestran unos a otros qué tarjeta recibieron).

PASO 4. Pida a los niños dar la espalda al centro del círculo en el que se sientan y cierran los ojos. Ahora, elegir 2 personas cuya tarea será entrar en el error en el programa. Mientras caminaba detrás de los niños, toque los brazos de 2 personas seleccionadas. Será una señal para que no ingrese el comando recibido al principio de la clase, sino una totalmente distinto.

PASO 5. Los niños se voltean y abren los ojos.

PASO 6. Proporcionar la tableta con la aplicación de Photon Edu para la persona seleccionada que empezará a ingresar el programa. Cuando esta persona entra en el comando recibido, ella pasa la tableta a la persona siguiente a la izquierda (la tableta va en dirección de las agujas del reloj).

PASO 7. Los niños, uno por uno, ingresan los comandos (2 personas ingresan comandos incorrectos).

PASO 8. Después de diseñar el programa, los niños acercan uno a uno a la pizarra y colocar los símbolos que han puesto en la tableta (si tienen iconos magnéticos, colocarlos directamente en el tablero, si no, escribir en la forma de los iconos o las palabras, por ejemplo: adelante, a la izquierda, amarillo, etc.).

PASO 9. Los niños analizan el programa en la pizarra y los movimientos del robot tratando de encontrar los errores e indicar que las personas eran responsables de cometer estos errores.

Materiales para recortar:



Recorta la línea punteada



ir hacia adelante

ir hacia adelante

ir hacia adelante

ir hacia adelante

ir hacia adelante

ir hacia adelante

girar a la izquierda

girar a la derecha

girar a la izquierda

girar a la derecha

girar a la izquierda

girar a la derecha

color rojo

ir hacia atrás

color verde

ir hacia atrás

color azul

ir hacia atrás

color amarillo

ir hacia atrás



Resume de las clases

Resume de las clases:

1. Repetir los términos discutidos en el aula.
2. Divida a los niños en equipos de 3 personas y pídeles que escriban un cuento utilizando todas las palabras recién aprendidas. Compruebe si las palabras en la historia se han aplicado correctamente (hacerlo juntos).