

DIEZ PECECITOS NADANDO EN EL MAR
Autora
Urša Tomažič
Nivel (según el MCER)
A1+
Edad de los destinatarios (marcar)
☒ 6 – 8 ☐ 9 – 11 ☐ 12 - 14
Competencias
COMPETENCIAS GENERALES Conocimiento del mundo Destrezas y habilidades interculturales y la consciencia intercultural Competencia existencial Capacidad de aprender COMPETENCIA COMUNICATIVA Funcional: Expresar emociones; entender y dar instrucciones Léxica: vocabulario de números
Inteligencias múltiples
Lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, cinético-corporal, intrapersonal, interpersonal
Interdisciplinarietà (relación con otras materias)
Lenguas, matemáticas
Destrezas
Interacción oral, producción auditiva
Tipo de actividad
Juego
Contenido funcional
Dar instrucciones Contar hasta diez
Contenido léxico
El vocabulario de los números
Contenido gramatical
Preguntar
Duración (20 - 45 minutos)

45 minutos

Dinámica (pleno, pequeños grupos, parejas, individual)

Pleno, individual, grupos pequeños

Material y recursos (manual, enlaces a los materiales, objetos, otras herramientas ...)

- Tarjetas con los números <https://www.pinterest.com/pin/618259855100052299/> 06/06/2021
- La canción Diez pecesitos https://www.youtube.com/watch?v=mlBoBGAIJqkA&ab_channel=SuperSimpleEspa%C3%B1ol-CancionesInfantilesYM%C3%A1s 06/06/2021
- Fotocopias de los gusanos <https://www.pinterest.com/pin/758223287267827623/> 06/06/2021
- Los pompons
- Rompecabezas/puzle <https://www.pinterest.com/pin/85357355427765484/> 06/06/2021

Fuente de inspiración

Activitea (los gusanos)

Desarrollo de la actividad

Calentamiento:

1. Los alumnos se sientan en un círculo. El profesor muestra las tarjetas con los números y los alumnos repiten en voz alta.

Tarea:

1. Los niños escuchan dos veces la canción *Diez pecesitos* y tratan de memorizarla.
2. Los niños reciben las fotocopias del gusano y de los pompones (papelitos redondos) y pegamento. Tienen que pegar tantos pompones a los gusanitos cómo está indicado con el número escrito en su fotocopia.

Post-tarea:

1. Para terminar, cada alumno recibe un rompecabezas (*puzzle*) que tiene que resolver y luego decir qué número ha obtenido.

Sugerencias para la clase en línea

→ Se adapta la actividad para realizarla en línea mediante *Live Worksheets* u otro recurso.