

Manual de usuario

¡Bienvenido al programa Conozcamos los números! Esta herramienta se ha creado en base a un caso particular, para apoyar la adquisición del reconocimiento de números del 1 al 10 en dos niveles de dificultad: El primer nivel contiene actividades con los números del 1 al 5 y el segundo nivel con los números del 1 al 10

Actividades del programa:



Es un juego estilo memoria en el que el estudiante debe buscar las parejas de número y cantidad de bolitas.



El estudiante debe escuchar el número que suena al presionar la imagen de oreja y encontrar en las fichas el número escuchado.



El estudiante debe vincular el número con su escritura mediante las flechas que cambian las fichas.

Botones del programa

Conozcamos los numeros
Programa hecho para el curso Las TIC y las NEE I

Nivel 1

Nivel 1

¡Conozcamos los números!

Nivel 1

Ver video de los números

Presione acá para ver el video de contar los números y sus representaciones.

← Devolverse / Avanzar →

Botón para avanzar a la siguiente actividad

Asociar número con escritura

Nivel 1

Asocia el número con su escritura utilizando las flechas color rojo para pasar las imágenes. Cuando encuentrés el nombre del número, presiona el botón del símbolo | ? |



PUNTOS:
0/5



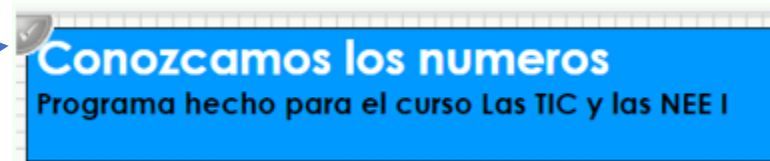
Presione en el texto para escuchar las instrucciones de cada actividad.

Los aciertos se ven reflejados en esta caja

Los aciertos se ven reflejados en esta caja

Evaluando las actividades

La caja de evaluación se despliega presionando el click en la esquina superior izquierda.



Guía de evaluación

18 / 4 / 2021

Nº	Actividad	Ejecuciones	Estado	intentos:	puntos:
1	Pantalla principal	..	?		
2	Nivel 1	..	?		
3	Buscar la pareja nivel 1	..	?		
4	Escucha y selecciona nivel 1	..	?		
5	Asociar número nivel 1	..	?		
6	Nivel 2	..	?		
7	Buscar la pareja nivel 2	..	?		
8	Escucha y selecciona nivel 2	..			
9	Asociar número nivel 2	..			

La tabla muestra el puntaje por actividad.

0:57 h

Coteje el puntaje obtenido con el documento que se encuentra en la pantalla final del programa.