

Título: BILAMOS COMO ROBOTS

Nivel educativo: 3er curso del Segundo Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos, tercer trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad el alumnado va a realizar movimientos adaptados a un ritmo según unas secuencias. En primer lugar será cada alumno quien siga estas secuencias y posteriormente deberá crearlas para que sean otros alumnos quienes las ejecuten.

A través de esta actividad comprenderán la importancia de la lógica de las acciones, las instrucciones y la necesidad de las secuencias.

El profesor explicará al grupo clase que a través de esta actividad aprenderán a comprender órdenes y ejecutarlas como hace un robot.

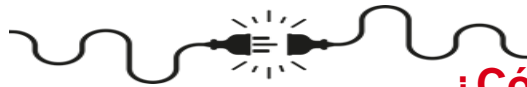


Objetivos

- Progresar en los aspectos perceptivos de su cuerpo y estructuración espacio temporal a través del movimiento.
- Desarrollar el procedimiento de programación a través de secuencias de acciones.
- Establecer relaciones sociales positivas y con respeto con otras personas.
- Producir mensajes orales de manera eficaz como instrumento de comunicación con los demás.
- Valorar el trabajo bien hecho aceptando posibles errores y sus correcciones.

Competencias clave a desarrollar: en comunicación lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender, ciudadana y creativa.





¿Cómo lo hacemos?

1. El alumnado se mueve libremente por la sala hasta que el docente marca con un pandero o una base musical un pulso rítmico marcado que el alumnado debe seguir con unas premisas: dando pasos hacia delante, dando pasos hacia atrás, haciendo un giro, un salto, y sus combinaciones.
2. Ahora comenzarán desde la posición de parados, todo el alumnado orientado de frente al docente que sustituye sus órdenes orales por las tarjetas de direccionalidades y acciones. Las tarjetas se pondrán en un lugar bien visible para todos. A la señal del pulso el alumnado debe ejecutar la secuencia establecida en las tarjetas (comenzar con 5 movimientos).
3. Se harán variaciones de la secuencia establecida en las tarjetas (5 movimientos). Es conveniente dar ejemplo de pasos (comodín) fomentando la creatividad del alumnado.
4. Serán algunos alumnos quienes, con la ayuda del docente harán la composición de la secuencia para que, cuando se reproduzca el pulso, realicen los movimientos.
5. Se agrupa al alumnado por parejas que cogerán 5 cartas cada una. Una de las personas hará de programador y la otra ejecutará la secuencia. Pondrán las cartas en el suelo para que se puedan ejecutar los pasos en orden siguiendo el pulso o ritmo establecido (puesto repetitivamente).
6. Se van cambiando los roles y las parejas para interactuar con más de una persona.
7. Se pueden añadir más pasos y crear una secuencia de pasos /coreografía común para toda la clase

Sugerencias

En primer lugar, realizar la actividad sin ritmo.

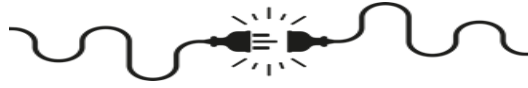
Posteriormente introducir ritmos marcados de forma repetitiva para que el alumnado adapte sus pasos a este.

No introducir las direccionalidades derecha e izquierda ni, al principio, retroceder.

Utilizar la acción de tumbarse para finalizar la coreografía.

Progresivamente se pueden introducir repeticiones, bucles, y diferentes pasos (con referencia espacial en el propio cuerpo).





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de direccionalidades y pasos, base musical o instrumento musical de percusión (pandero o similar).



Espacios: aula amplia, patio, gimnasio.

Tipo de actividad: psicomotricidad individual, parejas y grupo.

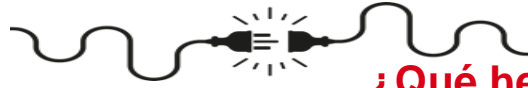


[Tarjetas de direccionalidades y pasos](#) para imprimir.

 AVANZAR	 RETROCEDER	 GIRAR	 GIRAR	 MEDIA VUELTA	 COMODÍN
 SALTO	 SALTO	 PALMADA	 LEVANTAR BRAZOS	 HACER X	 SORPRESA
 TUMBARSE	 HACER CRUZ	 LEVANTAR PIE	 LEVANTAR PIE	 AGACHARSE	 AGACHARSE

Instrumento de percusión o [ritmos musicales](#).





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Progresa en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones en el movimiento.			
Programa secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.			
Participa con iniciativa en juegos relacionándose positivamente y con respeto con otras personas.			
Utiliza el lenguaje oral con discurso organizado.			
Gestiona los errores de manera positiva buscando soluciones y alternativas.			





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Código Qr vinculado con los recursos de la actividad:



Direccionalidades y pasos.

En [Brackmann's computacional](#) se pueden encontrar más recursos relacionados con la creación de coreografías grupales más complejas.

