

Título: ¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?

Nivel educativo: 1º curso del 2º ciclo Educación Infantil (3 años).

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Los alumnos se desplazarán por un tablero que representa diferentes tipos de tiempo atmosférico. Mediante órdenes dadas por sus compañeros, deberán llegar al tiempo que hace ese día. Es una actividad que se puede utilizar en las asambleas, primero se trabajará el tiempo que hace hoy en grupo y luego 2 alumnos se turnan para ser programador y robot, cada día.

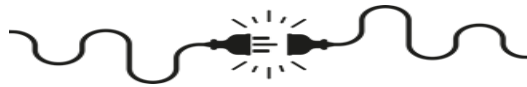


Objetivos

- Interpretar órdenes secuenciadas dadas a un alumno que se mueve en unidades de desplazamiento (casillas).
- Fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades de orientación espacial y coordinación.
- Promover el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática, Competencia para aprender a aprender, Competencia social y cívica.



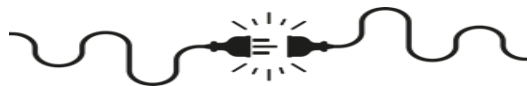


¿Cómo lo hacemos?

1. Prepara un tablero de 5 filas por 6 columnas, cada cuadro debe medir 20x20 cm, aproximadamente (lo mismo que las baldosas), se puede dibujar en el suelo con cinta adhesiva de colores, tizas, se pueden utilizar aros en lugar de cuadros, etc.
2. Coloca el tablero en el suelo con fichas de tiempo atmosférico (sol, lluvia, nubes, niebla, nieve, etc.). La casilla de inicio es donde se encuentra el robot.



Imagen 1: Ejemplo de distribución de fichas en el tapete



3. Puede ser una actividad diaria para indicar el tiempo de cada día, rotando 2 alumnos cada día: uno es el “programador”, otro es el “robot”.
4. El alumno “programador” da una instrucción simple (ej. “Avanza dos pasos”) y el alumno “robot” se desplaza por el tablero.
5. Si el alumno “robot” tiene que girar se pueden colocar pegatinas de colores en las manos (derecha azul e izquierda amarilla). Se puede usar la pegatina como referencia “Gira hacia la mano que tiene la pegatina azul”. También se pueden usar pegatinas con figuras: estrellas, manzanas,...
6. El alumno “robot” se mueve siguiendo las instrucciones hasta llegar a la ficha del tiempo correcto.
7. Se cambian los roles, cambiando también la posición de las tarjetas del tiempo.

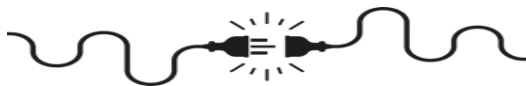
Sugerencias

Preparar pompones de colores uno para cada fenómeno atmosférico. Los alumnos deberán seleccionar el pompón del color correspondiente al clima del día. Al llegar a la casilla correcta, el alumno se llevará y colocará el pompón en el bote con la tapa que coincida con el dibujo del tiempo actual.

Se puede empezar poniendo en el tablero menos opciones e ir aumentando la dificultad, añadiendo más fichas del tiempo atmosférico.

Cambiar las fichas de tiempo atmosférico por otras temáticas (animales, colores, etc.) para mantener el interés.

El día del cambio de estación incluir en el tablero algún elemento indicando el cambio: para el otoño por ejemplo hoja marrón, piñas; para el invierno un guante, bufanda, pompones blancos simulando la nieve; para la primavera una flor, mariposas de papel; para el verano conchas marinas, abanicos, sombrillas. También se pueden utilizar las imágenes de los árboles según la estación del año de la ficha de imágenes.



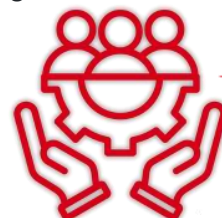
Otra forma de trabajar sería entregar al alumno “programador” las fichas con flechas para conseguir llegar al tiempo que hace hoy. El alumno “robot” va colocando las fichas de flechas en el tablero.



Recursos

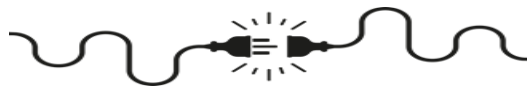
Personales: Profesores y alumnos

Materiales: Tablero, cinta adhesiva de colores, tizas. Fichas con el tiempo atmosférico. Fichas de dirección (avanzar, retroceder, girar a la derecha, girar a la izquierda).

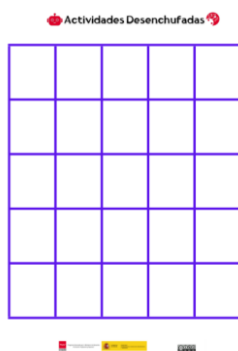


Espacios: aula, patio, asamblea.

Tipo de actividad: grupo completo, por parejas.



Tablero



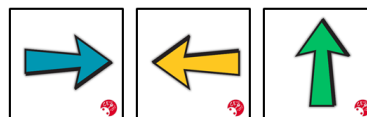
Tarjetas para imprimir:

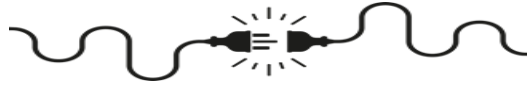
Ficha imágenes fenómenos atmosféricos



Ficha de imágenes 20/09/2024 10:00:00 - 10/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Fichas de dirección





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Sigue instrucciones simples			
Identificación de derecha e izquierda			
Desplazamiento en el tablero			





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.



Más información

En esta plataforma puedes encontrar más recursos: [Robot Matatabot como recurso en el aula de Educación Infantil](#).

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tablero X.: Clima



Tablero I: Flechitas



Tablero 5x6