

Título: ¡YO NO HE SIDO!

Nivel educativo: Educación Infantil 3 años.

Áreas Curriculares: Comunicación y Representación de la realidad.

Temporalización: dos sesiones de 45 minutos cada una. Tercer trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad se trabajarán algunas funciones ejecutivas, necesarias para el desarrollo del pensamiento computacional, a través de una actividad desconectada que incluye la memoria de trabajo no verbal (imágenes), el control de impulsos y la flexibilidad.

A través del cuento ¡Yo no he sido!, el alumnado será capaz de memorizar una serie de imágenes previamente presentadas para después, en equipo, ordenarlas. Esta actividad también les permitirá crear una nueva retahíla.



Objetivos

- Escuchar el cuento-retahíla “¡Yo no he sido!”.
- Reconocer las imágenes asociadas al cuento-retahíla.
- Ordenar por equipos, las imágenes según la secuencia.
- Participar a la orden dada según un sistema organizado aleatorio de participación.
- Inventar otras posibles imágenes diferentes a las dadas.

Competencias clave a desarrollar: matemática, en ciencia y tecnología, personal, social, de aprender a aprender...





¿Cómo lo hacemos?

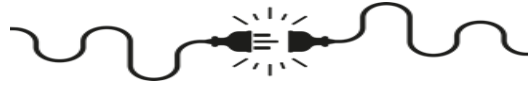
SESIÓN 1 (45 min).

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD (20 min).

1. Colocados en gran grupo, el profesorado lee el cuento-retahíla haciendo énfasis en la parte que se repite, cambiando la entonación.
2. El profesorado hace una segunda lectura del cuento presentando las imágenes que se corresponden con la parte de la retahíla (descargables).
3. Finalizada la segunda lectura, el profesorado describe oralmente las imágenes según las va enseñando y las va colocando en el suelo, ordenadas según la estructura de la retahíla.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (25 min).

4. Colocados en pequeño grupo, por equipos, se facilita al alumnado un juego completo de imágenes para que las coloquen según la estructura de la retahíla.
5. Colocados nuevamente en gran grupo, la maestra extrae un palito, el cual tiene el nombre de un alumno. El seleccionado, colocando la primera imagen en el suelo. El palito utilizado extraído del primer bote, pasa al segundo (del alumnado que ya ha participado. Cuando se acaben los palitos del primer bote porque han participado todos, se inicia la ronda con el segundo bote).
6. El profesorado extrae un segundo palito, nombrando a otro alumno para que participe colocando la segunda imagen en el suelo. (Se repite esta tarea tantas veces como imágenes tenga el cuento-retahíla).



SESIÓN 2 (45 min).

ACTIVIDADES FINALES (45 min).

1. El profesorado inicia la sesión a modo de recordatorio con la lectura del cuento-retahíla. Al finalizar y por equipos, el alumnado ordena las tarjetas igual que lo hizo en el paso 4 de la sesión anterior.
2. Para finalizar y con el mismo sistema de participación aleatorio, se selecciona a un alumno para que aporte de manera creativa un escenario distinto al de la primera tarjeta, modificando al personaje, los colores, los tamaños, etc.



Recursos

Personales: docente, y si hay posibilidad, otro docente de apoyo.

Materiales: cuento ¡Yo no he sido! Christian Voltz, Ed. Kalandraka, tarjetas de imágenes para imprimir, palitos de helado con el nombre de todo el alumnado, dos botes o cajas para guardar palitos.



Espacios: aquellos donde quepa el gran grupo.

Tipo de actividad: gran y pequeño grupo.

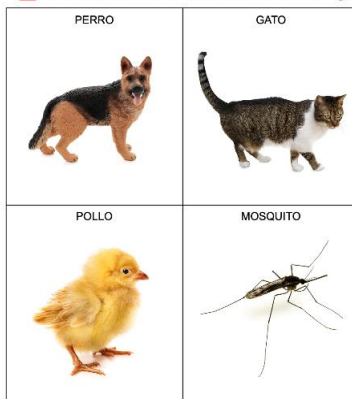


Materiales de la actividad:

[Vídeo-cuento](#)

[Tarjetas para imprimir](#)

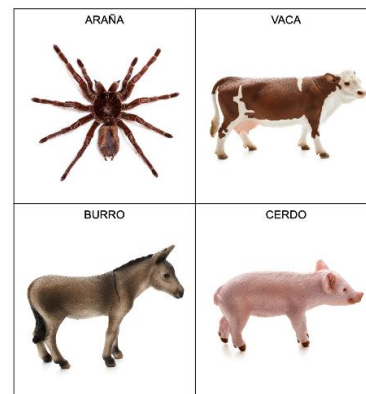
Actividades Desenchufadas



  
Ficha de actividades DESENCHUFADAS - INFANTIL - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

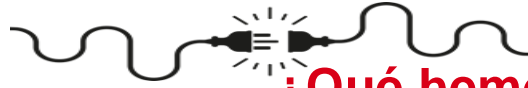
Actividades Desenchufadas

TARJETAS ¡YO NO HE SIDO!
"Los recursos gráficos utilizados de la web www.soyvisual.org son parte de una obra colectiva propiedad de la Fundación Orange y han sido creados bajo Licencia CC(BY-NC-SA)"



  
Ficha de actividades DESENCHUFADAS - INFANTIL - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0



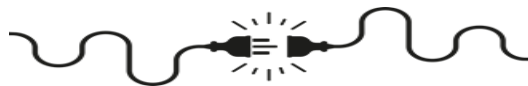


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Escucha el cuento.			
Participa activamente en el equipo asignado.			
Ordena la secuencia.			
Realiza aportaciones inventando nuevos personajes.			





Pensamiento Computacional

Trabajo en equipo: intercambiar ideas para encontrar soluciones.

Creatividad: pensar de manera diferente para crear cosas nuevas a partir de ideas propias.

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

Perseverancia: persistir hasta lograr el objetivo planteado aun si se cometen errores.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Vídeo-cuento



Tarjetas

