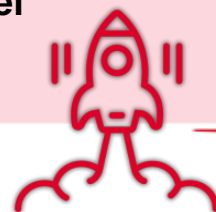


Título: ROBOT BAILARÍN

Nivel educativo: 3º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: 3 sesiones en el Primer trimestre.



Descripción breve de la actividad

Durante esta actividad trabajaremos el descubrimiento del cuerpo de nuestros alumnos, dando respuesta al área “Descubrimiento y exploración del entorno”. Durante estas tres sesiones interiorizarán el concepto series de baile, cómo realizarlas siguiendo las instrucciones de un compañero y finalmente interiorizarán el concepto bucle para repetir una misma acción.



Objetivos

- Familiarizarnos con nuestro propio cuerpo y las partes del mismo.
- Aprender a entender el concepto de bucle mediante fichas y actividades colaborativas.
- Repetir y seguir órdenes sencillas efectuadas por un compañero.
- Adquirir habilidades para trabajar en equipo.
- Completar series sencillas con un ejemplo visual.

Competencias clave a desarrollar: Competencia digital, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Competencia personal, Social y aprender a aprender, competencia ciudadana.





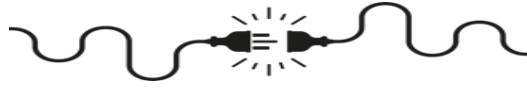
¿Cómo lo hacemos?

3 SESIONES (45" cada una)

1. Comenzamos la sesión con una breve explicación de qué es una secuencia, podemos decir que “Una secuencia es un orden de cosas o una serie de pasos que se repiten”. Mostraremos el vídeo “Bailemos como un robot”, este vídeo les ayudará a entender cómo los robots pueden seguir una secuencia de movimientos. Después presentamos las fichas de los pasos de baile. Explica los movimientos de las fichas que los robots pueden hacer. Entrega a cada niño una ficha con una serie de robots realizando un baile. En la parte superior de la ficha hay una serie con el robot en diferentes posiciones de baile, los niños deben observar la ficha y en la parte inferior dibujar el robot que falta para completar la secuencia.

2. El docente llevará al alumnado a un aula donde tengan espacio suficiente para moverse libremente. Explica a los alumnos que van a crear sus propias secuencias de movimientos utilizando las fichas de movimiento y su cuerpo. Aprovecha esta oportunidad para repasar juntos las partes del cuerpo. Realiza una pequeña práctica en grupo. El docente imitará los cuatro movimientos de robot utilizando las tarjetas. Los alumnos observarán y repetirán estos movimientos, secuenciándolos de forma idéntica. Después, dividiremos a los alumnos en parejas, cada pareja deberá crear y reproducir secuencias de movimientos. El primer alumno de cada pareja debe crear una pequeña secuencia de movimientos que su compañero debe reproducir con su cuerpo. Se irán intercambiando los roles.

3. En esta última sesión explicaremos el concepto bucle. Un bucle es una repetición de una acción. Por ejemplo, es lo mismo que coloquemos tres tarjetas de salto o que coloquemos una sola tarjeta de salto y una de bucle con el número de veces que queramos que esa acción se repita. Dividiremos a los alumnos en parejas y en sus mesas practicarán series introduciendo tarjetas de bucle también. Una vez hayan practicado, iremos a un aula donde tengan espacio suficiente para moverse libremente y formaremos equipos de cuatro alumnos. Dos serán los programadores del robot y pondrán en el suelo una secuencia de movimientos integrando bucles y los otros dos compañeros actuarán como robot realizando los movimientos indicados en la secuencia programada.



Sugerencias

La actividad está generada para los 3 cursos de E.I con posibilidades de adaptar varios elementos. Los pequeños de 3 años usarán secuencias más sencillas, mientras que a los de 5 podemos introducirles los bucles desde el principio.



Recursos

- **Personales:** Docente.
- **Materiales:** Tarjetas con los movimientos de baile, ficha series, altavoces para reproducir música y un espacio abierto.



Espacios: Aula multiusos / aula ordinaria.

Tipo de actividad: Desenchufada, actividad de psicomotricidad,



Vídeo para bailar como un robot.

https://www.youtube.com/shorts/tQsx_ipWQzo

Tarjetas movimiento robot y fichas.

([descarga](#))








¿Qué hemos aprendido?



Texto: Rúbrica evaluación (secuencias y bucles)

Criterios de Evaluación			
Participación en la actividad.	El niño/a participa activamente durante toda la actividad, mostrando entusiasmo.	El niño/a participa de manera intermitente en la actividad, mostrando interés ocasional.	El niño/a participa de manera mínima o no participa en la actividad.
Capacidad para identificar secuencias y bucles.	El niño/a identifica y completa secuencias y bucles y comprende su funcionamiento.	El niño/a identifica y completa bucles con alguna ayuda.	El niño/a tiene dificultades para identificar bucles, necesitando mucha ayuda.
Comprensión básica de las partes del cuerpo.	El niño/a identifica y reconoce todas las partes de su cuerpo y es capaz de identificarlas en otros.	El niño/a identifica y reconoce algunas partes de su cuerpo y es capaz de identificarlas en otros.	El niño/a no identifica ni reconoce partes de su cuerpo y es incapaz de identificarlas en otros.





Pensamiento Computacional

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

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes



Más información

Recursos

