



Título: Jugamos con los números y colores como un robot.

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

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 2 sesiones de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta dinámica, el alumnado aprenderá a codificar colores asociándolos con números (Rojo = 1, Verde = 2, Azul = 3) a través de diversas actividades creativas:

- Primero cada niño elegirá un color y estampará su mano en un mural, formando filas de entre 4 y 8 manos.
- Después, combinarán dos y tres números, explorando las relaciones entre ellos.
- Con el código aprendido, crearán un mural numérico, buscando sus manos y colocando el número correspondiente.
- Finalmente, compararán ambos murales, comprendiendo así cómo los robots traducen la información.



Objetivos

- Desarrollar el pensamiento lógico: Fomentar la capacidad de relacionar colores con números a través de patrones.
- Desarrollar la comprensión y ejecución de instrucciones a través de la codificación.
- Estimular la creatividad: Permitir que el alumnado exprese su creatividad al crear sus propias combinaciones de colores y números.



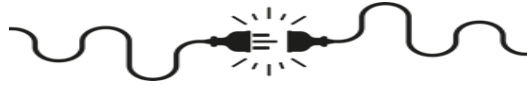
- Mejorar la comunicación verbal: Promover la comunicación entre los participantes al explicar sus elecciones de colores y números.
- Estimular la curiosidad y el descubrimiento: Animar al alumnado a explorar diferentes combinaciones y resultados.
- **Competencias clave a desarrollar:** Lingüística, Matemática, Ciencia y Tecnología, Digital, Personal, Social y de Aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

Vamos a enseñar al alumnado a codificar los colores, asociando un número a un color (Rojo = 1, Verde = 2 Azul =3). Para ello haremos diferentes actividades:

1. **Actividad “Mural de manos con pintura”.** Cada alumno elige un color (Rojo, Verde, Azul) e imprime su mano en orden. Haremos filas de entre 4 y 8 manos).
2. **Actividad “Te enseñó un número y tú me dices el color”.** En gran grupo jugamos a decir el color que corresponde al número que enseña la docente. Después se realizan combinaciones de dos números (Ej. 1 y 2 es Rojo- Azul) y tres números (3, 2 y 1 son Azul, Verde y Rojo).
3. **Actividad “Practicamos con el juego de Scratch”.** Jugamos con los números y los colores: codificamos.



4. **Actividad "Imprimiendo códigos numéricos"** Una vez que conocen el código, realizamos un mural con números. Cada alumno busca en el mural su mano y recuerda cuál era su color para ir poniendo en el mismo orden el número del código que corresponde. Al finalizar comparamos los dos murales: pintura y números. El docente explica que así es cómo los robots traducen la información.

Para cerrar la actividad, reunimos al grupo frente a los dos murales (manos de colores y números) y reflexionamos sobre lo aprendido. Observamos cómo los códigos de color y número representan lo mismo y discutimos cómo los robots "entienden" usando estos códigos. Luego, recordamos el juego de Scratch y los comandos de colores para ver cómo aplicamos la codificación. Terminamos con un breve juego en el que los niños actúan como "robots" y "programadores", reforzando el concepto de traducir información.

Sugerencias

- Realizar la actividad en un espacio abierto.
- Desarrollar la actividad dirigida por dos docentes.
- Utilizar dos sesiones para poder desarrollar la actividad.
- Disponer de una pizarra interactiva o Pantalla SDI para poder desarrollar el juego de Scratch : Jugamos con los números y los colores: codificamos.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** botes de pintura de manos y papel continuo. Cartulinas de colores, folios impresos con números.



Espacios: aula amplia, patio, gimnasio.

Tipo de actividad: gran grupo.



<https://scratch.mit.edu/projects/1083394023>



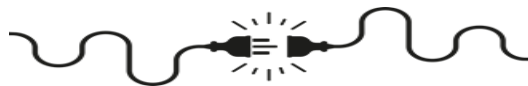


¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Es capaz de asociar correctamente cada color con su número correspondiente.			
Sabe explicar cómo los colores y los números se relacionan, demostrando una comprensión del proceso de codificación.			
Realiza combinaciones de dos y tres números de manera correcta, verbalizando las asociaciones de colores de forma clara.			
Se comunica eficazmente con sus compañeros durante la actividad grupal, mostrando respeto por las ideas de los demás.			





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.

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



Más información

En estos Códigos QR puedes encontrar más proyectos:

