

TÍTULO:

MOVE DICE

AUTOR:

ESCUELA 4.0



CURSO: 3º Educación Infantil (4 años)

ÁREA/S: Comunicación y representación de la realidad

Temporalización: Cualquier trimestre

Número de sesiones: 1 SESIÓN (ampliable)

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

"MoveDice" es una actividad desenchufada en la que los alumnos lanzan dos dados: uno para marcar una acción física y otra con un adverbio de modo. Seguidamente realizan esta acción combinando la información de ambos dados, fomentando el pensamiento lógico, habilidades motrices y trabajo en grupo a través del juego.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Los alumnos juegan con un dado que les ordena cómo deben moverse.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Social y cívica.

OBJETIVOS

- Conocer acciones y modos de realizarlas (programación).
- Combinar items (lógica)
- Jugar manteniendo turnos.
- Potenciar el trabajo colaborativo y la comunicación entre iguales
- Desarrollar habilidades motrices.



CONTENIDOS

- Combinación de acción y modo
- juego de turnos
- coevaluación
- acciones y modos.

METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el juego.

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo (asamblea inicial).
- Pequeño grupo (dos grandes grupos iniciales).

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Dados borrables (plantilla en el anexo)
- Reproductor de música

ESPACIALES

- Aula diáfana, patio.



CONTENIDOS

- Representación gráfica en cuadrícula.
- Transmisión oral de información.
- Seguimiento de instrucciones secuenciadas.
- Introducción al concepto de algoritmo.
- Iniciación al pensamiento computacional (lógica y predicción).

METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Aprendizaje cooperativo.
- Trabajo por parejas.
- Introducción al pensamiento computacional.
- Aprendizaje mediante algoritmo (pasos y reglas).

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo (asamblea inicial).
- Pequeño grupo (dos grandes grupos iniciales).
- Parejas (actividad principal).



RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Pinturas de colores.
- Fichas de las letras del abecedario.
- Plantillas con cuadrícula en blanco (dos por alumno).
- Láminas con los caminos para recorrer la cuadrícula (impresas o proyectadas).

ESPACIALES

- Aula



ACTIVIDADES:

1. Preparación:

- i. El alumnado se sienta en un gran círculo donde tengan espacio suficiente para moverse de forma libre.
- ii. Se presentan las acciones en el dado con pictogramas de acciones (saltar, girar, dar palmas, saltar...)
- iii. Se presentan los modificadores en el dado con pictogramas de adverbios (rápidamente, ampliamente, silenciosamente...)

2. Instrucciones: “En este juego una persona tiene el mando de control remoto (los dados) y los demás sois robots. Os rotaréis el puesto para que todos participen en ambos roles. Los robots se tienen que ayudar hablando para que todo el grupo cumpla correctamente la orden.”

3. Desarrollo:

- i. El profesor tira los dados y lee los pictogramas para poder iniciar la acción. Los alumnos comienzan a realizarla (pueden seguir un recorrido acordado).
- ii. Cuando el profesor pare la música, se elige a un alumno para que tire los dados y lea las acciones para que el grupo las realice. Esto se repite tantas vueltas como sea necesario.

4. Conclusión:

- i. Los alumnos se sientan en círculo y el profesor elige a alumnos para que digan en voz alta alguna combinación que hayan hecho. Después, pide a otros alumnos que realicen alguna combinación para que el grupo diga qué dos elementos contiene la acción (síntesis y análisis).
- ii. El profesor pregunta cómo se han regulado las conductas en el grupo, y anima a usarlas en otros contextos dentro y fuera del colegio.
- iii. Finalmente el profesor pide a los alumnos que evalúen la actividad con pulgar arriba si quieren repetirla otro día o pulgar abajo si no les ha gustado.





SUGERENCIAS

- Los dados se pueden adaptar para distintos objetivos (sonidos de animales, percusión corporal, reconocer sonido-grafía...)
- Utilizar la música de fondo para regular las conductas y trabajar la expresión corporal.



PRODUCTO FINAL

Se puede hacer un poster con imágenes de las combinaciones de dados para recordar visualmente las acciones y los modificadores.

EVALUACIÓN

- Combina la acción con el modificador
- Participa moviéndose y respeta los turnos
- Nombra acciones y adverbios
- Ayuda a sus compañeros

INSTRUMENTOS

- Rúbrica
- Análisis del resultado final.
- Valoración de la participación.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Guía individualizada del maestro.
- simplificación del vocabulario.
- acortar tiempos de espera/número de repeticiones.



ANEXOS

■ Rúbrica:



Adaptado de:



TÍTULO: PAINTING AND NUMBERS

AUTOR: Álvaro Cruz



CURSO: 2º Educación Infantil (4 años)

ÁREA/S: Comunicación y representación de la realidad

Temporalización: Cualquier trimestre

Número de sesiones: 1 sesión ampliable

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos aprenden a codificar usando los parámetros de color, número y cantidad. Esto es un requisito previo para poder desarrollar la programación. Pueden utilizar la pizarra digital en la asamblea y así iniciarse en el uso de dispositivos.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Los alumnos dibujan en la pizarra siguiendo el modelo artístico de Hervé Tullet y realizan análisis y síntesis de número, cantidad y color.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.

OBJETIVOS

- Representar información gráfica siguiendo instrucciones.
- Transmitir información de manera oral.
- Potenciar el trabajo colaborativo y la comunicación entre iguales.
- Asentar el sentido numérico del uno al siete.



CONTENIDOS

- Sentido numérico.
- Representación gráfica de cantidad y color.
- Seguimiento de instrucciones.
- Introducción al concepto de notación.
- Iniciación al pensamiento computacional (lógica).

METODOLOGÍA

AGRUPAMIENTOS

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Trabajo por parejas.
- Introducción al pensamiento computacional.
- STEAM

- Gran grupo (asamblea inicial).
- Pequeño grupo (dos grandes grupos iniciales).

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Pizarra digital con aplicación de dibujo.

ESPACIALES

- Aula con pizarra digital a la altura de los alumnos y alfombra.

ACTIVIDADES:

1. Introducción:

- i. Repaso de las grafías de los números y orden en la recta numérica con los dedos.
- iii. Modelado de la actividad con el profesor y algunos alumnos de forma manipulativa (pompones de colores en la huevera): There are six yellow pompoms. Anexo 1

2. Desarrollo:

- i. Dibujamos en la pizarra digital un recuadro en que iremos pintando círculos de colores, siguiendo el estilo de Hervé Tullet.
- vi. Uno de los alumnos cuenta los puntos rojos y escribe el numeral dentro de un círculo rojo al lado del recuadro (anexo 2)
- vii. Podemos hacer un recuadro para colores primarios y otro para colores secundarios.
- viii. Borrarnos la pizarra y realizamos el proceso inverso: creamos una leyenda con distintos números y colores y después los pintamos (por turnos, los alumnos escriben número y color y seguidamente, un compañero dibuja).

3. Conclusión:

- ii. Informamos al grupo de que esa actividad es la misma que se usa para programar robots.
- ii. Les preguntamos qué otro tipo de parámetros o códigos se podrían usar (y recogemos la sugerencia para próximas sesiones).
- iii. Les preguntamos si han disfrutado de la actividad y qué les ha resultado más difícil.





SUGERENCIAS

- Se puede dedicar una sesión intermedia para que los alumnos hagan esa actividad de forma kinestésica con plastilina y hueveras.
- Se puede utilizar para trabajar la representación de la suma cuando sea el momento adecuado.
- El fondo blanco recuerda más a Tullet, pero el negro en pantalla ofrece mejor visibilidad.



PRODUCTO FINAL

Se pueden guardar las capturas de pantalla para revisar el trabajo al final del día en la asamblea o para reconstruir la sesión en el futuro.

EVALUACIÓN

- Representa correctamente la cantidad.
- Identifica correctamente la cantidad.
- Conoce la relación número-cantidad.
- Colabora con su compañero y sigue las instrucciones.
- Reconoce los colores/numerales en inglés.
- Sigue instrucciones con uno o dos parámetros (Fu)

INSTRUMENTOS

- Observación sistemática.
- Rúbrica (Anexo 3).
- Análisis del resultado final.
- Valoración de la participación.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Guía individualizada del maestro.
- Simplificación de las opciones.
- Ampliar tiempo de respuesta.
- Mostrar grafía del numeral para su trazo.

ANEXOS

Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



TÍTULO:

Phonics and Tale-bot (y-x-sh)

AUTORA:

Belén Bermejo San Juan

CURSO: 1º y 2º de Educación Primaria.

ÁREA/S: Inglés

Temporalización: Grupo 6 de Phonics

Número de sesiones: 3 sesiones

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se enmarca dentro del trabajo de Phonics del grupo 6, centrado en los fonemas /y/, /x/ y /sh/. Está diseñada para alumnado de 1º y 2º de Educación Primaria y tiene como finalidad reforzar la conciencia fonológica y la relación entre sonido y grafía mediante una dinámica cooperativa.

La propuesta combina deletreo de sonidos y construcción de palabras, favoreciendo la participación activa del alumnado, el trabajo cooperativo y el aprendizaje a través del juego.

MISIÓN DEL ALUMNADO

La misión del alumnado es escuchar atentamente los sonidos pronunciados por sus compañeros, las acciones correspondientes a cada uno de los sonidos o ambas cosas a la vez, identificarlos correctamente y combinarlos para formar la palabra correspondiente.

COMPETENCIAS

- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla a través de la comprensión y producción de sonidos y palabras en lengua extranjera.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** se trabaja al programar el recorrido de Tale-Bot, planificando secuencias de movimientos, y resolviendo retos de programación.
- **Competencia digital:** se desarrolla mediante el uso de un robot educativo como herramienta para explorar conceptos básicos de programación.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** se fomenta a través de la escucha activa, la participación y cooperación entre el alumnado.

OBJETIVOS

- Reconocer y discriminar los fonemas /y/, /x/ y /sh/.
- Asociar sonido y grafía en palabras sencillas en inglés.
- Mejorar la pronunciación y conciencia fonológica.
- Desarrollar habilidades de escucha activa.
- Fomentar el trabajo cooperativo.



CONTENIDOS

- Contenidos lingüísticos: fonemas /y/, /x/ y /sh/ y vocabulario sencillo que incluya estos sonidos.
- Contenidos procedimentales: escucha e identificación de sonidos, deletreo fonético y formación de palabras.
- Contenidos actitudinales: participación activa, respeto hacia los compañeros e interés por el aprendizaje del inglés.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje basado en el pensamiento.** X
- **Aprendizaje basado en problemas.** X
- Aprendizaje basado en proyectos.
- **Aprendizaje cooperativo.** X
- Aprendizaje-servicio.
- Clase invertida (Flipped Classroom).
- Gamificación.
- **Pensamiento de diseño (Design Thinking).** X
- **Técnicas y dinámicas de grupo.** X
- STEAM.
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual.
- Otros: **Aprendizaje mediante algoritmo (pasos y reglas).**

AGRUPAMIENTOS

- Individual.
- Parejas.
- **Pequeño grupo.** X
- Gran grupo.

RECURSOS

PERSONALES

- Maestro/a especialista en inglés.
- Alumnado.

MATERIALES

- Robots Tale-Bot.
- Mapas en blanco de Tale-Bot.
- Tarjetas para planificar el camino.
- Tarjetas con diferentes roles: programador, cargador y revisor.
- Tarjetas con palabras en inglés que contengan los fonemas /y/, /x/ y /sh/.
- Datos reescribibles.
- Rotulador borrable.

ESPACIALES

- Aula del Futuro.
- **Aula de Robótica (One Clic).** X
- **Aula de referencia.** X
- Otro espacio:



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

1. CONOCEMOS LOS SONIDOS /y/, /x/ y /sh/

Se introducen los sonidos /y/, /x/ y /sh/ individualmente de manera oral. Posteriormente, se realiza un dictado de palabras que contengan dichos sonidos; para ello, se dictan los sonidos individualmente y el alumnado tiene que saber identificarlos y unirlos para formar dichas palabras.

Tras estar familiarizados con las “nuevas” palabras serán los propios alumnos quienes realicen el dictado; pudiendo utilizar sonidos, acciones o ambos. Por turnos, un alumno será el encargado de dictar las palabras y dos de sus compañeros participarán en una “batalla” en la que tendrán que escribir en una pizarrita blanca la palabra dictada y a la cuenta atrás darle la vuelta y comprobar si la han escrito correctamente.

2. PHONICS Y TALE-BOT

Introducción:

Repaso de los sonidos y acciones correspondientes a los fonemas /y/, /x/ y /sh/ mediante ejemplos y repetición oral.

Explicación de la dinámica:

Se explica la dinámica de la actividad y se hace un ejemplo que sirva como guía y modelo.

Desarrollo:

La actividad se lleva a cabo en pequeños grupos de 4-5 alumnos y a cada uno de ellos, se le asigna un rol específico:

- **Revisor:** es el encargado de lanzar los dados y dictar los sonidos y/o ejecutar las acciones propias de cada uno para que sus compañeros puedan identificar la palabra y planificar el camino para que Tale-bot pueda llegar a ella. En un dado se escriben palabras que contengan los fonemas especificados anteriormente (una palabra en cada cara) y en el otro dado se detalla el modo en el que el alumnado ha de dictar: sonidos, acciones o sonidos junto con acciones.
- **Programador:** es el encargado de planificar el camino desde el punto de partida hasta la palabra que ha sido dictada por el revisor. Para ello, utilizarán las tarjetas de comandos.
- **Cargador:** es el encargado de programar a Tale-bot siguiendo la planificación realizada por el programador y grabarse dictando todos los sonidos de manera aislada + la palabra.
- **Revisor:** es el encargado también de comprobar que el robot alcanza la palabra correcta.

Intercambio de roles entre los alumnos.

Puesta en común final:

Los alumnos expresan oralmente cuál ha sido el nivel de dificultad de la actividad y cómo se han sentido desempeñando los diferentes roles.

3. CREAMOS NUESTRAS PROPIAS TARJETAS

El alumnado procederá a crear sus propias tarjetas de palabras y podrá añadir nuevos términos que contengan los sonidos trabajados. Dicha actividad, puede realizarse tanto individualmente como en pareja o en pequeño grupo.



SUGERENCIAS

- Realizar dictado de sonidos aislados en lugar de palabras.
- Añadir el resto de sonidos pertenecientes al grupo 6.
- **Conocer las funciones básicas de Tale-Bot:** Asegurarse de que los alumnos comprenden la acción de los diferentes comandos antes de iniciar la actividad.
- **Roles claros** dentro del equipo para favorecer la organización y la participación activa de todos. Si fuera necesario, cada uno de los roles puede ser desempeñado en pareja en lugar de individualmente. **Formar grupos con alumnos de distintas habilidades.**

PRODUCTO FINAL

- Banco de recursos consistente en un conjunto de tarjetas creadas por el alumnado que contengan los sonidos trabajados.

EVALUACIÓN

- **Reconoce, discrimina y produce oralmente los fonemas /y/, /x/ y /sh/.**
- **Asocia sonido y grafía de los fonemas /y/, /x/ y /sh/ en palabras sencillas en inglés.**
- **Asocia sonido y acción de los fonemas /y/, /x/ y /sh/.**
- **Participa en la programación básica de Tale-Bot,** aplicando correctamente los comandos y siguiendo la secuencia establecida.
- **Colabora activamente con sus compañeros,** asumiendo su rol dentro del equipo, respetando turnos, siguiendo instrucciones y contribuyendo al logro de los objetivos comunes.

INSTRUMENTOS

- **Observación sistemática. X**
- Pruebas orales.
- **Prácticas realizadas. X**
- **Cuaderno de anotaciones (valoración de la participación). X**
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Otros: análisis del resultado final.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad.
- **Apoyo visual. X.** Los alumnos que lo requieran contarán con tarjetas en las que las palabras vienen acompañadas de imágenes para facilitar la comprensión de las mismas.
- **Aproximación sucesiva (Desglose). X.** El dictado de los fonemas que componen cada palabra puede realizarse de uno en uno en vez de a nivel palabra.
- **Tutoría entre iguales / Flexibilización. X.** Cada uno de los roles puede ser desempeñado en pareja en lugar de individualmente / Adaptación del nivel de dificultad de las palabras según las necesidades del alumnado. Además, el docente puede proporcionar refuerzo oral adicional cuando sea necesario.

ANEXOS

- Plantilla de evaluación (Anexo I).
- Recursos imprimibles (Anexo II).



ANEXO I: PLANTILLA DE EVALUACIÓN

CRITERIO	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Reconocimiento de sonidos	Reconoce todos los sonidos trabajados con seguridad y rapidez.	Reconoce correctamente la mayoría de los sonidos trabajados de forma autónoma.	Reconoce algunos de los sonidos trabajados, pero necesita ayuda frecuente o apoyo visual.	Presenta grandes dificultades para reconocer los sonidos /y/, /x/ y /sh/, incluso con apoyo del docente.
Relación fonema-grafema	Relaciona todos los sonidos con su grafía de forma correcta y segura.	Relaciona correctamente la mayoría de sonidos con su grafía correspondiente.	Relaciona algunos sonidos con su grafía, pero comete errores frecuentes.	No consigue relacionar los sonidos con sus letras o combinaciones correspondientes.
Construcción de palabras	Construye todas las palabras correctamente y con seguridad.	Forma la mayoría de palabras correctamente a partir de los sonidos escuchados.	Consigue formar algunas palabras con ayuda del docente o de compañeros.	No logra formar la palabra a partir de los sonidos dados o necesita ayuda constante.
Pronunciación	Pronuncia los sonidos y palabras de forma clara, correcta y segura.	Pronuncia la mayoría de sonidos y palabras de forma comprensible.	Pronuncia algunos sonidos correctamente, pero presenta errores frecuentes.	La pronunciación de los sonidos y palabras es incorrecta o muy limitada.
Participación y cooperación	Participa de forma muy activa, coopera y ayuda a otros compañeros.	Participa activamente y coopera con su compañero durante la actividad.	Participa de forma irregular y necesita recordatorios para colaborar.	Participa muy poco en la actividad y muestra dificultades para colaborar con el compañero.

ANEXO II: RECURSOS IMPRIMIBLES



TARJETAS CON PALABRAS EN INGLÉS QUE CONTIENEN LOS FONEMAS /Y/, /X/ Y /SH/.

TÍTULO: PLANTS IN CODE

AUTOR: Código Escuela 4.0



CURSO: 4° Educación Primaria

ÁREA/S: Natural Science

Temporalización: Cualquier trimestre

Número de sesiones: 1 sesión ampliable

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad unplugged, el alumnado aprenderá a clasificar diferentes tipos de plantas a partir de sus características principales utilizando código binario (sí/no – 1/0). Esto lo hará a través del juego, la observación y el trabajo cooperativo.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Convertirse en científicos y programadores capaces de identificar las características de las plantas y crear un código binario que permita clasificarlas correctamente y que otros compañeros puedan descifrar.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.

OBJETIVOS

- Comprender el funcionamiento básico del código binario (0/1 – sí/no).
- Clasificar plantas atendiendo a características observables.
- Desarrollar el pensamiento lógico y computacional.
- Trabajar de forma cooperativa respetando las ideas del grupo.





CONTENIDOS

- Clasificación de plantas según sus características (tipo de tallo, hojas, flores, reproducción...).
- Introducción al código binario (sí/no – 1/0).
- Pensamiento computacional: descomposición, patrones y abstracción.
- Trabajo cooperativo y comunicación oral.

METODOLOGÍA

AGRUPAMIENTOS

- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo
- STEAM

- Individual: reflexión final
- Parejas: juego de adivinanza de plantas
- Pequeño grupo: clasificación y codificación
- Gran grupo: introducción y puesta en común

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Tarjetas de código binario (sí / no – 1 / 0).
- Fichas de plantas
- Plantillas de codificación
- Imágenes de plantas

ESPACIALES

- Aula de robótica o aula de referencia

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1: Introducción al código binario.

El docente introduce el concepto de código binario explicando que **0** significa **NO / AUSENCIA** y **1** significa **SÍ / PRESENCIA**, con ejemplos sencillos.

ACTIVIDAD 2: Clasificación y codificación de plantas.

En pequeños grupos, el alumnado observa diferentes plantas, identifica sus características y **les asigna un código binario** según los criterios establecidos.

ACTIVIDAD 3: Juego de adivinanza y reflexión.

Por parejas o grupos, un alumno muestra un código y los demás deben **adivinar la planta**.

Se finaliza con una reflexión sobre cómo el código binario se utiliza en los ordenadores para procesar información.





SUGERENCIAS

- Adaptar el número de características según el nivel del grupo.
- Utilizar ejemplos cercanos y visuales.
- Introducir progresivamente más criterios de clasificación.



PRODUCTO FINAL

- Clasificación de plantas codificadas mediante sistema binario.

EVALUACIÓN

Se valorará:

- Uso correcto del código binario
- Identificación de características relevantes
- Trabajo cooperativo
- Actitud y participación

INSTRUMENTOS

- Observación directa
- Rúbrica de la actividad
- Autoevaluación



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad
- Apoyo visual
- Aproximación sucesiva (Desglose)
- Temporalización flexible
- Adaptación del número de criterios de clasificación y apoyo verbal durante la actividad.



ANEXOS

- Tarjetas de código binario (sí / no – 1 / 0)
- Fichas de plantas
- Plantillas de codificación
- Imágenes de plantas

TÍTULO: TAP HERE

AUTOR: ÁLVARO CRUZ



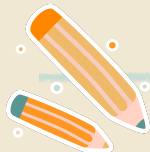
CURSO: 2º Educación Infantil (4 años)

ÁREA/S: Comunicación y representación de la realidad

Temporalización: segundo trimestre

Número de sesiones: 3+ sesiones

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD



Los alumnos producirán su propia versión en papel de 'Press here' de Hervé Tullet tras actividades desenchufadas en las que ejecutarán algoritmos y entenderán qué es programar en un cuentacuentos grupal.

La presente situación de aprendizaje parte del principio de aprendizaje globalizado propio de la etapa e integra las tres grandes áreas del currículo de Educación Infantil a través de una experiencia significativa centrada en el libro. Los niños y niñas desarrollarán vocabulario en inglés referido a colores, números, posiciones y acciones mientras crean su propia versión del libro interactivo.

MISIÓN DEL ALUMNADO

El profesor presenta un libro al grupo y les dice que como es de la biblioteca sólo lo podrán leer dos semanas. Si hacen uno nuevo, se lo podrán quedar en clase todo el año.

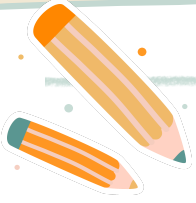
COMPETENCIAS

- Comunicación lingüística (CCL)
- Plurilingüe (CP)
- Matemática, científica y tecnológica (STEM)
- Digital (CD)
- Personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Ciudadana (CC)
- Conciencia y expresión culturales (CCEC)

OBJETIVOS

- Comprender y seguir instrucciones sencillas en inglés relacionadas con acciones corporales (press, shake, tilt, blow).
- Identificar y nombrar en inglés los colores primarios y secundarios presentes en el libro.
- Contar y nombrar en inglés del 1 al 5 usando los puntos como referencia.
- Explorar relaciones de causa-efecto a través de la experimentación con los puntos.
- Crear su propio "libro interactivo" utilizando técnicas plásticas básicas.
- Participar activamente en actividades grupales respetando el turno y las normas de convivencia
-





METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Aprendizaje cooperativo.
- Trabajo por parejas.
- Introducción al pensamiento computacional.
- Aprendizaje mediante algoritmo (pasos y reglas).

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo (asamblea inicial).
- Pequeño grupo (dos grandes grupos iniciales).
- Parejas (actividad principal).

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado: especialista, auxiliar de conversación
- Alumnado.

MATERIALES

"Press here" de Hervé Tullet, puntos adhesivos de colores, papel de acuarela, pintura de dedos,

ESPACIALES

- Aula con grifo y mesas.



CONTENIDOS

Área 1 – Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Control progresivo de las habilidades motrices finas (manipulación de pintura, pegado de puntos).

Regulación emocional: espera, frustración ante el error, disfrute del logro.

Área 2 – Conocimiento del entorno

Reconocimiento y nombramiento de colores en inglés: red, yellow, blue, green, orange, purple.

Cuantificación básica: one, two, three, four, five dots.

Exploración de relaciones causa-efecto: "If I press here... what happens?"

Área 3 – Lenguajes: Comunicación y representación

Comprensión de instrucciones orales simples en inglés.

Expresión plástica mediante técnicas básicas: pintura de dedos, sello, collage de puntos.

Acercamiento al libro como objeto artístico e interactivo.

Vocabulario activo: press, shake, tilt, blow, dot, color, more, less, same.

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.



MATERIALES

- Pinturas de colores.
- Fichas de las letras del abecedario.
- Plantillas con cuadrícula en blanco.

ESPACIALES

- Aula

- Representación gráfica en cuadrícula.
- Transmisión oral de información.
- Seguimiento de instrucciones secuenciadas.
- Introducción al concepto de algoritmo.
- Iniciación al pensamiento computacional (lógica y predicción).



CONTENIDOS

- Representación gráfica en cuadrícula.
- Transmisión oral de información.
- Seguimiento de instrucciones secuenciadas.
- Introducción al concepto de algoritmo.
- Iniciación al pensamiento computacional (lógica y predicción).



METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Aprendizaje cooperativo.
- Trabajo por parejas.
- Introducción al pensamiento computacional.
- Aprendizaje mediante algoritmo (pasos y reglas).

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo (asamblea inicial).
- Pequeño grupo (dos grandes grupos iniciales).
- Parejas (actividad principal).

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

1. **SESIÓN 1 – "Hello, Magic Dot!" (45 min)**
2. **Objetivos sesión**
3. Descubrir el libro. Vocabulario de colores y acciones básicas. Crear expectativa.
4. **Materiales**
5. Libro físico 'Un libro', PDI o proyector, puntos adhesivos de colores grandes, cesta con objetos de colores.
6. **Agrupamiento**
7. Gran grupo (asamblea).
- 8.
9. **Fase 1 – Warm up (5 min)**
10. La maestra entra al aula con el libro envuelto en papel de regalo. Genera expectativa: "I have something MAGIC in here!" Cantan juntos una pequeña canción de bienvenida habitual del aula para activar el inglés.
- 11.
12. **Fase 2 – Introducción del libro (15 min)**
13. La maestra presenta el libro y lee las primeras páginas en voz alta, con entonación dramática. Se detiene en cada acción: "Press the dot! Like this... ready? One, two, three... PRESS!" Todos presionan juntos. Se introducen las instrucciones clave:
14. press, shake, tilt, blow, clap
15. Preguntas de comprensión: "What colour is the dot?" / "How many dots?" / "More or less?"
- 16.
17. **Fase 3 – Juego de colores (15 min)**
18. "Dot Hunt": la maestra esparce puntos adhesivos de colores por el aula. Los niños buscan los puntos que ella nombra: "Find a red dot!" / "Bring me a yellow dot!" Se trabaja vocabulario: red, yellow, blue, green, orange, purple, big, small.
- 19.
20. **Fase 4 – Cierre (10 min)**
21. Vuelta a la asamblea. Cada niño coloca su punto favorito en un panel común: "My dot is ___ (colour)." La maestra recoge los aprendizajes oralmente: "Today we pressed, we shook, we found dots! Well done, dotters!"
- 22.



- 1.
- 2.
3. **SESIÓN 2 – "Make It Happen!" (45 min)**
4. **Objetivos sesión**
5. Explorar causa-efecto. Contar puntos. Iniciar la creación plástica personal.
6. **Materiales**
7. Libro, PDI, papel continuo (1 hoja por niño A3), pintura de dedos, esponjas circulares, puntos adhesivos de varios tamaños.
8. **Agrupamiento**
9. Gran grupo (lectura) + pequeños grupos de 4-5 (taller plástico).
- 10.
11. **Fase 1 – Warm up (5 min)**
12. Canción de repaso: "Red dot, yellow dot, one, two, three... shake it! (sacuden el cuerpo)" – rutina breve para activar vocabulario.
- 13.
14. **Fase 2 – Relectura interactiva con causa-efecto (10 min)**
15. La maestra retoma el libro desde donde lo dejó. Esta vez pregunta de forma sistemática: "What do you think will happen if I press here?" Los niños predicen en inglés o L1. Se celebra el acierto: "Yes! More dots! Like magic!"
16. Vocabulario nuevo: more, less, same, different, all together.
- 17.
18. **Fase 3 – Taller "My Magic Page" (25 min)**
19. Por turnos en pequeños grupos, los niños crean su página mágica siguiendo estas instrucciones visuales expuestas en la PDI:
20. Step 1: Press a big dot in the middle. (esponja circular + pintura)
21. Step 2: Add small dots around it. (puntos adhesivos)
22. Step 3: Count your dots: one, two, three... How many?
23. Step 4: Give your page a colour name!
24. La maestra y auxiliar circulan por los grupos haciendo preguntas: "What colour is your big dot?" / "How many small dots do you have?"
- 25.

SESIÓN 3 – "Our Magic Book!" (45 min)

Objetivos sesión

Terminar las páginas individuales. Elaborar el libro de clase. Celebrar el aprendizaje.

Materiales

Páginas de la sesión 2, grapadora/encuadernador, tarjetas de instrucciones (press, shake, tilt...), PDI para exposición final, cámara/tablet.

Agrupamiento

Gran grupo + trabajo individual.

Fase 1 – Warm up (5 min)

"Simon Says" adaptado al vocabulario de la SA: "Simon says... press your hands! / Simon says... shake your body! / Tilt your head!" Revisión de los verbos de acción en un contexto lúdico.

Fase 2 – Finishing touches (15 min)

Los niños que necesitan más tiempo terminan o mejoran sus páginas. Los que terminaron antes dictan a la maestra la instrucción para su página: "Press the ___ dot!" La maestra lo escribe en inglés debajo del dibujo con letra grande.

Fase 3 – Our class book (10 min)

Se ensambla el libro de la clase. La portada lleva el título: "Our Magic Book – Room [aula], Age 4." Se añade la portada con un punto grande coloreado entre todos. La maestra encuaderna el libro en directo.

Fase 4 – Read-aloud del libro propio (10 min)

La maestra lee el libro de la clase con la misma dramatización que usó con el de Tullet. Al llegar a cada página dice el nombre del autor: "And now... [nombre del niño] says: Press the blue dot!" El niño o niña pasa la página.

Fase 5 – Cierre y metacognición (5 min)

Rutina de cierre: "Today I learned... / My favourite dot is... / I can say..." (con pictogramas de apoyo). El libro se expone en el rincón de lectura del aula para que pueda ser usado libremente.



SUGERENCIAS

- Utilizar solo las doce primeras páginas del libro.
- Usar sesiones de desdoble en colaboración de la tutora y contar con otro profesional de apoyo (auxiliar de conversación, alumna de prácticas).
- Utilizar ceras para pintar y practicar el trazado y la inhibición antes de empezar-



PRODUCTO FINAL

Los alumnos generan un libro similar al que han leído para tenerlo en clase y seguir practicando lo aprendido.

EVALUACIÓN

- Autoevaluación de la práctica docente mediante escala de valoración.
- Revisión de los objetivos alcanzados al final de la SA.
- Diálogos guiados durante el sharing time: valoración de expresión oral en inglés.

INSTRUMENTOS

- Observación sistemática.
- Evaluación del desempeño en pareja.
- Análisis del resultado final.
- Valoración de la participación.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La situación de aprendizaje incorpora estrategias de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Múltiples medios de representación: el libro se presenta tanto en formato físico como en PDI; las instrucciones se acompañan siempre de gestos, imágenes y demostración física.
- Múltiples medios de acción y expresión: se ofrecen diferentes materiales plásticos (puntos adhesivos, pintura de dedos, esponjas) para adaptarse a distintas capacidades motrices.
- Múltiples medios de participación: se garantizan tiempos de respuesta amplios; se acepta la participación no verbal (señalar, imitar) como válida.
- Adaptación lingüística: se tolera la respuesta en L1 durante las primeras sesiones; se valora el intento comunicativo en inglés.
- Agrupamientos flexibles que permiten apoyo entre iguales.



ANEXOS

Rúbrica de evaluación:

