



Título: DANZA ROBÓTICA

Nivel educativo: 2º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 años).

Áreas Curriculares: Área II: descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos, en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta emocionante actividad desenchufada, el alumnado se convertirá en robots que seguirán instrucciones a través de cartas con formas geométricas. Cada carta representa una acción de baile: con un círculo los robots darán la vuelta, con el cuadrado harán una palmada, con el triángulo levantarán las manos, con el rombo saltarán y con el rectángulo se agacharán.

Se comenzará con un breve calentamiento para soltar el cuerpo y luego formar secuencias de movimientos, imitando las acciones de los demás para fomentar la colaboración. Todo esto será acompañado de música alegre.

Cuando el alumnado consiga asociar los movimientos a las figuras geométricas, crearán y leerán partituras (secuencias) de 5 figuras geométricas.

¡Preparaos para una fiesta de geometría y diversión mientras nuestros pequeños robots se mueven al ritmo de la creatividad!





Objetivos



- **Desarrollo Motor:**

Fomentar la coordinación y el control corporal a través de movimientos físicos relacionados con las formas geométricas.

- **Reconocimiento de Formas:**

Ayudar al alumnado a identificar y nombrar diferentes figuras geométricas de manera divertida y práctica.

- **Creatividad y Expresión:**

Estimular la creatividad de los niños/as al permitirles expresarse a través del movimiento y el baile.

- **Trabajo en Equipo:**

Promover la colaboración y el trabajo en grupo al imitar movimientos, formar y descifrar secuencias.

- **Escucha Activa:**

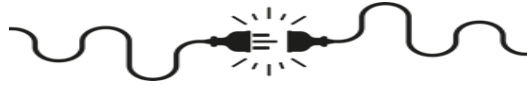
Fomentar la atención y la escucha activa al seguir instrucciones y adaptarse a los cambios en el ritmo musical.

- **Diversión y Motivación:**

Crear un ambiente lúdico que motive a los estudiantes a participar y disfrutar del aprendizaje a través del juego.

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





¿Cómo lo hacemos?

Introducción (5 minutos).

- Explica la actividad, presentando el concepto de "robots" y cómo cada figura geométrica corresponde a un movimiento específico (con un círculo los robots darán la vuelta, con el cuadrado harán una palmada, con el triángulo levantarán las manos, con el rombo saltarán y con el rectángulo se agacharán).
- Muestra las cartas y los movimientos correspondientes para asegurarte de que todos entiendan.

Calentamiento (10 minutos).

- Realiza un calentamiento con toda la clase.

Formación de Grupos (5 minutos).

- Divide a los alumnos/as en grupos de 4.
- Asegúrate de que cada grupo tenga espacio suficiente para moverse y las cartas con las figuras geométricas para hacer su partitura.

Secuencia de Cartas (5 minutos).

- El grupo crea una secuencia/partitura (5 cartas) para presentar sus movimientos (se pueden repetir las formas geométricas, ej: 2 círculos 1 cuadrado y 2 triángulos).

Secuencias de Movimientos (5 minutos).

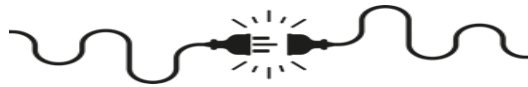
- Los grupos se turnan para mostrar sus secuencias al resto de la clase.

Juego en Grande (10 minutos).

- Reúne a todos en un gran círculo.
- Un "programador" (puedes rotar este rol) hace una secuencia y todos deben realizar el movimiento correspondiente juntos.

Reflexión y Cierre (5 minutos).

- Reflexiona sobre los movimientos y figuras geométricas, reforzando el aprendizaje.



Sugerencias

Decodifica el baile: una vez que el grupo clase domine las figuras geométricas y tengan los movimientos asociados a ellos, podrán crear secuencias/partituras secretas de baile, para dárselas a otros grupos y averiguar de qué baile se trata.

Programa robots humanos: pueden crear un mando con botones con formas geométricas.

Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas grandes de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rombo y rectángulo). Cartas de figuras geométricas pequeñas para hacer secuencias en grupos pequeños. Música.



Espacios: aula amplia, patio, gimnasio.

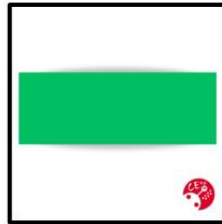
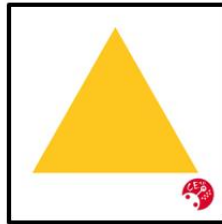
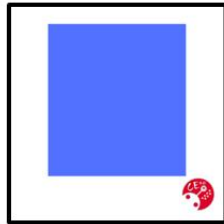
Tipo de actividad: actividad en gran grupo
y en grupos de 4 alumnos/as.



Tarjetas para imprimir:

[Tarjetas y cartas formas geométricas.](#)

Actividades Desenchufadas

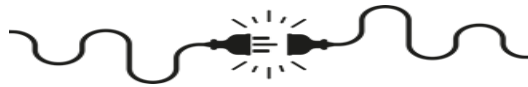




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Conoce las figuras geométricas.	Reconoce y nombra todas las figuras geométricas de forma autónoma.	Reconoce la mayoría de las figuras geométricas, aunque puede necesitar algún apoyo.	Reconoce pocas figuras geométricas y necesita apoyo constante.
Establece relaciones entre los objetos y los movimientos.	Asocia correctamente cada figura con su movimiento sin necesidad de apoyo.	Relaciona la mayoría de las figuras con los movimientos correspondientes con algún apoyo.	Relaciona figuras y movimientos con dificultad y requiere asistencia frecuente.
Realiza secuencias/partituras de baile.	Crea y sigue secuencias de forma autónoma, demostrando comprensión de la relación entre figuras y movimientos.	Crea y sigue secuencias de baile con figuras geométricas de manera correcta, aunque con algo de ayuda.	Participa en la creación de secuencias con apoyo constante y muestra dificultad para seguirlas.
Decodifica las secuencias en baile.	Interpreta y reproduce secuencias de baile de otros grupos sin dificultad ni necesidad de apoyo.	Interpreta secuencias de baile de otros grupos con ayuda ocasional.	Tiene dificultades para interpretar secuencias de otros y requiere mucho apoyo.





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

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Tarjetas y cartas figuras geométricas:

