



Título: La gran fiesta de San Isidro con Goya

Nivel educativo: 3º Ciclo Infantil o 1º Ciclo de Primaria.

Áreas Curriculares: Interdisciplinar.

Temporalización: Semana del arte, del 13 al 17 de abril,
4/5 sesiones.



Descripción breve de la actividad

Los alumnos escucharán a través de un cuento, cómo se festeja el día de San Isidro en Madrid desde hace mucho tiempo y qué relación tiene con Goya, además practicarán el baile del chotis y la vestimenta típica usada.

Usarán el pensamiento computacional para llevar a Tale Bot junto los cuadros de Goya que aparecen en el cuento y para relacionar las distintas prendas que forman el traje típico de chulapo/a con las partes del cuerpo donde se ponen.

Por último, harán una visita virtual por los monumentos más emblemáticos de Madrid con Google Earth, que les hará viajar como si delante de ellos estuvieran. Tras dicho viaje, volverán al aula y a través del trabajo en equipo tendrán que enfrentarse a unos retos, estos consistirán en descifrar los nombres de dichos monumentos a través de unas tarjetas de pistas, para llevar a Tale Bot a las correspondientes tarjetas ilustrativas por el tablero.



Objetivos



- Saber por qué es fiesta el día 15 de mayo y cuáles son las tradiciones de ese día, entre ellas el baile del chotis y su vestimenta típica.
- Conocer quién es Goya e identificar algunos de sus cuadros a través de un cuento y la robótica.
- Reconocer los monumentos emblemáticos de nuestra ciudad.
- Trabajar en equipo y aceptar los roles según turnos.
- Despertar el interés por la tecnología enseñando a los niños cómo funciona un robot que se mueve por el suelo
- Mejorar la agilidad con las manos y la lateralidad.
- Enseñar a dar instrucciones paso a paso para que el robot haga exactamente lo que ellos le piden.

Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística. Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). Competencia personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

1ª Sesión:

Asamblea

1. Se trabajará por grupos de 4 y el material necesario estará colocado en las mesas antes de la sesión y los alumnos estarán sentados en el suelo formando un semicírculo a modo de asamblea.
2. Comenzaremos la asamblea lanzando la pregunta siguiente: ¿Por qué es fiesta el 15 de mayo y qué suele hacer la gente de Madrid ese día? Con este cuento daremos respuesta a esa pregunta, por lo que tienen que estar muy atentos. Seguiremos con la pregunta: ¿Sabéis quién es Goya?



3. Les explicaremos que fue un pintor español muy importante y que las imágenes del cuento son pinturas suyas.
4. Proyectamos el cuento “*La gran fiesta de San Isidro con Goya*” y lo leemos en
5. alto. Al finalizar el cuento podemos volver a las preguntas anteriores para que ellos mismos den las respuestas.
6. Explicamos el material que se encuentra en cada equipo: tarjetas de roles, Tale Bot, tablero, tarjetas de cuadros y dado elegido, rotulador y tarjetas de programación y cómo trabajamos con este material. Nos podemos ayudar de la presentación adjunta proyectándola o simplemente hacer una demostración en el propio suelo de la función de cada rol haciendo partícipes a 4 alumnos.

Trabajo en mesa

7. Cada alumno se irá a su mesa y comenzará el juego. Hay distintos materiales (6 tarjetas para distribuir por el tablero y un dado) que se pueden combinar de diferentes formas si los alumnos saben leer o no, tiramos el dado y tenemos que llevar a Tale Bot a ese cuadro de Goya que se encuentra en alguna celda del tablero previamente distribuidos.

2ª Sesión:

Asamblea

1. Explicación sobre la vestimenta y el baile típico de la fiesta de San Isidro mediante la proyección de [vídeo](#).

Trabajo en mesa

2. Igual que el apartado 5 de la 1ª sesión, pero ahora nuestro material son tarjetas y dados sobre las partes del cuerpo y la vestimenta de chulapo/a que habrá que relacionar.

3ª Sesión:

Asamblea

1. Enseñamos a nuestros alumnos los pasos para bailar el chotis con el [vídeo](#).

4ª Sesión:

Asamblea

1. Viajamos por los monumentos más emblemáticos de Madrid con [Google Earth](#). Te cuento como hacerlo:
 - a. Al entrar en el enlace, presionamos sobre Ejecutar Earth,
 - b. Después sobre Explorar Earth (arriba a la derecha)
 - c. En el buscador ponemos el monumento a buscar, para hacer una visita virtual presionaremos el botón 3D (abajo a la derecha) y haremos una visita circular desde el aire.
 - d. Si queremos simular estar allí, podemos arrastrar el muñeco amarillo que hay (abajo a la derecha) en la posición del mapa que queramos y haya marcas azules, obtendrás así una vista virtual desde ese punto pudiendo deslizarte de punto en punto con las flechas de desplazamiento.
2. Después de la visita virtual enseñaremos a los alumnos la tarjeta que representa ese monumento, pudiendo añadir alguna característica o curiosidad de dicho monumento.

Trabajo en mesa

3. Igual que el apartado 5 de la 1ª sesión, pero ahora nuestro material para Tale Bot, son tarjetas ilustrativas que se colocarán por el tablero y tarjetas de pistas a robar o dado a tirar, sobre los monumentos de Madrid que habrá que relacionar.

Sugerencias

Si los alumnos han usado Tate Bot, se podrá llevar a cabo en 4 sesiones, pero si es la primera vez, necesitaremos 5, dos seguidas para la 1ª sesión.

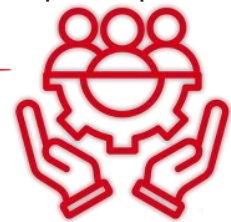
Al final de la programación para que Tate Bot llegue a cada cuadro, se le puede pedir que graben su voz diciendo el nombre del cuadro, vestimenta o monumento, así conseguirán memorizarlos mejor.





Recursos

- **Personales:** Profesor.
- **Materiales:** proyector y archivos adjuntos, se necesitará por grupo de 4 alumnos: 1 Tate Bot, 1 tablero en blanco, tarjetas de roles (4), 1 rotulador de pizarra y algo para borrar (papel húmedo o borrador), tarjetas de programación (avanza, giros y voz), 6 tarjetas temáticas y un dado o tarjetas de pistas para monumentos.



Espacios: Aula.

Tipo de actividad: En grupo de 4 alumnos.



- [Presentación Tabe Bot Goya: Explicación de roles y aplicación con Tale Bot.](#)
- [Cuento “La gran fiesta de San Isidro con Goya”.](#)
- [Tarjetas y dados: Cuadros de Goya.](#)
- [Tarjetas y dados: Vestimenta típica San Isidro.](#)
- [Presentación Tale Bot Madrid: Explicación de roles y aplicación con Tale Bot.](#)
- [Tarjetas y fichas de pistas: Monumentos Madrid Tale Bot.](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Intercambian los roles sin problema			
Desarrollan bien cada rol			
Identifican la relación del dado con las tarjetas			
Trazan el camino más corto			
Hacen buena secuencia con las tarjetas de programación			
Introducen bien la programación en Tate Bot			
Grabar el nombre de la tarjeta de forma correcta			





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.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

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

Autoría

Esta actividad ha sido realizada por **Raquel Ariza Menéndez**, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.