

Título: COLOREA TU MENTE

Nivel educativo: 2º- 3º curso 2º Ciclo de Educación Infantil

Áreas Curriculares: Interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión 45 minutos
(en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, los niños explorarán una versión adaptada del juego "¡Wauu!" de Hervé Tullet, que fomenta la creatividad y la interacción. Los niños seguirán las instrucciones del juego para realizar diferentes secuencias lógicas utilizando diferentes colores hasta alcanzar el objetivo del juego: conseguir el máximo número de tableros.



Objetivos

- Fomentar el pensamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas.
- Promover la comunicación entre compañeros.
- Entrenar la atención.
- Reconocer colores y patrones en los diferentes tableros.

Competencias clave a desarrollar: Competencia matemática, competencia lingüística y competencia en ciencia y tecnología. Competencia digital





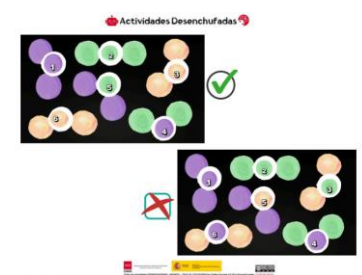
¿Cómo lo hacemos?

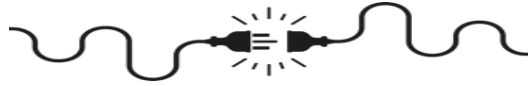
- 1. Introducción de la actividad.** Se presenta el juego y sus materiales, dando especial importancia a los tableros y las fichas de colores.
- 2. Explicación normas del juego.** El primer jugador saca una ficha de la bolsa de tela al azar y debe colocar la ficha en un espacio libre de la cartulina que elija, luego es el turno del siguiente jugador, el juego continúa hasta que un jugador coloque la última ficha de una cartulina. Si ha colocado la **última ficha correctamente formando una secuencia lógica** conseguirá ese tablero. No se pueden colocar las fichas al tuntún, hay que observar las fichas colocadas y el dibujo de cada cartulina para conseguir una **secuencia lógica**.

Nota: Si la secuencia lógica es dudosa debe ser explicada al resto de jugadores para llegar a un consenso.

El **objetivo del juego es completar y conseguir tres tableros**. Una vez que un tablero esté completo y sea de un participante, se deberá reemplazar por otro del juego.

- 3. Preparación del juego.** Se empieza el juego colocando al menos 2 cartulinas ante los jugadores. Se puede seleccionar su nivel previamente o no. Después se colocarán las fichas en una bolsa de tela para que las fichas no se vean y puedan coger las fichas al azar.
- 4. Durante el juego.** Se pueden utilizar los colores libremente por eso en ocasiones hay varias soluciones posibles. Muestra a la clase ejemplos de secuencias válidas y no válidas.





Sugerencias

Preparación previa: Lee el libro “ Un libro de Hervé Tullet para familiarizar a los estudiantes con las formas que se van a encontrar.

Participación activa: Anima a todos los niños a participar y a expresar sus ideas y emociones durante el juego. Enfatiza en la idea de multitud de soluciones y la importancia de razonar la respuesta.

Flexibilidad: Adapta las actividades según las necesidades y el ritmo de la clase. Fíjate en los diferentes niveles de los tableros.



Recursos

- **Personales:** Profesorado del aula
- **Materiales:** Tableros, bolsa de tela y fichas.



Espacios: Aula clase

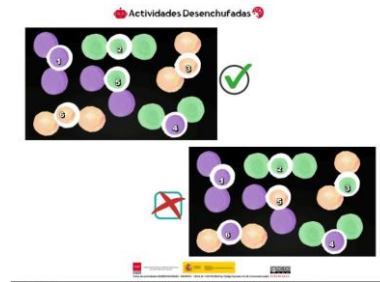
Tipo de actividad: Grupo clase y parejas o tríos.



Enlaces a materiales:



[Kit 1 tableros](#)



[Kit 2 tableros](#)



[Fichas](#)

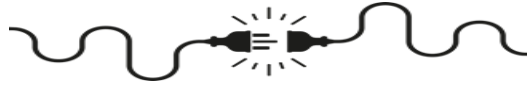




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Creatividad	Muestra gran creatividad a la hora de realizar patrones lógicos con colores.	Muestra algo de creatividad, pero necesita más guía.	Le cuesta realizar patrones lógicos.
Participación activa	Participa con entusiasmo y sigue todas las instrucciones del juego.	Participa de manera activa pero le cuesta seguir las normas.	Participa poco o no sigue las instrucciones del juego.
Atención y escucha	Presta atención y sigue las instrucciones con precisión.	Presta atención de manera intermitente y sigue algunas instrucciones.	No presta atención y no sigue las instrucciones.
Expresión de ideas y emociones	Expresa sus emociones y opiniones de manera clara y adecuada.	Expresa sus emociones, pero de manera limitada o con dificultad.	No expresa sus emociones o lo hace de manera inapropiada.





Pensamiento Computacional

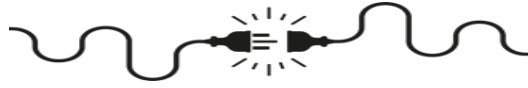
A elegir los que consideréis:

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.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

<u>Kit 1 tableros</u>	<u>Kit 2 tableros</u>	<u>Fichas</u>
		