

Título: ¡YO ME MIRO Y SOY ASÍ!

Nivel educativo: 3er curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Crecimiento en armonía.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (3er trimestre).



Descripción breve de la actividad

A partir de la lectura de un texto que servirá como motivación / introducción, se proponen tres actividades para aprender y afianzar contenidos relacionados con el cuerpo y sus posibilidades de movimiento.

Mediante esta propuesta de actividades desenchufadas, los alumnos desarrollarán habilidades de pensamiento computacional, como la secuenciación, la descomposición de problemas y la identificación de patrones, mientras aprenden sobre el cuerpo humano y sus funciones, permitiendo a su vez que éstos se familiaricen con conceptos básicos de la programación a través de la gamificación educativa.



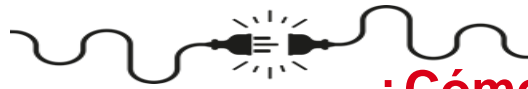
Objetivos



- Conocer las diferentes partes de su cuerpo y sus funciones básicas.
- Identificar y situar las partes de la cara.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.
- Mejorar la coordinación.
- Participar en juegos organizados con curiosidad y divirtiéndose.

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





¿Cómo lo hacemos?



Introducción: Se leerá el siguiente texto como motivación para las actividades propuestas:

El marciano Cornelius ha viajado desde su planeta hacia La Tierra. Al atravesar la atmósfera, su cuerpo se ha hecho invisible y no puede recordar cómo era. Ha llamado al doctor de su base planetaria y le ha dicho, que busque en este colegio a unos chicos y chicas que son expertos en las partes del cuerpo y que ellos podrían ayudarle a recordarlas. Ha venido a vernos y nos ha propuesto estos juegos para saber si es ésta clase la que busca.

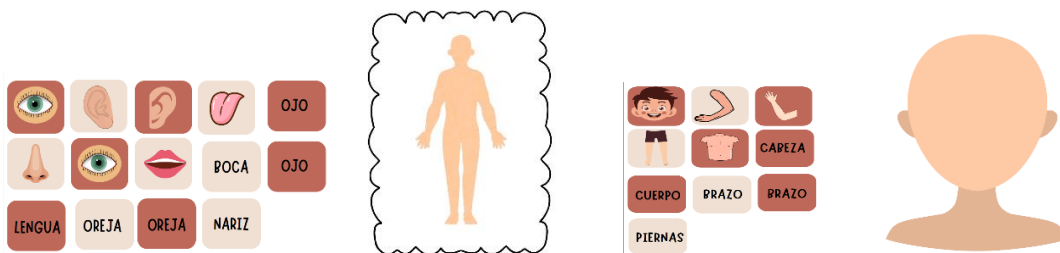
¡Vamos a demostrarle lo que sabemos! ¿Estáis listos?

1. “Memory”

Imprimiremos las plantillas “memory” (4 plantillas) tantas veces como parejas podamos hacer en clase y si es posible las plastificamos. Luego las recortamos.

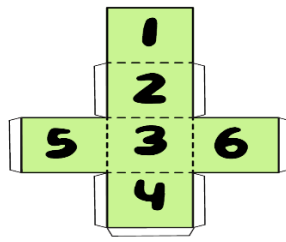
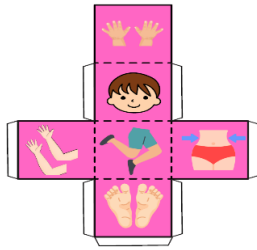
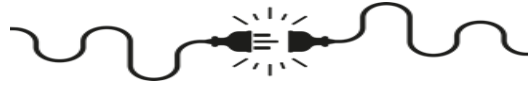
Colocaremos a los alumnos en parejas, en una mesa enfrentados.

Se colocan todas las fichas en la mesa boca abajo. El primer jugador levanta 2 fichas, si coinciden y tienen el mismo dibujo, se las lleva y colocará la ficha que contiene la imagen en la silueta en el lugar que corresponda. La que muestra la palabra se la quedará a modo de punto y sigue levantando otras dos. Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo, y pasa el turno al siguiente jugador. A medida que vayan levantando todas las imágenes conseguirán rellenar la plantilla completa. Ganará el jugador que tenga más puntos cuando no queden fichas en el centro de la mesa.



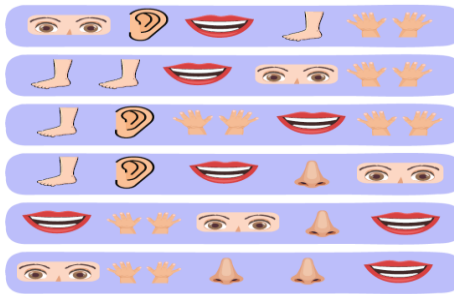
2. ¡Mira qué hago!

En parejas, el juego consiste en lanzar tres dados. Uno con acciones (levanto, toco, muevo...); otro con partes del cuerpo y otro con números. El jugador tendrá que hacer los movimientos con las partes del cuerpo el número de veces que indique el dado. Por ejemplo: mover tres veces el brazo. Levantar 4 veces la pierna.



3. Adivina.

En grupos de 4. Cada niño tendrá una serie de tarjetas que muestran una secuencia de partes del cuerpo representadas mediante imágenes (todos las mismas). En su turno, tocará por orden las partes del cuerpo que indica la tarjeta y los demás tendrán que adivinar de cuál se trata.

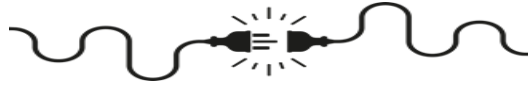


Sugerencias

Como actividad alternativa se propone que utilizando los dados numéricos y de partes del cuerpo de la actividad “mira que hago” los alumnos lancen éstos y con la premisa de: “el marciano Cornelius tiene ...” vayan construyendo con materiales del aula. Por ejemplo: el marciano Cornelius tiene: 2 cabezas; 5 brazos; 3 piernas...

También pueden hacerlo dibujando.





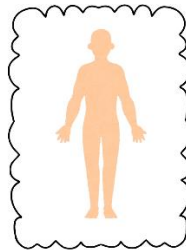
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** impresora, cartulinas Din A4, plastificadora.

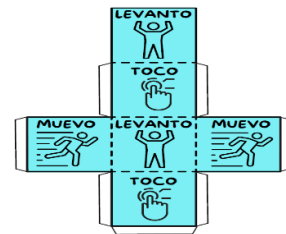
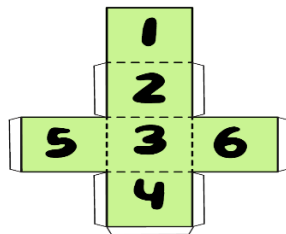
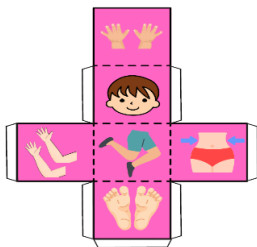


Espacios: Aula de clase o gimnasio.

Tipo de actividad: En parejas y pequeño grupo (4 alumnos).



Tarjeta para imprimir "memory"



Tarjeta para imprimir "dados mira qué hago"



Tarjeta para imprimir "adivina"

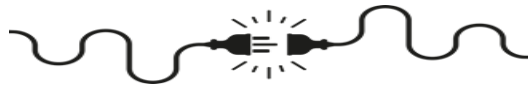




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Reconoce y sitúa las partes más importantes de su cuerpo.			
Reconoce y sitúa las partes más importantes de su cara.			
Asocia las partes del cuerpo con las posibilidades de movimiento y acción de cada una de ellas.			
Disfruta con los juegos y actividades propuestas.			





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.

Más información



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Memory



¡Mira que hago!



Adivina