

## Título: GOMITAS PARA MIS MANITAS

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

**Áreas Curriculares:** interdisciplinar.

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



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado trabajará con gomitas de colores y sus propias manos para reproducir modelos de tarjetas, fomentando su pensamiento computacional a través del juego.

Mediante la observación y la colocación de las gomas en sus dedos siguiendo las instrucciones visuales, se descompondrá el problema en pasos pequeños, identificando patrones y secuencias.



## Objetivos

- Introducir el seguimiento de pasos ordenados, facilitando la comprensión de algoritmos básicos.
- Desglosar las tareas en pasos pequeños y manejables.
- Identificar y reproducir secuencias visuales con manipulativos, reforzando habilidades de observación y lógica.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Trabajar conceptos espaciales (cerca-lejos, encima-debajo, etc.).
- Mejorar la motricidad fina.

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





## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** gomitas de 8 colores (8 verdes, 8 blancas, 8 amarillas, 8 rojas, 8 azules, 8 rosas, 8 negras y 8 naranjas), plantilla impresa a doble cara con tarjetas, fundas térmicas y plastificadora.



**Espacios:** aula.

**Tipo de actividad:** pequeños grupos.



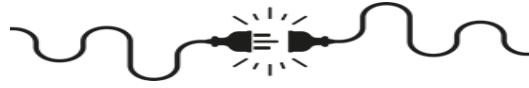
## ¿Cómo lo hacemos?

1. Organiza el aula para que se pueda trabajar en pequeños grupos.
2. Prepara las tarjetas según su numeración. Están graduadas según su dificultad. Las tarjetas con números más bajos representan patrones más sencillos, mientras que las de números más altos contienen patrones más elaborados. Esta progresión gradual de la dificultad añade un elemento de reto creciente a la actividad.
3. Forma equipos de 3 o 4 participantes y proporciona un conjunto de tarjetas y un set de gomitas de colores.
4. Explica que tienen que reproducir en sus manos el patrón que aparece en la tarjeta.
5. El alumnado tiene que observar de qué color es cada gomita y en qué mano y dedo colocarla, prestando atención a las posiciones y combinaciones.
6. Deben usar atención y lógica para descomponer la tarea, identificar patrones y repetirlos.
7. En caso de error, deben probar diferentes combinaciones hasta que el patrón se reproduzca correctamente.
8. En cada grupo, se puede trabajar en parejas para ayudarse mutuamente a revisar si las gomitas están en la posición correcta, fomentando la cooperación y la comunicación.
9. Una vez finalizada la actividad, puedes reflexionar con la clase sobre cómo reproducir los patrones. Requiere: prestar atención a los detalles, descomponer la tarea en partes y seguir una serie de pasos; lo cual es similar a cómo los ordenadores siguen algoritmos para resolver problemas. Destaca la importancia de observar patrones y la perseverancia en caso de errores, habilidades fundamentales en programación informática.

## Sugerencias

1. Una vez que el grupo domine el juego, se pueden realizar competiciones para ver quién copia una tarjeta en el menor tiempo posible.
2. Proporciona fotocopias de las tarjetas en papel con las manos en blanco y pinturas de colores para que puedan crear sus propios patrones.





## Tarjetas para imprimir:

[Tarjetas a color y plantillas blanco-negro.](#)

## Gomas de 3 cm de diámetro:





## ¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Reproduce los patrones de gomitas correctamente en sus manos y dedos.			
Comunica claramente y coopera bien con otros alumnos del equipo.			
Toma decisiones rápidas y resuelve la actividad sin ayuda.			
Muestra buena motricidad fina.			





## Pensamiento Computacional

**Algoritmos (pasos y reglas):** al seguir las instrucciones visuales de las tarjetas, se aprende a ejecutar una serie de pasos bien definidos para reproducir el patrón correcto. También, resuelven problemas al identificar qué mano o manos (izquierda o derecha) utilizar. Este proceso les ayuda a comprender la importancia de seguir un conjunto de reglas o secuencias para completar una tarea.

**Descomposición (dividir en partes):** los patrones más complejos se dividen en pasos pequeños y manejables. El alumnado descompone la tarea en partes más sencillas, como identificar el color, la mano y el dedo correspondiente, lo que facilita el proceso de resolución.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** los estudiantes identifican patrones en las tarjetas, notando similitudes en las posiciones de las gomitas. Al reconocer estos patrones, son capaces de replicar las combinaciones de manera más rápida y eficiente en futuras tareas.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** durante la actividad, aprenden a concentrarse en los elementos clave (colores y posiciones de las gomitas) y a descartar detalles que no son relevantes para resolver el problema, como por ejemplo el color de la piel de las manos, simplificando así el proceso y facilitando la resolución.

## Más información



Esta actividad se ha elaborado partiendo de la idea propuesta por @maestramaiteog en el blog [Orientación Andujar](#). Haz clic en el enlace para acceder a más recursos educativos.

**Código QR vinculado con el recurso de la actividad:**

