

Título: Pixelando la Prehistoria

Nivel educativo: 2º y 3º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 y 5 años).

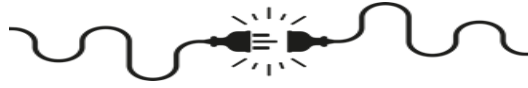
Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: 3 sesiones durante el 1º trimestre. || 

Descripción breve de la actividad

En esta actividad, los alumnos descubrirán tres importantes inventos y descubrimientos de la prehistoria a través de adivinanzas y pixel art. Los niños completarán dibujos en una malla de 11x11 coloreando las casillas según las instrucciones, revelando así imágenes relacionadas con la prehistoria.





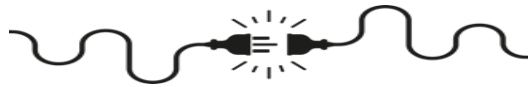
Objetivos

- Introducir a los niños a los conceptos de inventos y descubrimientos en la prehistoria.
- Desarrollar habilidades de pensamiento computacional mediante la identificación y creación de patrones.
- Fomentar la curiosidad y el interés por la historia y la ciencia.
- Mejorar la coordinación motora fina y la atención al detalle.

Competencias clave a desarrollar:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

1. Introducción:

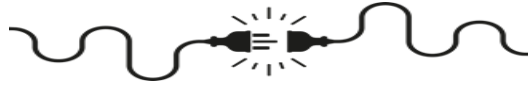
- a. El docente presenta brevemente la prehistoria y algunos de los inventos y descubrimientos más importantes (como el uso del fuego, la creación de herramientas de piedra, la invención de la rueda, etc.).

2. Adivinanzas y Pixel Art:

- a. Dividir a los niños en pequeños grupos.
- b. Entregar a cada grupo una hoja con una malla de 11x11 y lápices de colores.
- c. Leer una adivinanza relacionada con un invento o descubrimiento prehistórico. Por ejemplo: **Adivinanza para la rueda: Soy redonda y giro sin parar, en la prehistoria me empezaron a usar. Ayudo a mover cosas de aquí para allá, ¿sabes qué soy?**
- d. Los niños deben adivinar la respuesta y luego colorear las casillas de la malla según las instrucciones para revelar la imagen del invento o descubrimiento.

3. Reflexión:

- a. Hablar sobre la importancia de los inventos y descubrimientos en la prehistoria y cómo han influido en nuestras vidas hoy en día.



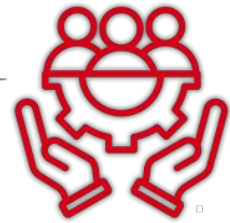
Sugerencias

Como alternativa, los alumnos pueden crear sus propios diseños para que otros compañeros adivinen el pixel-art generado por ellos mismos. De este modo pueden desarrollar sus propias creaciones.



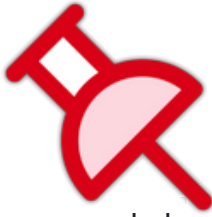
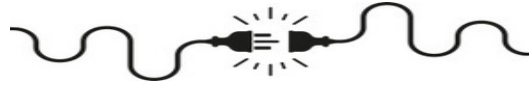
Recursos

- **Personales:** Docente y alumnado
- **Materiales:** Hojas con mallas de 11x11, lápices de colores, imágenes de referencia de los inventos y descubrimientos prehistóricos (fuego, rueda, hacha de sílex).



Espacios: Aula

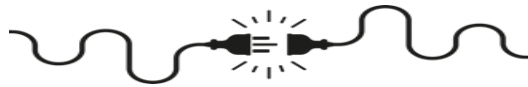
Tipo de actividad: artístic



Descarga de las fichas con adivinanzas para descubrir los distintos inventos y/o descubrimientos:

[PIXELANDO LA PREHISTORIA.PDF](#)

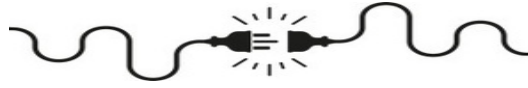




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Participación activa en la actividad.	Participa de manera entusiasta en todas las actividades, colabora con sus compañeros.	Participa en la mayoría de las actividades, colabora con sus compañeros con algunas indicaciones.	Participa de manera limitada en las actividades, necesita constantes recordatorios para colaborar.
Capacidad para identificar y completar patrones.	Identifica y completa patrones complejos de manera autónoma.	Identifica y completa patrones simples con poca ayuda.	Tiene dificultades para identificar y completar patrones.
Comprensión básica de los inventos y descubrimientos prehistóricos presentados.	Muestra una comprensión clara de los inventos y descubrimientos prehistóricos. Explica y relaciona.	Muestra una comprensión básica de los inventos y descubrimientos prehistóricos. Sólo los menciona.	Tiene dificultades para comprender los inventos y descubrimientos prehistóricos.





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

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:

