

Título: Mi lugar seguro

Nivel educativo: 3º curso de 2º ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Crecimiento en armonía.

Temporalización: primera semana de diciembre (celebración de la Constitución).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad se trabaja uno de los derechos fundamentales de la infancia, en concreto, el derecho a la vivienda, para que asimilen la importancia de tener un hogar seguro donde vivir.

Además, busca desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional (lógica, patrones, clasificación y resolución de problemas) a través de actividades grupales y por rincones de trabajo.

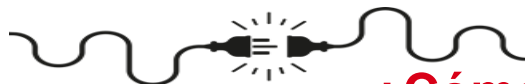


Objetivos

- Conocer y reflexionar sobre el significado de “tener derecho a una vivienda”.
- Incorporar conceptos básicos sobre la vivienda: estancias, tipos y personas que viven en ellas.
- Organizar y analizar información de forma lógica.
- Mejorar la percepción espacial, la atención y concentración.
- Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional: detección de patrones, resolución de problemas y análisis de posibles soluciones.

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





¿Cómo lo hacemos?



1. En primer lugar, vamos a jugar entre todos al “pilla-pilla” en un lugar amplio del colegio. Haremos énfasis en el concepto de “casa” en el juego (lugar seguro, tranquilo y protegido).
2. Después, utilizamos el concepto de “lugar seguro” del juego “pilla – pilla” recién jugado para reflexionar en asamblea acerca de lo que significa. Podemos utilizar preguntas de activación y reflexión como: ¿Cómo te sentías cuando estabas en “casa” ?, ¿te sentías seguro o segura?, ¿cómo te sentías cuando no llegabas a “casa”? etc.
3. Tras esta reflexión, enlazaremos con la temática específica de su casa haciéndoles preguntas abiertas sobre la misma. Vemos entre todos las estancias de la casa y las cosas que hacemos en ella (alimentarse, descansar, jugar, estar con nuestra familia, sentirnos seguros y protegidos, etc.). Por otro lado, veremos los diferentes tipos de casa, pensando en que hay hogares muy distintos y diferentes tipos de personas que viven en ellas. A modo de apoyo visual nos ayudaremos de unas flashcards (Anexo 1 y 2).
4. El siguiente paso sería llevar a cabo actividades por rincones, organizados en grupos:
 - Rincón de las DIFERENCIAS: buscar las diferencias entre dos imágenes de las distintas estancias de la casa.
 - Rincón de los COLORES: clasificar elementos siguiendo una variable de color dada.
 - Rincón de los LABERINTOS: identificar posibles caminos con el objetivo de elegir la opción más adecuada.
 - Rincón ¿QUIÉN VIVE DÓNDE?: asociar cada persona con el tipo de casa correspondiente.
 - Rincón de TANGRAM: crear figuras con un modelo dado y experimentar de forma libre nuevos diseños.
5. A modo de cierre, entre todos, jugamos al “Bingo de las casas”.



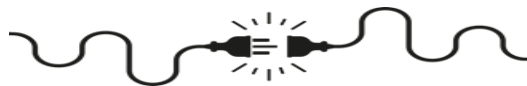
Sugerencias

Se recomienda que el material de los rincones esté plastificado o utilizar bolsillos reutilizables, para que tengan un uso continuado en el tiempo y sea fácil usarlo varias veces en la misma actividad.

Como adaptación se sugiere elaborar un ejemplo de ejercicio realizado para que sirva de modelo y acortar el proceso de alguna actividad (por ejemplo, la actividad de los colores se puede hacer al inicio entre todos o utilizar los laberintos con menor dificultad).

El tangram se puede dar con apoyo visual o con la plantilla para que sea más sencillo.





Recursos

- **Personales:** docente y alumnos.
- **Materiales:** archivos descargables y utensilios de trabajo (rotuladores, lápices, ceras, tijeras, bolsillos reutilizables etc.)



Espacios: aula de clase o espacio amplio (patio, sala de psico).

Tipo de actividad: en asamblea y por rincones.



Rincón 1: diferencias.

Actividades Desenchufadas

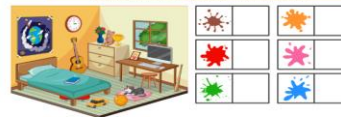
BUSCA LAS DIFERENCIAS



Rincón 2: colores.

Actividades Desenchufadas

¿Cuántos elementos de cada color hay en la habitación?

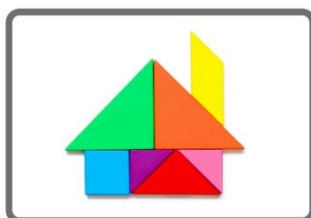


Rincón 4: laberintos.

Actividades Desenchufadas



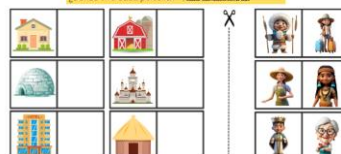
Rincón 4: tangram.



Rincón 3: ¿quién vive dónde?

Actividades Desenchufadas

¿Dónde vive cada persona?



Actividad final: bingo.

Actividades Desenchufadas

BINGO DE CASAS

BINGO DE CASAS



Actividades Desenchufadas



Actividades Desenchufadas

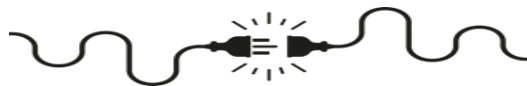


CUARTO

Tarjetas de las estancias.

Tarjetas de las casas.

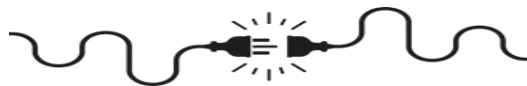




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Comprensión del derecho a la vivienda.	El alumno/a organiza y clasifica la información de manera lógica, mostrando capacidad para hacer conexiones.	El alumno/a organiza y clasifica la información de manera coherente, pero con algunas imprecisiones.	El alumno/a tiene dificultades para organizar la información de manera coherente.
Identificación de tipos de viviendas y estancias.	El alumno/a puede identificar y nombrar diferentes tipos de viviendas y las estancias que las componen.	El alumno/a reconoce varios tipos de viviendas y puede identificar algunas estancias.	El alumno/a tiene dificultades para identificar tipos de viviendas y sus estancias.
Organización y análisis de la información.	El alumno/a organiza y clasifica la información de manera lógica, mostrando capacidad para hacer conexiones.	El alumno/a organiza y clasifica la información de manera coherente, pero con algunas imprecisiones.	El alumno/a tiene dificultades para organizar la información de manera coherente.
Detección de patrones y resolución de problemas.	El alumno/a identifica patrones con facilidad y propone soluciones lógicas a los problemas planteados.	El alumno/a identifica algunos patrones y ofrece soluciones a los problemas con poca ayuda.	El alumno/a tiene dificultades para detectar patrones y no sabe cómo abordar los problemas.





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.

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:

DIFERENCIAS



LABERINTOS



COLORES



TANGRAM



¿QUIÉN VIVE DÓNDE?



BINGO



TARJETAS DE LAS CASAS



TARJETAS DE LAS ESTANCIAS

