

Título: AVENTURAS GEOMÉTRICAS.

Descubre secuencias con pictogramas.

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

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

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



Descripción breve de la actividad

La mascota de la clase nos ha dejado unas tarjetas con formas geométricas y por detrás una acción motriz que le corresponde. Con estas tarjetas el alumnado va a diseñar series que tendrán que representar mediante las acciones motrices y que el resto de la clase tendrá que reproducir.

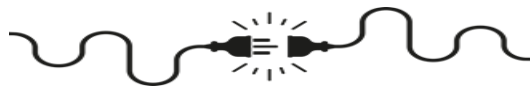


Objetivos

- Repasar los atributos de los objetos, formas geométricas.
- Crear, secuenciar y asociar de acciones a serie de formas geométricas.
- Representar la información, procesando datos.
- Desarrollar las relaciones de orden y seriación, a través de la manipulación, observación y experimentación.

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



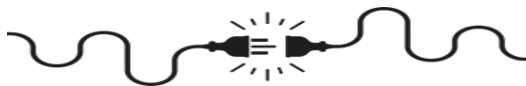


¿Cómo lo hacemos?

1. Preparación previa: en los grupos de clase poner una figura geométrica en tamaño folio. Llevar impreso las tarjetas y las series para el alumnado.
2. Al entrar en clase les damos una tarjeta con una figura geométrica. El alumnado tiene que juntarse con los que tienen la misma tarjeta.
3. Una vez en grupos buscan las mesas donde aparece su figura geométrica y se sientan.
4. Repasamos entre todos los nombres de cada figura geométrica.
5. Les preguntamos qué es lo que hay detrás de cada tarjeta. Les hacemos las preguntas necesarias hasta que logren averiguar que son pictogramas de acciones motrices.

Cuadrado: Saltar. Círculo: Agacharse. Estrella: Girar los brazos. Rectángulo: Equilibrio pata coja. Triángulo: Una rodilla en el suelo. Rombo: Mano en la cabeza.

6. Recogemos las tarjetas que tienen y les damos una ficha con series de acciones y de formas geométricas dibujadas. Tendrán que unir las series de acciones con su correspondiente serie de figuras geométricas. Se entregarán diversas fichas con un número variable de serie en cada ficha para ir aumentando la dificultad. En el apartado recursos se ofrecen 6 fichas, pero se pueden hacer todas las que se crean necesarias.



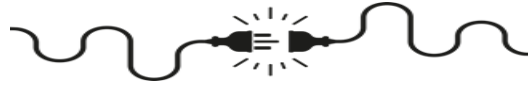
7. Se entregará a cada grupo tres figuras geométricas, a todos las mismas. Cada grupo tendrá que diseñar una serie con las acciones motrices y escenificar a los demás grupos. El resto de grupos tendrá que representar la serie con las figuras geométricas. Cada grupo tiene que salir a la pizarra y mostrar su serie de figuras geométricas. El grupo que creó la serie tiene que decir si la serie es correcta o no, en caso de que no sea correcta tiene que identificar el error. El resto de grupos también puede identificar si la serie es correcta o si tiene posibles errores. Una vez que se ha corroborado que todos los grupos han hecho bien la serie, es representada mediante las acciones motrices por toda la clase a la vez.
8. Este ejercicio se repetirá entregando a cada grupo una figura más. De tal forma que vamos aumentando la complejidad del ejercicio todo lo que queramos, pudiendo darles hasta 6 tarjetas que son las que tenemos ya hechas.
9. Se entregará a cada grupo 6 figuras geométricas, a todos las mismas, pero repitiendo figuras para que puedan hacer series. La dinámica del ejercicio es la misma que el ejercicio número 7. De igual manera se puede complicar más dándoles más tarjetas y haciendo así series más complejas.

Sugerencias

REFLEXIÓN Para la actividad 6. ¿Hay alguna característica de las tarjetas que os pueda ayudar a conocer el orden correcto? Los colores se corresponden con forma y acción motriz. Pretendemos que se den cuenta que es un patrón que puede ayudarles.

El paso 9 es para aumentar la complejidad. Seguramente no dará tiempo a hacerlo en la misma sesión. Se muestra como propuesta para continuar durante otra sesión más.





Recursos

- **Personales:** profesora del aula y alumnado.
- **Materiales:** folios con las figuras geométricas. Tarjetas de figuras geométricas y acciones. Hojas con series.



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: grupos de 4.



Materiales a imprimir:

[Figuras geométricas a tamaño A4.](#)

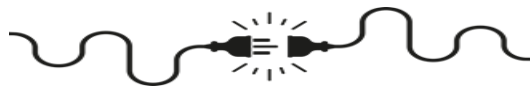


Tarjetas a doble cara con las figuras geométricas y los pictogramas con las acciones motrices. Se recomienda llevar impreso al menos un juego de tarjetas por grupo. Si queremos hacer series más complejas tendremos que llevar impresas más tarjetas.



[Secuencias-series a tamaño A4 en horizontal.](#) Una por grupo.



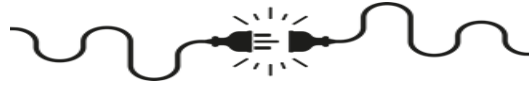


¿Qué hemos aprendido?

Competencia Específica: identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.

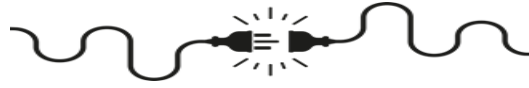
Criterios de Evaluación			
1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.	Establece relaciones complejas y significativas entre objetos a partir de sus cualidades o atributos; demuestra una gran curiosidad e interés constantes.	Identifica y relaciona objetos de manera adecuada según sus cualidades o atributos; muestra un interés moderado y curiosidad ocasional.	Muestra una capacidad limitada para identificar y relacionar objetos según sus cualidades o atributos; demuestra poca curiosidad e interés.





Criterios de Evaluación			
1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.	Muestra una habilidad destacada para organizar su actividad y ordenar las secuencias de manera lógica; utiliza las nociones temporales básicas de forma precisa y consistente.	Organiza su actividad y ordena las secuencias de manera adecuada; utiliza las nociones temporales básicas con cierta eficacia.	Tiene dificultades para organizar su actividad y ordenar las secuencias; utiliza las nociones temporales básicas de manera limitada.





Pensamiento Computacional

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:



Figuras A4



Tarjetas



Secuencias