

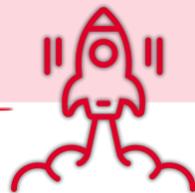


Título: La hispanidad con Talebot

Nivel educativo: 3er Nivel de Educación Infantil (5 años)

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno, Comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 1º Trimestre. 1 sesión



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del “Día de la Hispanidad”. Los estudiantes descubrirán diferentes ritmos y canciones vinculadas a la tradición presente en la temática de la Hispanidad, mediante el Talebot realizarán una serie de retos que tendrán como fin la localización geográfica de diferentes países junto con su música tradicional. Enfocando la actividad para el significado de la La Hispanidad como un concepto cultural, histórico y lingüístico que hace referencia al conjunto de países, pueblos y comunidades que comparten la lengua española y una herencia cultural común derivada de la influencia de España, especialmente a partir de la colonización de América.





Objetivos

- Reconocer diferentes ritmos y estilos musicales asociados a una cultura.
- Utilizar el Talebot y su programación como medio para conocer diversos países vinculados a la cultura hispánica.
- Desarrollar habilidades rítmicas y de expresión mediante el uso del Talebot.
- Interaccionar con Talebot para superar retos asociados a la Hispanidad.
- Fomentar el trabajo en equipo y el respeto mutuo a la hora de colaborar para realizar las actividades.

Competencias clave a desarrollar: Comunicación Lingüística, Cultural y artística, Social y Cívica, Conocimiento y la Interacción con el Mundo Físico.



¿Cómo lo hacemos?

1. En gran grupo se presentan las canciones y los países que representan donde destacan los estribillos. También las posibilidades de movimiento de Talebot. Después en el tablero se superponen las fichas recortadas.
2. Con la canción que represente a cada país, programan a Talebot para que llegue a su país, también se podrá cantar ya que tienen la letra.
3. En la medida de lo posible se realizará en pequeños grupos con dicho objetivo, todas las canciones tendrán solo el estribillo.
4. Tendrán que programar al Talebot para que llegue al destino propuesto en base a la canción del país seleccionado.
5. Seguirán diversos roles:

Programador/a: indicará la secuencia correcta para llegar al destino.

Activador/a: preparará el Talebot para su movimiento.

Revisor /a: de la secuencia y melodía, comprobará que se puede activar.

6. En la parte final se dará un feedback de la actividad y de lo aprendido.
7. Elegirán la melodía y el recorrido preferido.

Sugerencias

Adaptar los tableros y las músicas a otras temáticas, aumentar el número de países y la complejidad de los circuitos. Que suene la música de un país, o cantando la letra del mismo y programen para llegar a su país, con el circuito que propongan.





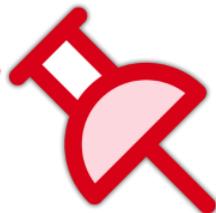
Recursos

- **Personales:** Docentes y alumnos/as.
- **Materiales:** Tablero adaptado a la hispanidad, fichas y letras de canciones y música en pizarra digital con el QR de la actividad.



Espacios: aula convencional.

Tipo de actividad: Hispanidad guiada.



Material propuesto para la secuenciación:

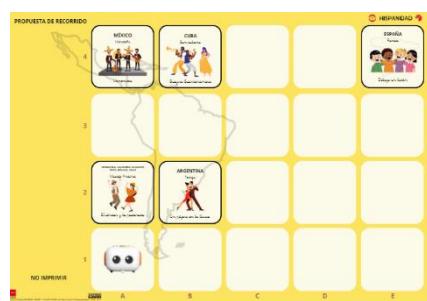
1. Roles para la actividad



2. Tarjetas de países



3. Tablero para actividad



4. Descargables de letras de canciones y recursos.

5. Descargables de estribillos de canciones de los países (música/mp3):

[Argentina](#)



[España](#)



[México](#)



[Cuba](#)



[Chile \(varios\)](#)





¿Qué hemos aprendido?

Evaluación de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Realizar circuitos con el Talebot de forma correcta en base a la propuesta musical seleccionada.			
Conocer diferentes países relacionados con la hispanidad.			
Participar de forma activa y trabajar en equipo de manera satisfactoria.			





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.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

LETRAS DE CANCIONES



RECURSOS

