

Título: COCINA RÁPIDA

Nivel educativo: 2º y 3er curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 y 5 años) adaptable según niveles de juego.

Áreas Curriculares: Crecimiento en armonía y Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: 15-20 minutos (cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado tendrá que reconocer patrones y secuencias en las cartas propuestas que deberá repetir a través de su material de imitación de la realidad (realia).

El profesorado mostrará una carta en la que aparece una tostada o sándwich. El alumnado deberá crear esa misma tostada o sándwich en el orden correcto y con los ingredientes propuestos, trabajando los conceptos de encima y debajo.



Objetivos

- Ordenar una secuencia a partir de 2 elementos.
- Tomar decisiones rápidas para resolver problemas en tiempo real.
- Aplicar los conceptos encima y debajo.
- Desarrollar competencias de colaboración.
- Mejorar las funciones ejecutivas de planificación y control inhibitorio.

Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, ciencia y tecnología, digital, personal y social.





¿Cómo lo hacemos?

1. Organiza los grupos en los que va a trabajar el alumnado.
2. Reparte un conjunto completo de imágenes de los alimentos a cada uno de los grupos.
3. Elige el nivel que quieres trabajar (del 1 al 4 según la cantidad de alimentos que intervienen) según las características y necesidades de tu alumnado y selecciona las cartas asociadas a ese nivel.
4. Muestra una carta a los grupos para que elijan los ingredientes y los coloquen en la posición adecuada, copiando así el patrón de la imagen.
5. Comprueba que el alumnado ha copiado el patrón de manera correcta y, en caso de que no sea así, analiza cuáles han sido las dificultades.
6. Repite el proceso hasta acabar el nivel respetando los ritmos.

Sugerencias

Una vez finalizada la actividad, el profesorado reflexionará con el grupo clase sobre las dificultades y obtendrá el feedback del juego, valorando la posibilidad de aumentar de nivel o introducir el juego en el rincón de lógico-matemática, juegos de mesa o similar.



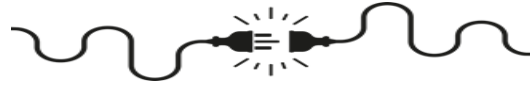
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** baraja de carta y recortables de comida.



Espacios: aula, asamblea y rincones.

Tipo de actividad: individual o pequeño grupo.



Cocina rápida



¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación



Ordena secuencias a partir de 2 elementos.

Toma decisiones rápidas para resolver problemas en tiempo real.

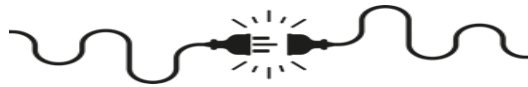
Aplica los conceptos encima y debajo.

Desarrolla competencias de colaboración.

Inhíbe comportamientos innecesarios para desarrollar la tarea.

Planifica antes de ejecutar la acción.





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

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



La idea de esta actividad es similar a otros juegos de atención y planificación.