



## Título: MOVI DADO

**Nivel educativo:** 2º ciclo de Educación Infantil.

**Áreas Curriculares:** descubrimiento y exploración del entorno.

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos (cualquier trimestre).



## Descripción breve de la actividad

"Movi Dado" es una actividad donde nuestro alumnado lanza un dado para decidir **qué** acción física realizar y otro dado para determinar **cómo** hacerlo (rápido, lento, en grupo, etc.). A través del juego desarrolla habilidades de **pensamiento lógico** mientras se mueve y se divierte.



## Objetivos

- **Seguir instrucciones simples** combinando dos elementos (movimiento y condición) en una secuencia lógica.
- **Desarrollar habilidades motoras** al realizar acciones físicas adaptadas a diferentes condiciones.
- **Fomentar la concentración y la memoria** al recordar las reglas y condiciones de cada lanzamiento del dado.

**Competencias clave a desarrollar:** competencia en comunicación lingüística, competencia matemática, competencia social y cívica y competencia en conciencia y expresiones culturales.





## ¿Cómo lo hacemos?

### Preparación:

- Se coloca a los estudiantes en un círculo amplio donde puedan moverse con libertad.
- Se presenta el dado grande con números que se relacionan con las acciones físicas (saltar, girar, aplaudir, correr en el lugar, etc.).
- Se presenta el dado pequeño que indica números relacionados con las condiciones (rápido, lento, en grupo, solo, de puntillas, etc.).

### Explicación:

- Se explica la dinámica del juego y se da un ejemplo sencillo para que lo entiendan: si sale “saltar” en el dado grande y “rápido” en el dado pequeño, todos saltarán rápidamente.

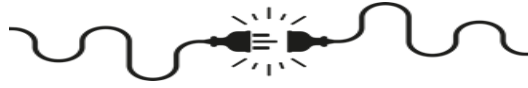
### Desarrollo:

- El dado grande es lanzado por un estudiante para elegir el movimiento.
- Otro miembro del grupo lanza el dado pequeño para determinar cómo se realizará el movimiento.
- Los demás realizan la acción física de acuerdo a las instrucciones dadas por los dados.
- Se repiten varias rondas, permitiendo que diferentes estudiantes lancen los dados en cada turno.

## Sugerencias

Tras varias rondas, se hace un breve descanso para reflexionar sobre lo que hicieron: ¿cuál fue el movimiento más divertido?, ¿qué les costó más? Es conveniente elogiar el esfuerzo y reseñar brevemente cómo pudieron seguir las reglas y tomar decisiones basadas en las instrucciones del dado, conectando la actividad con la lógica y las secuencias.





## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:**
  - Un dado grande de foam o cartón con seis caras.
  - Tarjetas o imágenes que representen diferentes acciones físicas (p. ej., saltar, correr, girar, aplaudir, balancearse, tocarse la cabeza).
  - Un dado pequeño o fichas con colores o formas para las condiciones.



**Espacios:** gimnasio o patio.

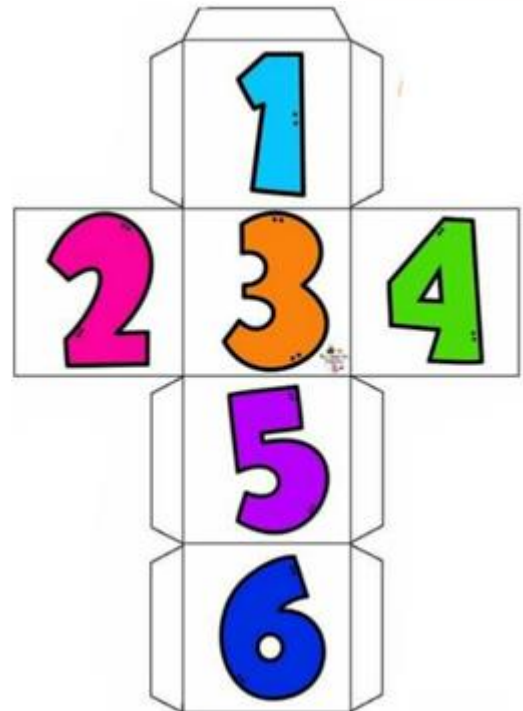
**Tipo de actividad:** gran grupo.

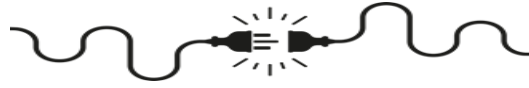


**Plantilla e instrucciones para dado:**

[Plantilla de Dado X2 \(dos tamaños\)](#)

[Instrucciones y cómo hacerlas](#)

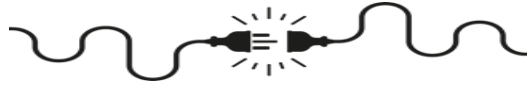




## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
<b>Cumplimiento de las instrucciones:</b> sigue correctamente la combinación de movimiento y condición dada por los dados.			
<b>Participación activa:</b> participa en todas las rondas, realizando las acciones físicas propuestas.			
<b>Coordinación motora:</b> muestra habilidad y control al ejecutar los movimientos físicos de manera adecuada.			
<b>Colaboración y respeto:</b> respeta los turnos y juega en equipo durante la actividad.			
<b>Comprensión de la lógica:</b> demuestra haber entendido el concepto de secuencias y condiciones, aplicando correctamente las reglas del juego.			





## Pensamiento Computacional

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones 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.

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



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



[Plantilla de Dado X2 \(dos tamaños\)](#)



[Instrucciones y cómo hacerlas](#)