



Título: BAILANDO EN BUCLE.

Nivel educativo: Segundo Ciclo de Educación Infantil. 5 años.

Áreas Curriculares: Interdisciplinar.

Temporalización: 3 sesiones de 45 minutos en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

Los alumnos programarán una coreografía utilizando tarjetas con dibujos que representan diferentes movimientos. A través del uso de estas tarjetas, los alumnos crearán una secuencia de baile en bucle que se repetirá al ritmo de una música propuesta. La actividad se centrará en la coordinación motora, el reconocimiento de patrones y la capacidad de planificar una secuencia de movimientos.



Objetivos

- Introducir el concepto de bucles a través de la repetición de secuencias programadas con tarjetas.
- Fomentar el pensamiento lógico mediante la planificación de una coreografía.
- Desarrollar la coordinación motora y la expresión corporal.
- Promover la colaboración en equipo para crear una secuencia de movimientos.

Competencias clave a desarrollar:

1. **Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
2. **Competencia en ciencia y tecnología** (iniciación al pensamiento lógico y secuencial).
3. **Competencia en comunicación lingüística** (descripción y planificación de movimientos).





Sesión 1 ¿Cómo lo hacemos?

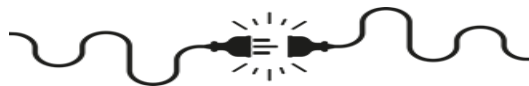


1. **Inicio (10 minutos):** Se introduce el concepto de bucles como algo que se repite una y otra vez, utilizando movimientos corporales como ejemplo. Se pide a los niños que repitan un movimiento (por ejemplo, palmear) varias veces para comprender la idea de repeticiones.
2. **Explicación de las tarjetas (10 minutos):** Se presentan las tarjetas de los movimientos (palmadas, saltos, giros, etc.) y las tarjetas de bucles. Se explica cómo usar las tarjetas para "programar" una secuencia de baile. Se permite a los alumnos explorar las tarjetas de forma libre y practicar los movimientos.
3. **Actividad individual y en parejas (15 minutos):** Cada alumno elige 4 tarjetas de movimiento y practica su secuencia de movimientos de forma individual. Practica combinando las 4 tarjetas en diferente orden. Después, los niños se agrupan en pares y comparten sus secuencias. Si da tiempo, puede crear una secuencia uniendo todas sus tarjetas y practicarla.
4. **Cierre y reflexión (10 minutos):** Breve discusión en gran grupo sobre qué movimientos se eligieron y cuáles se repitieron. Se introduce la idea de cómo estos movimientos podrían agruparse en un bucle.



Sesión 2 ¿Cómo lo hacemos?

5. **Inicio (10 minutos):** Repaso del concepto de bucles y de los movimientos practicados en la sesión anterior.
6. **Actividad en pequeños grupos (15 minutos):** Los alumnos se dividen en pequeños grupos y cada grupo debe elegir al menos 10 tarjetas de movimientos y crear una secuencia. Luego, buscan patrones repetitivos en la secuencia y utilizan tarjetas de bucle para agrupar dichos patrones.
7. **Actividad en gran grupo (20 minutos):** Cada grupo presenta su secuencia de movimientos al resto de la clase. Se analiza si hay movimientos que se repiten y se aplica el concepto de bucle para simplificar la secuencia. Cada grupo ejecuta su coreografía mientras el resto de la clase observa.
8. **Cierre y Reflexión (5 minutos):** Reflexión en grupo sobre la importancia de los bucles y cómo ayudan a simplificar las secuencias. Se fomenta la discusión sobre qué secuencias fueron más fáciles de recordar gracias al uso de bucles.



Sesión 3 ¿Cómo lo hacemos?



9. **Inicio (5 minutos):** Repaso rápido de los bucles y las secuencias creadas en las sesiones anteriores. Se presentan las tarjetas de movimiento y se recuerda cómo se pueden agrupar las repeticiones usando los bucles.
10. **Actividad en gran grupo (15 minutos):** Mientras escuchan la música seleccionada de los recursos, cada grupo elige varias tarjetas de movimiento (una por alumno del grupo). Después, como clase, se crea una secuencia grupal pegando las tarjetas de todos los grupos en la pizarra (cada grupo añade las suyas). Los alumnos deciden juntos qué movimientos pueden agruparse en bucles.
11. **Actividad en gran grupo - Ejecución de la coreografía (20 minutos):** Se reproduce la música seleccionada y se ejecuta la coreografía varias veces, dando la oportunidad a todos los alumnos de participar y mejorar su ejecución.
12. **Cierre y Reflexión (5 minutos):** Reflexión final sobre cómo usaron los bucles para hacer que la coreografía fuera más fácil de recordar y realizar. Se hace hincapié en la importancia de trabajar en equipo y de la creatividad en la creación de secuencias.

13.

Sugerencias

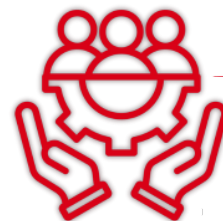
- **Asegúrate de que todos los niños entienden los movimientos:** Muestra y explica cada tarjeta de movimiento de manera clara. Puedes hacer una pequeña demostración para que los alumnos visualicen cómo deben ejecutarlo.
- **Permite tiempo para explorar:** Puede que los alumnos necesiten un poco de tiempo para familiarizarse con las tarjetas y los movimientos. No tengas prisa en empezar la coreografía, deja que experimenten y practiquen los movimientos libremente.
- **Utiliza diferentes tipos de música:** Como se proporcionan diferentes archivos de música, puedes usarlos para que practiquen en las actividades en pequeños grupos con diferentes músicas antes de la coreografía en gran grupo.
- **Utiliza diferentes tamaños de tarjetas:** Imprime las tarjetas para usar en la pizarra en A3 y para usar en pequeños grupos en A4. Imprime varias copias de cada tarjeta para que puedan repetirse.
- **Enfatiza la colaboración:** Es importante que los alumnos trabajen juntos, especialmente si están en pequeños grupos. Anímalos a escucharse unos a otros y a ayudarse mientras deciden las secuencias de tarjetas.





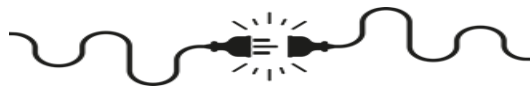
Recursos

- **Personales:** alumnos y docente.
- **Materiales:** tarjetas con dibujos de los movimientos, blu tack para pegar las tarjetas en la pizarra y música para el baile.



Espacios: aula o gimnasio donde los alumnos puedan moverse libremente.

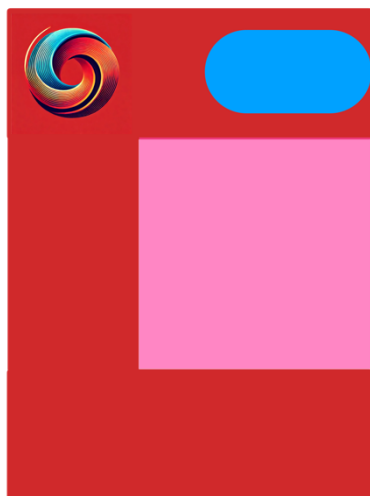
Tipo de actividad: actividad física, cooperativa y de programación desenchufada utilizando tarjetas y movimientos corporales.



Tarjetas para programar los movimientos

Tarjetas imprimibles

* Todas las imágenes han sido generadas con [Dall-e 3](#)



1

7

2

8

3

9

4

10

5

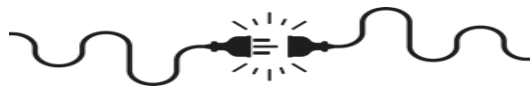
6

Música

*Todas las canciones han sido generadas con [SUNO](#) utilizando letras de canciones populares libres de dominio público.

Audios

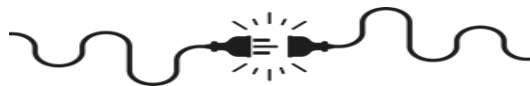




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Programar una secuencia de movimientos usando las tarjetas.	El alumno programa una secuencia completa y coherente utilizando todas las tarjetas correctamente y sin ayuda.	El alumno programa una secuencia utilizando la mayoría de las tarjetas con poca ayuda del docente o compañeros.	El alumno requiere ayuda constante para programar la secuencia y tiene dificultad para utilizar las tarjetas de manera adecuada.
Comprender el concepto de bucles a través de la repetición de la secuencia de baile.	El alumno identifica patrones de repetición y agrupa movimientos de forma autónoma usando las tarjetas de bucle.	El alumno necesita orientación para identificar y agrupar patrones repetitivos usando las tarjetas de bucle.	El alumno no identifica patrones de repetición sin ayuda y tiene dificultades para comprender cómo usar los bucles.
Seguir la secuencia correctamente demostrando coordinación motora.	El alumno ejecuta la secuencia de movimientos de manera fluida y sin errores.	El alumno ejecuta la secuencia de movimientos con algunos errores, pero los corrige durante la actividad.	El alumno tiene dificultad para seguir la secuencia y necesita apoyo constante para realizar los movimientos.
Participar activamente en el grupo y en la ejecución de las secuencias propuestas.	El alumno participa activamente en la creación y ejecución de las secuencias, aportando ideas y ayudando a sus compañeros.	El alumno participa en la mayor parte de las actividades, aunque con menos iniciativa propia.	El alumno participa de forma limitada y necesita motivación constante para colaborar con el grupo.





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

En esta plataforma



puedes acceder a más recursos [“Informática sin un ordenador”](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Audios



Tarjetas imprimibles



*Todas las canciones han sido generadas con [SUNO](#) utilizando letras de canciones populares libres de dominio público.

* Todas las imágenes han sido generadas con [Dall-e 3](#)