



## Título: PROGRAMA TU MELODÍA

**Nivel educativo:** 3<sup>er</sup> curso 2<sup>o</sup> Ciclo de Educación Infantil-5años.

**Áreas Curriculares:** interdisciplinar.

**Temporalización:** 2 sesiones de 45 minutos (en cualquier trimestre).



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a realizar una actividad de robótica desenchufada centrada en el conteo y la relación de cantidades utilizando sonidos. Los sonidos se producirán con el propio cuerpo. El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán cómo un ordenador sigue instrucciones básicas o seriaciones para la consecución de un código.



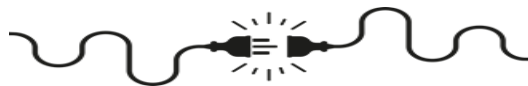
## Objetivos

- Iniciar a los alumnos en el proceso de alfabetización digital.
- Desarrollar habilidades de conteo y relación de cantidades a través de la identificación y producción de sonidos.
- Desarrollar habilidades de lenguaje y expresión musical.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Crear una melodía con diferentes sonidos en grupo.

### Competencias clave a desarrollar:

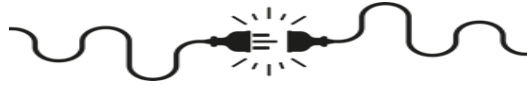
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.





## ¿Cómo lo hacemos?

- 1. INTRODUCCIÓN A LOS SONIDOS:** comienza la actividad ayudando a los niños/as a experimentar con su propio cuerpo para crear sonidos (palmas, pitos, golpecitos en las rodillas etc.). Vamos a utilizar el cuerpo como “caja de sonidos”.
- 2.** Permite que los niños/as experimenten con ellos libremente durante unos minutos.
- 3.** Ayuda a los niños/as a asociar cada sonido corporal a una figura geométrica básica. El triángulo=palmas, el círculo=pitos, el cuadrado=golpecitos en las rodillas.
- 4. CONTEO DE SONIDOS:** divide a los niños/as en grupos pequeños. Reparte a cada grupo un set de tarjetas de figuras geométricas. Cada grupo elige una figura geométrica.
- 5.** Pide a cada grupo que haga el sonido que representa su figura geométrica un número de veces determinado (utilizando los números del 1 al 10).
- 6.** Asegúrate de que todos los grupos cuenten en voz alta mientras hacen el sonido. Esto refuerza el conteo y la relación con la cantidad.
- 7. JUEGO DE RELACIÓN DE CANTIDADES:** coloca las tarjetas con números en una pared o en el suelo. Llama a un grupo y diles que deben hacer el sonido correspondiente a la figura geométrica que han elegido la cantidad del número que elijas (por ejemplo, si han elegido el triángulo y les muestras el número 8, tienen que dar 8 palmadas).
- 8.** Después de hacer el sonido, pídeles que se acerquen a la tarjeta del número que acaban de representar y que la toquen.
- 9. DESAFÍO DE SONIDOS:** pide a los grupos que hagan una secuencia de sonidos que represente una suma. Muéstrales la secuencia en la pizarra. Por ejemplo, si tienen que sumar 2 triángulos + 3 cuadrados, tendrán que dar 2 palmadas y 3 golpecitos en las rodillas, haciendo un total de 5 sonidos.
- 10. ACTIVIDAD CREATIVA:** en los grupos, los niños/as pueden crear su propia melodía combinando las figuras geométricas y los números. Reparte una cartulina por grupo y colores.
- 11.** El grupo creará su propia melodía. Un ejemplo podría ser: 2 triángulos + 4 cuadrados.
- 12.** Cada grupo irá colocando la cartulina en la pizarra y enseñará su melodía al resto del grupo. Una vez tengan su pequeña secuencia, los demás grupos pueden intentar adivinar el total de sonidos que se han producido. Después toda la clase producirá los sonidos del grupo.
- 13. CIERRE:** reúne a los niños/as en círculo y pídeles que compartan lo que aprendieron durante la clase, lo que más les gustó y qué sonidos les gustaría explorar más adelante.



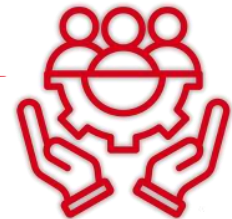
## Sugerencias

- Se recomienda hacer la actividad creativa en la segunda sesión. Se podría cambiar la opción de pintar la secuencia en una cartulina por darles a los niños/as las figuras y números impresas para pegar con velcro o pegamento. Los sonidos se pueden producir con instrumentos o con otros objetos del entorno.
- Una vez que el grupo domine los sonidos y las figuras geométricas, se podrán introducir más sonidos y figuras y sus asociaciones.
- Se podrán utilizar números más grandes para la creación de melodías.



## Recursos

- **Personales:** profesor y alumnado.
- **Materiales:** cartulinas con números y figuras geométricas.



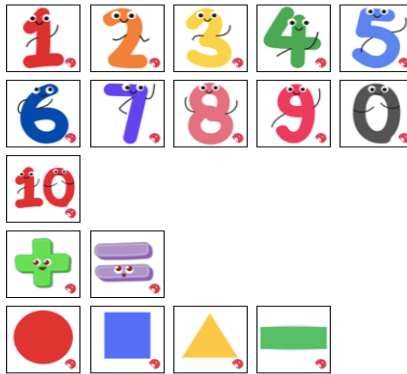
**Espacios:** gimnasio, aula o sala de usos múltiples

**Tipo de actividad:** pequeños grupos.



## PLANTILLA NÚMEROS Y FORMAS GEOMÉTRICAS

Actividades Desenchufadas 



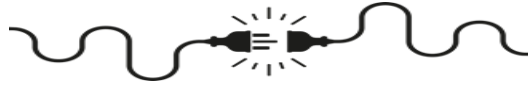


## ¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de evaluación de la actividad:

Criterios de Evaluación			
<b>Desarrolla habilidades de conteo.</b>	Desarrolla habilidades de conteo con confianza.	Tiene algunos errores en el desarrollo de habilidades de conteo	Tiene mucha dificultad en las habilidades de conteo.
<b>Relaciona cantidades a través de la identificación y producción de sonidos.</b>	Identifica y produce sonidos que representan cantidades correctamente.	Identifica algunos sonidos, pero no todos están claros.	No puede identificar o producir sonidos que representan cantidades.
<b>Crea una melodía a través de la suma de sonidos.</b>	Crea melodías originales y creativas usando diferentes sonidos.	Crea melodías simples, pero limitadas en creatividad.	No puede crear una melodía o lo intenta sin éxito.
<b>Mejora la comunicación y coopera con su grupo.</b>	Participa de forma activa, escucha y colabora con los demás.	Participa de manera limitada y no es capaz de colaborar de forma eficaz.	No participa en la actividad o no coopera con el grupo.





## 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.

**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:**

Tarjetas de números y figuras geométricas:

