

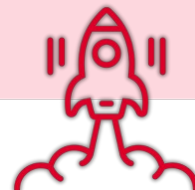


## Título: MONTA TU CUERPO

**Nivel educativo:** 3<sup>er</sup> curso del 2<sup>o</sup> ciclo de Educación Infantil (5 años).

**Áreas Curriculares:** Crecimiento en armonía.

**Temporalización:** 1 sesión (45')  
(3<sup>o</sup> trimestre).



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a hacer uso de algoritmos para montar el cuerpo humano mediante unas piezas de puzzle que contienen imágenes de las diferentes partes del cuerpo.

Para ello, el alumno deberá indicar el camino a seguir sobre un tablero, identificando de manera ordenada las partes del cuerpo en el suyo propio y explicando para qué utiliza cada una de ellas.

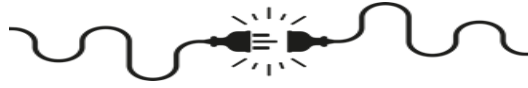


## Objetivos

- Desarrollar el pensamiento computacional mediante el razonamiento lógico y la toma de decisiones para la resolución de problemas.
- Desplazarse por el tablero siguiendo las instrucciones.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación mediante el trabajo en grupo.
- Conocer las rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar, compartir, ordenar.
- Identificar y conocer las distintas partes del cuerpo humano.

**Competencias clave a desarrollar:** comunicación lingüística, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





## ¿Cómo lo hacemos?

1. Dibuja un tablero en el suelo para cada grupo (cada casilla debe tener un tamaño mínimo de A4). Imprime las tarjetas que contienen las partes del cuerpo y plastifícalas. Imprime las piezas del puzzle y recórtalas. Las pegas en una cartulina y las recortas (se adjuntan plantillas en el apartado “recursos necesarios”).
2. Identifica aleatoriamente en la fila inferior del tablero con una cruz la casilla de “salida”, señala con una flecha la dirección y sentido de la salida y coloca aleatoriamente en el tablero la tarjeta que contiene la parte inferior del cuerpo.
3. Organiza a los alumnos en grupos de 4.
4. Empezando por el primer grupo, el primer reto consiste en indicar los movimientos a seguir en el tablero para llegar a la tarjeta con la parte inferior del cuerpo (pies) partiendo de la casilla de salida. Deberán indicarlo con frases del tipo “muévete hacia delante, hacia un lado,...”. Cada movimiento equivale al desplazamiento de una casilla.
5. Una vez superado el primer reto, en el segundo reto deben identificar esa parte del cuerpo en el suyo propio y explicar para qué la utilizan.
6. Si es correcto, acceden a una pieza de puzzle que contiene una parte cualquiera del cuerpo.
7. Continúan con el procedimiento descrito para la siguiente parte del cuerpo que ocupa una posición superior a la anteriormente descrita, hasta completar todas las partes del cuerpo y obtener todas las piezas del puzzle.
8. El grupo que finalice todas las partes del tablero, como último reto deberá construir el cuerpo completo con todas las piezas del puzzle y, si es posible, con la misma secuencia llevada a cabo en el tablero.
9. Reflexiona con el alumnado de que la finalidad de colocar las partes del cuerpo empezando por la parte inferior y terminando por la superior sirve para que el cuerpo se mantenga de manera estable y en equilibrio.

## Sugerencias

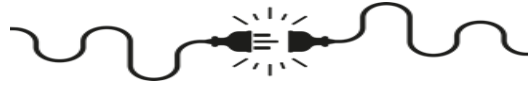
Previamente, el profesor hará una simulación práctica de la actividad.

Una vez que el grupo clase se haya familiarizado con el tablero, pueden realizar carreras describiendo el camino más corto posible para ver qué grupo termina antes de completar el cuerpo humano con éxito.

También se puede cambiar la posición de las imágenes en el tablero o de la propia casilla de salida.

Recomendable trabajar la lateralidad durante el curso con el alumnado. Para aquellos alumnos que lo necesiten, pueden identificar una mano de cada color.





## Recursos

- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** tiza o cinta adhesiva, cartulinas, tijeras, pegamento, tarjetas con imágenes, plastificadora.

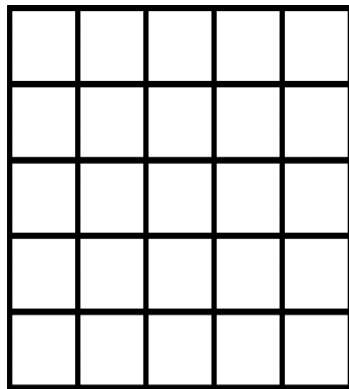


**Espacios:** aula grande, gimnasio o patio.

**Tipo de actividad:** grupos de 4 miembros.



**Tablero:**



**Tarjetas para imprimir:**

Puzzle completo

Partes del cuerpo

Piezas del puzzle





## ¿Qué hemos aprendido?

Rúbrica de la actividad:

<b>Criterios de Evaluación</b>			
Muestra una adecuada comunicación y cooperación mediante el trabajo en grupo.			
Afronta las adversidades aplicando el razonamiento lógico, así como solicitando y prestando ayuda.			
Identifica la secuencia de movimientos al desplazarse por el tablero.			
Reconoce la rutina asociada al juego: guardar, clasificar, compartir, ordenar.			
Identifica y conoce las partes del cuerpo humano.			





## 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.



## Más información

Otros recursos: [code ntef](#) [INTEF](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Partes cuerpo



Puzzle completo



Piezas puzzle