



Emotional Empathic Proximal Learning Educational Environment

PEARL

2018-1-IT02-KA201-048515

Paquete de actividades Educativas

"El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella"

Índice

Introducción.....	4
Enfoque Pedagógico PEARL.....	4
• Emociones Educativas.....	4
<i>Juego y emociones educativas</i>	5
• Entorno Educativo de Aprendizaje Próximo Empático.....	5
<i>El valor de los roles</i>	5
• Papel del profesorado.....	6
Inclusión del alumnado con necesidades educativas especiales.....	6
Actividades experimentales desarrolladas para la validación.....	7
Actividades experimentales para alumnado de 0-2 años.....	7
¡Construyamos! - individual.....	7
¡Construyamos! - grupo.....	10
Actividades experimentales para 3-4 años.....	13
Frasas locas – Grupo con robot.....	13
Frasas locas – Grupo sin robot.....	19
Frasas locas – individual con robot.....	23
Frasas locas – Individual sin robot.....	29
Actividades experimentales para 5-6 años.....	32
El secreto está en los amigos de los números – grupo con robot.....	32
El secreto está en los amigos de los números- grupo sin robot.....	37
El secreto está en los amigos de los números – individual con robot.....	41
El secreto está en los amigos de los números– individual sin robot.....	46
Introducción a las actividades educativas PEARL.....	49
Actividades PEARL para niños de 0 a 2 años.....	49
Amigos de las piedras- actividad individual.....	49
Amigos de las piedras – actividad para grupo.....	51
Jardín Aromático- individual.....	53
Jardín aromático – en grupo.....	55
Lanzar bolas al agua – individual.....	57
Lanzar bolas al agua – grupo.....	59
Actividades para alumnado de 3 y 4 años.....	61
Animales y crías – grupo sin robot.....	61
Animales y crías – grupo con robot.....	62
¿Dónde está la manzana? – Grupo sin robot.....	64
¿Dónde está la manzana? – Grupo con robot.....	66
Primavera en el vivero– Grupo con robot.....	68
Sigue el ritmo- Grupo sin robot.....	69
Sigue el ritmo - Grupo con robot.....	72
Juego de reciclaje – grupo sin robot.....	76
Juego de reciclaje – grupo con robot.....	79
Patrones de formas - grupo sin robot.....	83
Patrones de formas – grupo con robot.....	85
Escribe tu nombre con imanes – grupo con robot.....	87
Historia de un caracol - grupo sin robot.....	90
Historia de un caracol – individual con robot.....	95
Actividades PEARL para niños de 5 a 6 años.....	100
Viaje a la capital – grupo sin robot.....	100
Viaje a la capital – grupo con robot.....	103



Reconoce qué árbol es – grupo sin robot	107
Reconoce qué árbol es – grupo con robot.....	108
Las profesiones – grupo sin robot.....	109
Las profesiones – grupo con robot.....	111
Letras mayúsculas y minúsculas – grupo sin robot	114
Letras mayúsculas y minúsculas – grupo con robot.....	116
¡El reloj! Tic toc! – grupo sin robot	119
El reloj! Tic, toc! – grupo con robot	122
Contando Frutas – grupo sin robot	126
Contando Frutas – grupo con robot.....	128
Baila con las tarjetas – grupo sin robot.....	130
Baila con las tarjetas – grupo con robot.....	131
Secuencias temporales – grupo sin robot.....	133
Secuencias Temporales – grupo con robot	136
¡Tenlo en cuenta! – grupo sin robot.....	140
¡Tenlo en cuenta! – grupo con robot	142
Reciclar materiales – grupo sin robot	146
Reciclar materiales – grupo con robot	152
Simetría de las mariposas – grupo sin robot.....	158
Clasificación de figuras geométricas – grupo sin robot.....	161
Clasificación de figuras geométricas – grupo con robot	163
Hansel y Gretel, encontrando el camino a casa - grupo sin robot.....	165
Hansel y Gretel, encontrando el camino a casa – grupo con robot.....	167
Robot trepador – grupo con robot.....	170



Introducción

El modelo educativo dirigido a la etapa de educación infantil que será experimentado y validado científicamente por el proyecto europeo Erasmus + KA 201 PEARL “Entorno educativo de aprendizaje próximo empático emocional” deriva de la idea de fomentar el crecimiento de los niños a través de un entorno de aprendizaje próximo empático y emocional basado en el trabajo en grupo. El modelo se dirige a niños de 0 a 6 años. Con la participación de los expertos de los países socios de Italia, Lituania, España y Turquía, PEARL representa el punto de encuentro internacional de las instituciones educativas y de investigación neuropsicopedagógica; a través del proyecto se constituirá una red que involucre al mundo académico, los centros de formación del profesorado, universidades, las organizaciones educativas y los centros de educación infantil y primaria para la promoción de modelos educativos que promuevan las habilidades prosociales y el aprendizaje próximo empático y emocional.

Los primeros 6 años de vida de los niños deben ser un período en el que experimenten libremente y desarrollen todas sus capacidades y la confianza en sí mismos, para poder comenzar la educación primaria con la actitud adecuada. El entorno en el que deben crecer los niños es respetuoso con el individuo y al mismo tiempo facilita la relación con los demás, estimulando la apertura y respeto a las capacidades de cada niño para alcanzar un objetivo común. La clase de preescolar debe ser un ejemplo de sociedad inclusiva donde todos los individuos puedan dar su aporte.

El modelo PEARL se centra en el grupo, en las relaciones con los compañeros y en el desarrollo de emociones empáticas para la creación de un espacio de aprendizaje próximo. El enfoque principal del modelo educativo es el impacto emocional positivo en los procesos de aprendizaje y educación, mediante el uso de elementos relacionados con la naturaleza y la robótica educativa para trabajar y promover los valores prosociales (cooperación, empatía, ayuda mutua, etc.).

El proyecto ha desarrollado y validado un nuevo modelo educativo inclusivo basado en fundamentos teóricos neuropsicopedagógicos concretos y sólidos, combinando la investigación académica (Vygotsky, Piaget, Montessori, pedagogía metacognitiva, aprendizaje próximo, constructivismo coestructural, ambiental y relacional) con estrategias educativas modernas como la educación entre iguales, el aprendizaje cooperativo, el constructivismo y la robótica.

Enfoque Pedagógico PEARL

•Emociones Educativas

Uno de los conceptos clave del enfoque pedagógico de PEARL son las Emociones Educativas.

Las Emociones Educativas son aquellas que conducen al bienestar del niño, que facilitan un desarrollo armónico y que estimulan el proceso educativo, por ejemplo alegría, confianza, interés, serenidad,...

Las emociones educativas se desarrollan en relación con el grupo y el entorno. Crecer y aprender en un entorno educativo positivo, empático y emocional permite que los niños desarrollen un mejor autoconocimiento y aumenten sus habilidades sociales y relacionales. Un entorno empático que acoge a los niños, les da libertad para expresarse lo mejor que puedan y en el que aprenden a expresar sus propias emociones y a reconocer las de los demás. Uno de los elementos fundamentales para el desarrollo de las emociones educativas es, por tanto, un entorno que facilite la relación con el otro, que estimule encuentros respetuosos abiertos a las capacidades de cada niño.

Durante una experiencia positiva, el cerebro libera neurotransmisores que estimulan la salud, facilitan la memoria y desarrollan el crecimiento neurológico. Las señales neuroquímicas provocan una repetición de la experiencia. Una experiencia educativa positiva conduce a un aprendizaje más duradero. Crear un entorno positivo, emocional y empático que ponga a los niños en un estado de ánimo positivo conduce a una mejora en la salud y el aprendizaje del niño.



Juego y emociones educativas

En la primera infancia (y también en edades posteriores) la educación debe estar ligada a las emociones positivas y uno de los elementos que más provoca esta reacción es el juego. Dado que las emociones educativas se basan en lo que aporta, en una sensación de bienestar al niño, el juego es uno de los elementos más útiles para comprender la aplicación de este enfoque. Jugar no se trata solo de divertirse. A través del juego, el niño puede: experimentar con nuevos caminos cognitivos, explorar con seguridad sus límites, fortalecer habilidades, superar el miedo al error y al juicio, fortalecer las habilidades sociales (y prosociales).

El juego es un regulador natural de las relaciones sociales y su valor en la educación debe tenerse muy en cuenta no solo en la primera infancia.

Durante el juego social, los niños desarrollan su capacidad para controlarse a sí mismos y sus reacciones. En el juego hay reglas que se deben seguir, pero al mismo tiempo el juego se caracteriza por la imaginación y la creatividad. El juego permite la adquisición progresiva de la capacidad de estar en grupo y desarrollar un pensamiento divergente y creativo.

•Entorno Educativo de Aprendizaje Próximo Empático

El grupo es uno de los elementos fundamentales en el desarrollo de las emociones educativas porque aumenta el abanico de emociones que siente el individuo. El grupo se convierte en un corpus social, con el que afrontar las dificultades y aprender unos de otros. A este aspecto lo llamamos "entorno de aprendizaje próximo". Esta es una evolución del concepto de Vygotsky de Zona de Desarrollo Próximo. Es una transmisión de conocimientos, responsabilidades, roles e intuiciones en grupo, donde la educación entre pares se convierte en un proceso de aprendizaje colectivo y evolutivo. El concepto de proximidad ya no es solo mental / cognitivo, sino que también toma su significado concreto de cercanía. La relación grupal, en el espacio real de la clase donde los niños actúan y juegan, fomenta y nutre el desarrollo potencial de las capacidades y habilidades de cada niño.

Las relaciones grupales estimulan habilidades, como la colaboración y la comunicación positiva, facilitan el andamiaje entre iguales y la ayuda mutua. Este aprendizaje se lleva a cabo de forma lúdica y natural, desarrollando actitudes de escucha mutua. La empatía y proactividad se potencian sin intervención externa, pero gracias a las dinámicas que se establecen entre los participantes. Al cooperar por un objetivo común, los niños aprenden a anteponer las necesidades del grupo a las propias y esto es una base para el comportamiento prosocial.

El respeto y comprensión de los aspectos emocionales es fundamental en el entorno educativo de aprendizaje próximo, por eso hemos subrayado la importancia de crear un ambiente empático. Todos los niños deben sentirse comprendidos y respetados en la expresión de sus sentimientos.

El grupo también actúa como motivador de la experiencia de aprendizaje: se comparte la experiencia de frustración frente a las dificultades (y por tanto se vive mejor), los niños con mayores capacidades se convierten en un ejemplo a seguir, los intercambios comunicativos enriquecen y estimulan la experiencia. Dentro de un grupo surgen dinámicas de cercanía y alejamiento, inclusión y exclusión que intensifican las emociones y estructuran la personalidad del niño.

Cuando las actividades grupales se diseñan con el desarrollo de emociones educativas en mente, se desarrolla una actitud positiva entre los miembros, que luego conduce a la expresión de apoyo hacia los niños con mayores dificultades: un ambiente positivo conformado por ejemplos positivos conduce al desarrollo de experiencias y actitudes positivas.

El valor de los roles

El entorno educativo tiene que facilitar el aprendizaje próximo, y se debe plantear cómo debe ser pensado y estructurado para facilitar el aspecto relacional. Para desarrollar un ambiente educativo basado en la



educación de las emociones y facilitado por la dinámica relacional del pequeño grupo, el docente puede actuar creando roles para los niños durante las actividades educativas.

El rol proporciona al niño referencias claras sobre qué hacer, se le asigna una tarea pero al mismo tiempo la libertad de actuar y decidir cómo llevarla a cabo; los roles también permiten una mayor claridad dentro del grupo, facilitando la relación; la rotación de roles permite al niño experimentar con diferentes responsabilidades, mostrar sus fortalezas y mejorar ciertas habilidades.

Los roles proporcionan una estructura flexible que ayuda al niño a experimentar con las habilidades sociales.

Adquirir un rol, para un niño, no es una cosa simple, significa tener una posición distintiva en la "micro-sociedad" del juego que se extiende a la macro-sociedad real. La atribución de un rol en un contexto de juego grupal facilita la inclusión de todos, incluso de aquellos que son tímidos o tienen dificultades, ya que cada miembro del grupo tiene una tarea, por lo que esta atribución pone a todos en el mismo nivel.

El rol es también un elemento de aceptación por parte del grupo y de compromiso con los demás. Esto está ligado a las reglas y función del propio juego, ya que en la distribución de tareas relacionadas con el uso del robot o con el juego, cada niño tiene una responsabilidad hacia los demás y el objetivo del juego. A partir del papel desempeñado en el grupo, un niño puede aprender a ser parte de él e identificar cómo puede ayudar a los demás.

•Papel del profesorado

El papel del profesorado se extiende desde ser un "proveedor" de conocimientos hasta un impulsor de las reglas y los papeles que desempeñan en las actividades. El docente es inicialmente un guía, pero pronto da un paso atrás y se convierte en un facilitador, es decir, un acompañante atento en el proceso de aprendizaje y crecimiento que se produce en el grupo. Como facilitador, el maestro encarna un modelo adulto más cercano y accesible para los niños. Por lo tanto, aprenden de una actitud abierta, curiosa y sin prejuicios de relacionarse de manera menos ansiosa o crítica con las novedades e incertidumbres.

El docente también realiza la función de apoyo, de acuerdo con aquellos aspectos y parámetros que deben ser compartidos, para que cada alumno sepa por qué se le ha asignado un rol y la importancia que tiene en el grupo.

El tipo de respuesta de los niños (funcional o disfuncional) cuando cometen un error depende principalmente del clima social y emocional del aula. Los maestros determinan el clima social y emocional de un aula en gran medida a través del diálogo, el tono de voz, las expresiones faciales y las normas del aula que establecen. El maestro suspende cualquier juicio sobre los resultados alcanzados por los niños. No deben tener expectativas sobre la exactitud de los resultados. La acogida y aceptación de los errores como parte del proceso de aprendizaje es fundamental. Puede suceder que los maestros comuniquen involuntariamente a los niños con su comportamiento no verbal y para-verbal su preocupación por el error o la expectativa sobre la corrección de una acción finalizada. De esta forma los niños aprenden que cometer errores en algo negativo y esto puede llevar a bloquear la intención de probar cosas nuevas.

Inclusión del alumnado con necesidades educativas especiales

Uno de los elementos fundamentales en la promoción de un modelo pedagógico basado en el Ambiente de Aprendizaje Próximo y Empático es la importancia que se le da a la inclusión de los niños con necesidades educativas especiales en el grupo de iguales.

La integración a menudo se confunde con la inclusión. En el primer caso, los niños con discapacidad y dificultades comparten los espacios educativos con sus compañeros; en la inclusión existe una participación real en el proceso educativo común en un intercambio de emociones comunicativo, relacional y educativo que conduce al desarrollo y crecimiento de todo el grupo de niños. De hecho, la relación inclusiva beneficia tanto a los niños con discapacidad que estarán más motivados para aprender y fortalecerán sus habilidades comunicativas, psicofísicas y cognitivas, como a sus compañeros que desarrollarán habilidades prosociales de respeto, aceptación de la diversidad, apoyo y escucha empática.



Promover la inclusión desde una edad temprana tiene un impacto de por vida en la persona y conduce a la creación de una sociedad más inclusiva y atenta a las necesidades de todos sus miembros.

Para facilitar el camino hacia la inclusión, el modelo PEARL confía en el uso de robots educativos que facilitan la relación (como se describe anteriormente) y que representan un medio lúdico a través del cual los alumnos pueden comunicarse más allá de las palabras.

Actividades experimentales desarrolladas para la validación


Las siguientes actividades han sido desarrolladas por los expertos de los socios para la fase de validación, siguiendo la estructura del diseño experimental:

- **alumnado de 0-2 años:**
 - niño/a jugando solo con el maestro/a
 - grupo de niños jugando juntos

- **alumnado de 3-4 años:**
 - 1 niño/a jugando (haciendo la actividad) solo con el robot
 - 1 niño/a jugando (haciendo la actividad) solo sin el robot
 - 1 grupo de 5 niños/as jugando (haciendo la actividad) sin el robot
 - 1 grupo de 5 niños/as jugando (haciendo la actividad) con el robot

- **alumnado de 5-6 años:**
 - 1 niño/a jugando solo con el robot
 - 1 niño/a jugando solo sin el robot
 - 1 grupo de 5 niños/as jugando (haciendo la actividad) sin el robot
 - 1 grupo de 5 niños/as jugando (haciendo la actividad) con el robot

Actividades experimentales para alumnado de 0-2 años

¡Construyamos! - individual	
EDAD	0/2 años
Actividad para...	Individual
Autoría	Panevezio r. Velzio kindergarten "Sypsenele", Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	El tiempo <u>no está limitado</u> . La idea es que el grupo de niños pueda terminar la actividad
MATERIALES NECESARIOS:	Bloques de construcción de diferentes colores.. 
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Un conjunto de bloques de madera El maestro preparado para hacer una construcción con 5-6 bloques El alumno repite lo que ha hecho el maestro/a.



<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA:</p> <p>¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p><u>La tarea:</u> copiar la estructura construida por el maestro o maestra.</p> <p><u>Habilidades que se trabajan:</u> atención, motricidad fina, percepción visual.</p> <p>Actividades:</p> <p>El maestro explica al niño lo que va a construir, coge los bloques de madera y crea una estructura utilizando 5 o 6 bloques. Al principio, el maestro muestra cómo apilar dos bloques, esto contribuye a desarrollar la precisión motora fina y el agarre “minucioso” para colocar los bloques y soltar la mano sin tirarlos. La estructura final es una pila de bloques de colores.</p> <p>Después de construirlo, el maestro pide al niño que copie la construcción y la haga él mismo.</p> <p>El maestro observa y le anima a terminar la tarea si es necesario. Una vez que el niño completa la actividad, el maestro el refuerza.</p> <p><u>Para el desafío: 1) Utiliza bloques para hacer patrones (con diferentes niveles de dificultad)</u></p> <p>El maestro/a muestra cómo construir una estructura de bloques de madera utilizando colores concretos y le pide al niño que lo copie (por ejemplo, la fila del medio es solo de bloques rojos, como en la foto de la izquierda; o hacer cada piso de un color, como en el ejemplo de la derecha).</p>  <p>2) Utiliza bloques de diferentes tamaños, formas y tipos de bloques..</p> 
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Aprendiz para copiar, observador, experimentador.</p> <p>Observar y copiar a compañeros o esperar el impulso de un adulto.</p> <p>Al actuar, expresan sus emociones con sonidos, palabras, gestos, expresiones faciales.</p>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Docente- inicia la actividad, observador, ofrece ayuda.</p> <p>Cuando el docente inicia la actividad: Ofrece un ejemplo de construcción con los</p>



	<p>bloques de madera y ofrece al niño copiar la construcción. Hace comentarios sobre las acciones del niño y lo anima a expresarse.</p> <p>Habla con el niño sobre la actividad, sus impresiones y experiencias al final de la actividad.</p> <p>El maestro también es un observador del niño mientras este hace la actividad de forma autónoma, descubriendo formas de realizarla.</p> <p>El maestro puede ofrecer ayuda al niño si es necesario, también construir otro bloque distinto.</p>
OTROS MATERIALES	-
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>La investigación (Ellis-Rech et al., 2020) nos dice que las experiencias tempranas con bloques estimulan el desarrollo de habilidades espaciales, lingüísticas, cognitivas y de resolución de problemas. Todos ellos pre-requisitos para tareas de nivel superior como la lectura, la escritura, desarrollo de funciones ejecutivas, lógica matemática y habilidades de comunicación.</p> <p>Al hacer construcciones con bloques, los niños están estableciendo conceptos de causa y efecto (esa torre se cae si la construyo demasiado alta), razonamiento (necesito colocar los bloques uno sobre el otro para que no se caigan) y promueve también la creatividad, la autoestima, conceptos STEAM, matemáticas tempranas, lenguaje y planificación motora.</p> <p>Los criterios a observar durante la evaluación pueden ser:</p> <p>Tiempo dedicado a cada actividad por un solo niño y el grupo de niños.</p> <p>Observación del conjunto de emociones: Mimetismo, gestos, voz, otras acciones para expresar los sentimientos vividos.</p> <p>El número de palabras u otras expresiones lingüísticas anunciadas.</p> <p>Similitud entre la pila de bloques construida por los niños con la construida por los profesores (Aprender a aprender: intentar repetir con éxito)</p>
Referencias, si las hubiera	<p>Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interactive STEAM Education for Children: Ball Wall IQP. <i>Interactive Qualifying Projects (All Years)</i>. https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706</p>



¡Construyamos! - grupo	
EDAD	0/2 años
Actividad para...	Grupal
Autoría	Panevezio r. Velzio kindergarten “Sypsenele”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	El tiempo <u>no está limitado</u> . La idea es que el grupo de niños pueda terminar la actividad
MATERIALES NECESARIOS:	<p>Bloques de construcción de diferentes colores.</p> 
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Un conjunto de bloques de madera</p> <p>Un grupo de 2-3 maestros/as en equipo para construir una estructura de 5-6 (o más) bloques.</p> <p>Un grupo de 5 niños repetirá las acciones del grupo de maestros/as.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p><u>La tarea:</u> copiar la estructura construida por el grupo de maestros/as (puede estar el tutor/a y el maestro/a de apoyo a infantil u otro especialista)</p> <p><u>Habilidades que se trabajan:</u> atención, motricidad fina, percepción visual y habilidades socioemocionales.</p> <p>Actividades:</p> <p>El grupo de maestros explica a los niños lo que van a construir como grupo. Y (los maestros) empiezan a construir la estructura por turnos, paso a paso, explicando lo que van haciendo.</p> <p>El grupo de profesores construye una pila de bloques de madera de diferentes colores que consta de 5-6 bloques. Al principio, cada maestro muestra cómo apilar dos bloques mientras desarrollan la precisión motora fina y el agarre “minucioso” para colocar los bloques y soltar la mano sin tirarlos. La estructura final es una pila de bloques de colores.</p> <p>Después de construirlo, una maestra del grupo le pide al grupo de niños que copien y creen su construcción junto a la que ya está hecha. Los maestros observan el proceso de aprendizaje del grupo como un todo y por separado a cada niño dentro del grupo.</p> <p>Si fuera necesario, los maestros animan a los niños a terminar la tarea (por ejemplo, construyendo una pila más de bloques). Cuando se completa la tarea, el grupo de maestros comienza a construir otra pila de bloques de madera y pide a los niños del grupo que la repitan. Una vez que el grupo de niños termina la actividad, los maestros refuerzan al grupo de niños por el esfuerzo realizado.</p> <p><u>Para el desafío: 1) Utiliza bloques para hacer patrones (con diferentes niveles de dificultad)</u></p> <p>El maestro/a muestra cómo construir una estructura de bloques de madera utilizando colores concretos y le pide al niño que lo copie (por ejemplo, la fila del medio es solo de bloques rojos, como en la foto de la izquierda; o hacer cada piso de un color, como en el ejemplo de la derecha).</p>





2) Utiliza bloques de diferentes tamaños, formas y tipos de bloques.



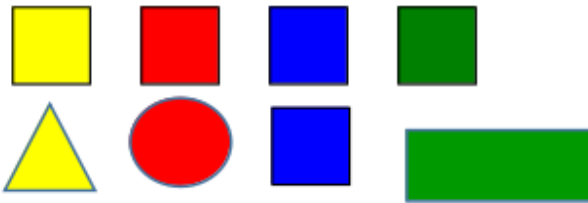
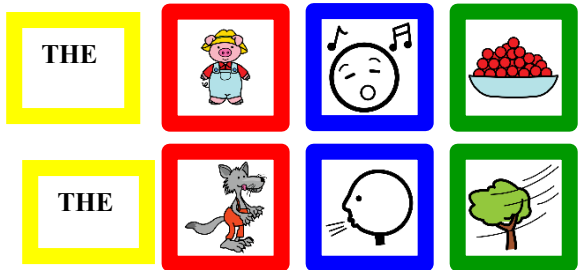


	 <p>2) Utiliza bloques de diferentes tamaños, formas y tipos de bloques.</p> 
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Aprendiz para copiar, observador, colaboradores.</p> <p>Observar y copiar a compañeros o esperar el impulso de un adulto.</p> <p>Al actuar, expresan sus emociones con sonidos, palabras, gestos, expresiones faciales.</p>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Docente- inicia la actividad, observador, ofrece ayuda.</p> <p>Cuando el docente inicia la actividad: Ofrece un ejemplo de construcción con los bloques de madera y ofrece al niño copiar la construcción. Hace comentarios sobre las acciones del niño y lo anima a expresarse.</p> <p>Habla con el niño sobre la actividad, sus impresiones y experiencias al final de la actividad.</p> <p>El maestro también es un observador del niño y del grupo de niños, mientras este hace la actividad de forma autónoma, descubriendo formas de realizarla.</p> <p>El maestro puede ofrecer ayuda al niño si es necesario, también construir otro bloque distinto.</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	<p>-</p>
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>La investigación (Ellis-Rech et al., 2020) nos dice que las experiencias tempranas con bloques estimulan el desarrollo de habilidades espaciales, lingüísticas, cognitivas y de resolución de problemas. Todos ellos pre-requisitos para tareas de nivel superior como la lectura, la escritura, desarrollo de funciones ejecutivas, lógica matemática y habilidades de comunicación.</p> <p>Al hacer construcciones con bloques, los niños están estableciendo conceptos de causa y efecto (esa torre se cae si la construyo demasiado alta), razonamiento (necesito colocar los bloques uno sobre el otro para que no se caigan) y promueve también la creatividad, la autoestima, conceptos STEAM, matemáticas tempranas, lenguaje y planificación motora.</p>



	<p>Los criterios a observar durante la evaluación pueden ser:</p> <p>Tiempo dedicado a cada actividad por un solo niño y el grupo de niños.</p> <p>Observación del conjunto de emociones: Mimetismo, gestos, voz, otras acciones para expresar los sentimientos vividos.</p> <p>El número de palabras u otras expresiones lingüísticas anunciadas.</p> <p>Similitud entre la pila de bloques construida por los niños con la construida por los profesores (Aprender a aprender: intentar repetir con éxito).</p>
<p>Referencias, si las hubiera</p>	<p>Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interactive STEAM Education for Children: Ball Wall IQP. <i>Interactive Qualifying Projects (All Years)</i>. https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706</p>



Actividades experimentales para 3-4 años

Frases locas – Grupo con robot	
EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar durante el tiempo dedicado a trabajar el lenguaje oral
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Figuras geométricas y colores distintos (o la misma figura geométrica en diferentes colores) a la que se le pone un trozo de velcro donde puedas poner una tarjeta con una palabra. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>(El amarillo sería el artículo, el rojo será el sujeto de la oración; el azul es la acción; el verde es el predicado y/o los complementos. Las figuras geométricas estarán en una caja)</p> Tarjetas con las imágenes correspondientes a las palabras con las que se crearán las frases. Se pueden plastificar teniendo en cuenta que habrá que pegarlas sobre un borde de colores (según la función gramatical que representen). Todos ellos estarán en una caja. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> Dos cajas, uno para las imágenes y otro para las figuras geométricas. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> Panel con un par de tiras de velcro donde colocar las imágenes correspondientes a la frase y a las figuras geométricas <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>



- Cuento, en este caso el cuento es el de “Los tres cerditos” (si es posible que el libro incluya también los pictogramas)
- Tapete con espacios para colocar figuras geométricas.
El número de figuras geométricas dependerá del tamaño de las oraciones. (3 elementos o cuatro elementos)
Sujeto + verbo + predicado
Artículo + nombre + verbo + complemento...
- Robot Doc o Super Doc Clementoni
- “Medallas” para distribuir los roles en el grupo (locutor, guardián, entrenador, árbitro y actor):



- Tabla donde colocar las caritas (autoevaluación)

PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

La maestra o el maestro cuenta la historia de los tres cerditos con todos los niños en asamblea y explica en qué consistirá la actividad.
En el suelo habrá una caja con las fichas de las figuras geométricas y otra caja con las imágenes y el panel con una tira de velcro



También tendrán en el suelo los dos velcro para poder crear las frases



El maestro/a estará cerca del grupo, observando y para clarificar dudas.
El grupo también contará con un robot y el panel para mover el robot, con las figuras geométricas y las imágenes o pictogramas colocadas en diferentes disposiciones (las propuestas de tablero están al final de esta plantilla, ...)



DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa
la actividad?

1. Actividad común con todo el grupo:

- El maestro-a cuenta la historia de los tres cerditos basándose en imágenes y pictogramas.
- En la asamblea, todo el mundo habla de los personajes de la historia. ¿Quiénes son? ¿Qué hacen?...

Como ejemplo, la maestra-o elabora una oración de 4 elementos relacionados con la historia, por ejemplo:

“ El cerdito construye una casa” y pide a los niños que formen frases con esas palabras, cambiando su orden:

"Una casa construye el cerdito"

"Cerdito construye una casa"

"Una casa el cerdito construye"

Después de cada ejemplo, hablan sobre si la oración está bien o no.

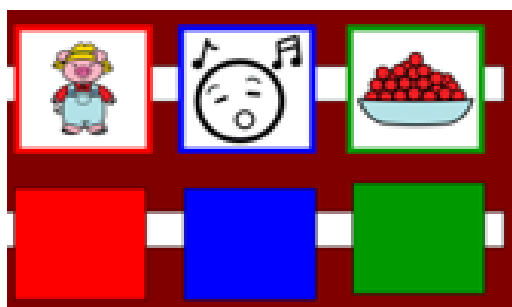
Se enseña a los niños las tarjetas con las imágenes de las palabras con las que construirán las oraciones

Personajes: cerditos, el lobo .. (el sujeto de la oración en rojo)

Acciones: cantar, soplar, construir (las acciones en azul)

Predicado: una casa, Mucho, Fuerte (complementos en verde)






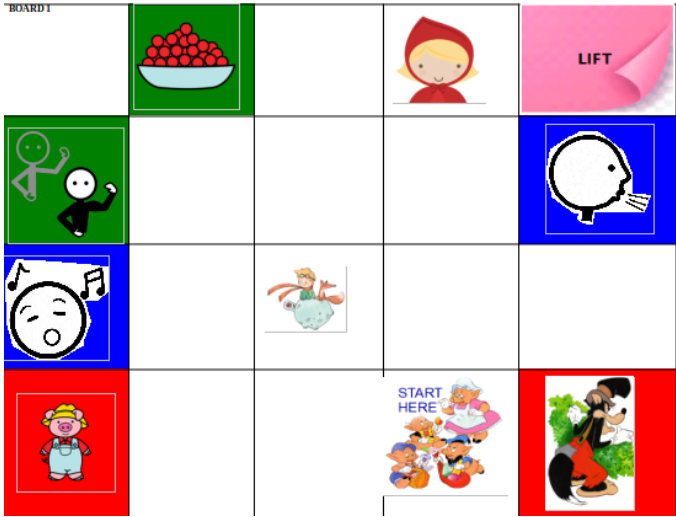
Artículos/ determinantes (en amarillo)



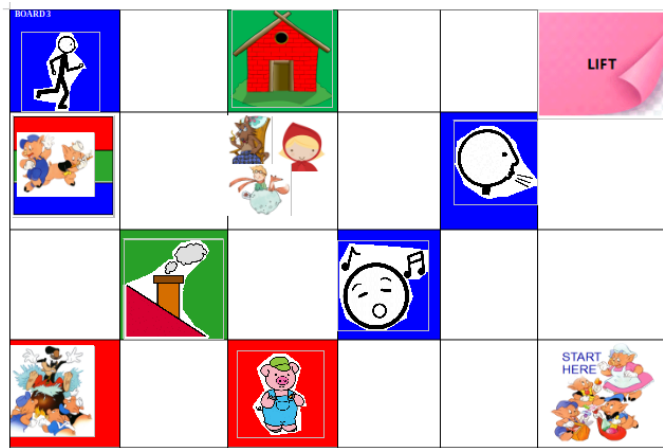
2. Actividad experimental para el grupo sin robot (5 niños/as):

- El maestro/a indicará a los niños que tienen que trabajar en equipo y cada uno hacer una cosa y se tienen que organizar entre ellos. El maestro podrá también asignar los roles a los niños (ver la descripción de los roles más adelante).
- Dispondrán también de las dos cajas: una caja con las figuras geométricas y otra con las tarjetas y el panel con los velcro.
- El maestro o la maestra dice la frase que el grupo tendrá que construir.
"El cerdito canta mucho "
"El lobo sopla fuerte"
- Los niños tendrán que cambiar el orden de las palabras para construir diferentes oraciones utilizando las mismas palabras.
- Los niños trabajarán en grupo respetando cada uno el rol que se les haya asignado (el maestro o la maestra no tiene que intervenir en la dinámica del grupo, solo asignar los roles y explicarles muy bien a los niños en qué consiste cada rol). Los niños tendrán que ir “recogiendo” las imágenes necesarias que estarán disponibles en el tablero del robot y luego buscarlas en las cajas. Para mover el robot, los niños pueden ayudarse utilizando flechas que les permitan recordar las ordenes que tienen que dar al robot. Uno de los niños, el que tiene el rol de actor, será el encargado de tocar los botones del robot para darle las órdenes que el grupo ha acordado. Cada niño se encargará de poner una de las



	<p>imágenes o de las figuras geométricas en el panel con velcro.</p> <p>También habrá un niño encargado de decir si bajo sup unto de vista, la frase que han formado es correcta.</p> <p>Si todos creen que es correcta, otro niño pondrá la carita feliz en el folio de “autoevaluación”</p> <p>Después en el velcro de abajo se van poniendo las figuras geométricas (o la misma figura de colores distintos).</p> <p>Y decidirán si están bien colocadas</p> <p>Todos decidirán si la frase está bien dicha o si necesitan hacer algunos cambios.</p>
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Locutor: Propone la frase para construir. Leer la frase escrita con imágenes y figuras geométricas. Recuerda la tarea al grupo.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Actor: es el que presiona los botones del robot, siguiendo el acuerdo del grupo</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Guardian: Asegurar el orden y que todos respeten su rol evitando peleas dentro del grupo. También colocará las caras felices para la evaluación</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Entrenador decide quién debe responder. Él / ella decidirá quién pone la imagen en el panel con velcro o en el panel para las figuras geométricas</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Árbitro: él / ella decidirá si el resultado está bien o si el grupo necesita repensarlo y cambiarlo si es necesario</p> </div> </div> </div>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Motivar hacia la tarea. Leer la historia, aportar materiales, apoyar y aclarar dudas, enunciar las frases iniciales, ofrecer tiempo al grupo para conocer el uso del robot, aclarar las tareas relacionadas con cada rol, reforzar el proceso realizado y la colaboración entre niños.</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	<p>Algunas propuestas de tableros para realizar la actividad con robótica educativa</p> <div style="text-align: center;">  </div>





Hay 3 personajes que pertenecen a otros cuentos, si caes en ese personaje ¿qué ocurre?

- **Caperucita Roja**- es alegre, le gusta la naturaleza y conoce a todos los animales del bosque. Si vas a su casilla, puedes vestirme con tu mejor sonrisa y sonreír con los ojos hasta el siguiente movimiento.
- **El Principito**- Sueña a lo grande, por lo general se siente feliz y, a veces, un poco triste. Le encanta inventar historias, cuida una flor y se ha hecho amigo de un zorro. Si te encuentras con él, salta con los dedos al “posit” rosa del tablero y ábrelo (debajo le ponemos “un aplauso para todos”).
- **El abuelo del lobo** posee la sabiduría y la ternura, así que cuando lo conozcas puedes tener la ventaja de pedirle a cualquiera de tus compañeros que construya la oración contigo esta vez.



	<p>Posibles variaciones y ampliaciones que se pueden realizar con los distintos tableros de robótica:</p> <p>TABLERO 1 (1 artículo, dos sujetos, 3 acciones, 2 complementos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cerdo construye una casa • El cerdo sonríe y construye una casa. • El lobo sopla • El lobo sopla la casa • El lobo está escondido <p>TABLERO 2 (2 artículos, dos sujetos, 3 acciones, 3 complementos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cerdo construye una casa • El cerdo sonríe y construye una casa. • El lobo sopla • El lobo sopla mucho • El lobo sopla la casa • El lobo se esconde detrás del cerdito • El lobo cae por la chimenea <p>TABLERO 3 (cuatro artículos, tres sujetos, 3 acciones, 3 complementos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cerdito construye una casa • El cerdo sonríe y construye una casa. • El lobo sopla • El lobo sopla la casa • El lobo se esconde detrás del grupo • El lobo cae por la chimenea. • El lobo sopla mucho. • Los cerditos cantan • El lobo cae en la olla. • El lobo sopla la casa de madera. • El cerdito corre a la casa
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	
<p>Referencias, si las hubiera</p>	<p>- Proyecto de lectura de la Escuela Infantil “La Encarnación”: “Lee lo divino, dice Kokolino”.</p> <p>- Pictogramas de Centro ragonés de comunicación aumentativa y alternativa (ARASAAC): https://arasaac.org/ (esta página en español incluye un motor de búsqueda de pictogramas en los siguientes idiomas; sabemos que primero debe seleccionar el idioma: albanés, árabe, búlgaro, catalán, chino, alemán, vasco, francés, gallego, hebreo, croata, húngaro, Italiano, macedonio, griego, holandés, polaco, portugués, rumano, ruso, eslovaco, español y valenciano)</p> <p>- Imágenes y fotos: https://www.freepng.es</p>

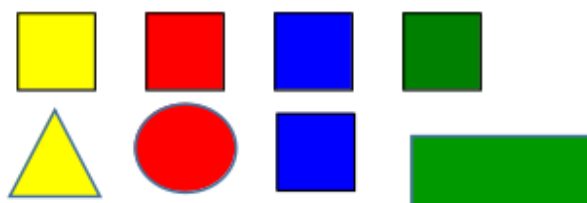


Frases locas – Grupo sin robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar durante el tiempo dedicado a trabajar el lenguaje oral

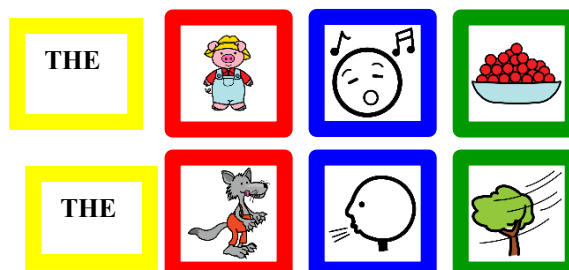
MATERIALES NECESARIOS:

- Figuras geométricas y colores distintos (o la misma figura geométrica en diferentes colores) a la que se le pone un trozo de velcro donde puedas poner una tarjeta con una palabra.



(El amarillo sería el artículo, el rojo será el sujeto de la oración; el azul es la acción; el verde es el predicado y/o los complementos. Las figuras geométricas estarán en una caja)

- Tarjetas con las imágenes correspondientes a las palabras con las que se crearán las frases. Se pueden plastificar teniendo en cuenta que habrá que pegarlas sobre un borde de colores (según la función gramatical que representen). Todos ellos estarán en una caja.



- Dos cajas**, uno para las imágenes y otro para las figuras geométricas.







- Panel con un par de tiras de velcro donde colocar las imágenes correspondientes a la frase y a las figuras geométricas



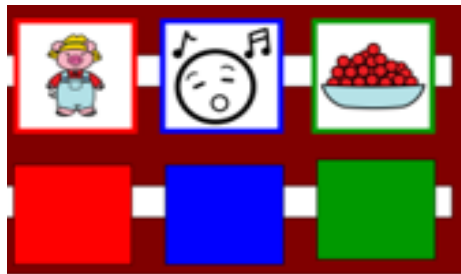
- Cuento, en este caso el cuento es el de “Los tres cerditos” (si es posible que el libro incluya también los pictogramas)
- Tapete con espacios para colocar figuras geométricas. El número de figuras geométricas dependerá del tamaño de las oraciones. (3



	<p>elementos o cuatro elementos) Sujeto + verbo + predicado Artículo + nombre + verbo + complemento...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Robot Doc o Super Doc Clementoni • “Medallas” para distribuir los roles en el grupo (locutor, guardián, entrenador, árbitro y actor)  <ul style="list-style-type: none"> • Tabla donde colocar las caritas (autoevaluación) <table border="1" data-bbox="625 750 1008 1008"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> 																
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>La maestra o el maestro cuenta la historia de los tres cerditos con todos los niños en asamblea y explica en qué consistirá la actividad.</p> <p>Entorno físico: En el suelo habrá una caja con las fichas de las figuras geométricas y otra caja con las imágenes y el panel con una tira de velcro</p>  <p>También tendrán en el suelo los dos velcro para poder crear las frases</p>  <p>El maestro/a estará cerca del grupo, observando y para clarificar dudas.</p>																
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1. Actividad común con todo el grupo— conociendo el juego</p> <p>El maestro-a cuenta la historia de los tres cerditos basándose en imágenes y ptoigramas.</p>																








- ✓ En la asamblea, todo el mundo habla de los personajes de la historia. ¿Quiénes son? ¿Qué hacen?.
- ✓ Como ejemplo, la maestra-o elabora una oración de 4 elementos relacionados con la historia, por ejemplo:
 “ El cerdito construye una casa” y pide a los niños que formen frases con esas palabras, cambiando su orden:
 "Una casa construye el cerdito"
 "Cerdito construye una casa"
 "Una casa el cerdito construye"
 Después de cada ejemplo, hablan sobre si la oración está bien o no.
- ✓ Se enseña a los niños las tarjetas con las imágenes de las palabras con las que construirán las oraciones
 Personajes: cerditos, el lobo ... (el sujeto de la oración en rojo)
 Acciones: cantar, soplar, construir (las acciones en azul)
 Predicado: una casa, Mucho, Fuerte (complementos en verde)
 Artículos/ determinantes (partículas en amarillo).



2. Actividad experimental para grupo sin robot (5 niños/as):

- ✓ El maestro/a indicará a los niños que tienen que trabajar en equipo y cada uno hacer una cosa y se tienen que organizar entre ellos. El maestro asignará los roles a los niños (la descripción de los roles la puedes encontrar más adelante)
 Dispondrán también de las dos cajas: una caja con las figuras geométricas y otra con las tarjetas y del panel con los velcro.
- ✓ La maestra o el maestro dice la frase que el grupo tendrá que construir.
 "El cerdito canta mucho"
 "El lobo sopla fuerte"
- ✓ Los niños tendrán que cambiar el orden de las palabras para construir diferentes frases utilizando las mismas palabras.
- ✓ Los niños trabajarán en grupo respetando cada uno el rol que se les haya asignado (el maestro o la maestra no tiene que intervenir en la dinámica del grupo, solo asignar los roles y explicarles muy bien a los niños en qué consiste cada rol). Cada niño se encargará de poner una de las imágenes o de las figuras geométricas en el panel con velcro. También habrá un niño encargado de decir si bajo su punto de vista, la frase que han formado es correcta. Si todos creen que es correcta, otro niño pondrá la carita feliz en el folio de “autoevaluación”.



	Después en el velcro de abajo se van poniendo las figuras geométricas (o la misma figura de colores distintos). Y decidirán si están bien colocadas. Todos decidirán si la frase está bien dicha o si necesitan hacer algunos cambios.
ROLES del ALUMNADO	 Locutor: Propone la frase para construir. Leer la frase escrita con imágenes y figuras geométricas. Recuerda la tarea al grupo.  Actor: pondrá la figura geométrica con el color correcto en el Segundo velcro.  Guardián: Asegurar el orden y que todos respeten su rol, evitando peleas dentro del grupo. También colocará las caras felices para la evaluación  Entrenador decide quién debe responder. Él / ella decidirá quién pone la imagen en el panel con velcro o en el panel para las figuras geométricas  Árbitro: él / ella decidirá si el resultado está bien o si el grupo necesita repensarlo y cambiarlo si es necesario
PAPEL del PROFESORADO:	Motivar hacia la tarea. Leer la historia, aportar materiales, apoyar y aclarar dudas, enunciar las frases iniciales, aclarar las tareas relacionadas con cada rol, reforzar el proceso realizado y la colaboración entre niños.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	
Referencias, si las hubiera	<p>- Proyecto de lectura de la Escuela Infantil “La Encarnación”: “Lee lo divino, dice Kokolino”.</p> <p>- Pictogramas de Centro ragonés de comunicación aumentativa y alternativa (ARASAAC):https://arasaac.org/(esta página en español incluye un motor de búsqueda de pictogramas en los siguientes idiomas; sabemos que primero debe seleccionar el idioma: albanés, árabe, búlgaro, catalán, chino, alemán, vasco, francés, gallego, hebreo, croata, húngaro, Italiano, macedonio, griego, holandés, polaco, portugués, rumano, ruso, eslovaco, español y valenciano)</p> <p>- Imágenes y fotos: https://www.freepng.es</p>

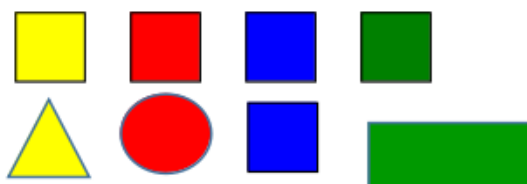


Frases locas – individual con robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Individual con robot
Autoría	EEL “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar durante el tiempo dedicado a trabajar el lenguaje oral

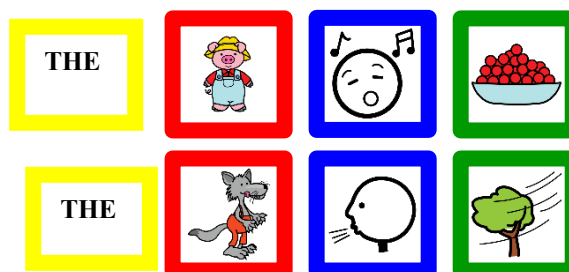
MATERIALES NECESARIOS:

- Figuras geométricas y colores distintos (o la misma figura geométrica en diferentes colores) a la que se le pone un trozo de velcro donde puedas poner una tarjeta con una palabra.



(El amarillo sería el artículo, el rojo será el sujeto de la oración; el azul es la acción; el verde es el predicado y/o los complementos. Las figuras geométricas estarán en una caja)

- Tarjetas con las imágenes correspondientes a las palabras con las que se crearán las frases. Se pueden plastificar teniendo en cuenta que habrá que pegarlas sobre un borde de colores (según la función gramatical que representen). Todos ellos estarán en una caja.



- Dos cajas, uno para las imágenes y otro para las figuras geométricas.





- Panel con un par de tiras de velcro donde colocar las imágenes correspondientes a la frase y a las figuras geométricas



- Cuento, en este caso el cuento es el de “Los tres cerditos” (si es posible que el libro incluya también los pictogramas)



	<ul style="list-style-type: none"> • Tapete con espacios para colocar figuras geométricas. El número de figuras geométricas dependerá del tamaño de las oraciones. (3 elementos o cuatro elementos) Sujeto + verbo + predicado Artículo + nombre + verbo + complemento... • Robot Doc o Super Doc Clementoni • “Medallas” para distribuir los roles en el grupo (locutor, guardián, entrenador, árbitro y actor)  <ul style="list-style-type: none"> • Tabla donde colocar las caritas (autoevaluación) <table border="1" data-bbox="598 808 981 1066"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> 																
<p style="text-align: center;">PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>El docente cuenta el cuento de “Los tres cerditos” con todos los niños en la asamblea, y explica en qué consistirá la actividad: Asociar palabras con tarjetas de colores y cambiar el orden de las palabras en la oración. Es posible poner un ejemplo con diferentes oraciones (distintas a las experimentales), hasta que se entienda la actividad.</p> <p>Entorno físico:</p> <p>El niño dispondrá de un robot DOC y el tablero para el robot, dispondrá también de tarjetas y figuras geométricas (o la misma figura en diferentes colores), para poder hacer la actividad. Los tableros propuestos para el robot se encuentran al final de esta plantilla de la actividad.</p>																
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1. Actividad común con todo el grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El maestro-a cuenta la historia de los tres cerditos basándose en imágenes y pictogramas. • En la asamblea, todo el mundo habla de los personajes de la historia. ¿Quiénes son? ¿Qué hacen?... <p>Como ejemplo, la maestra-o elabora una oración de 4 elementos relacionados con la historia, por ejemplo:</p> <p>“ El cerdito construye una casa” y pide a los niños que formen frases con esas palabras, cambiando su orden:</p> <p>"Una casa construye el cerdito" "Cerdito construye una casa" "Una casa el cerdito construye"</p> <p>Después de cada ejemplo, hablan sobre si la oración está bien o no.</p>																

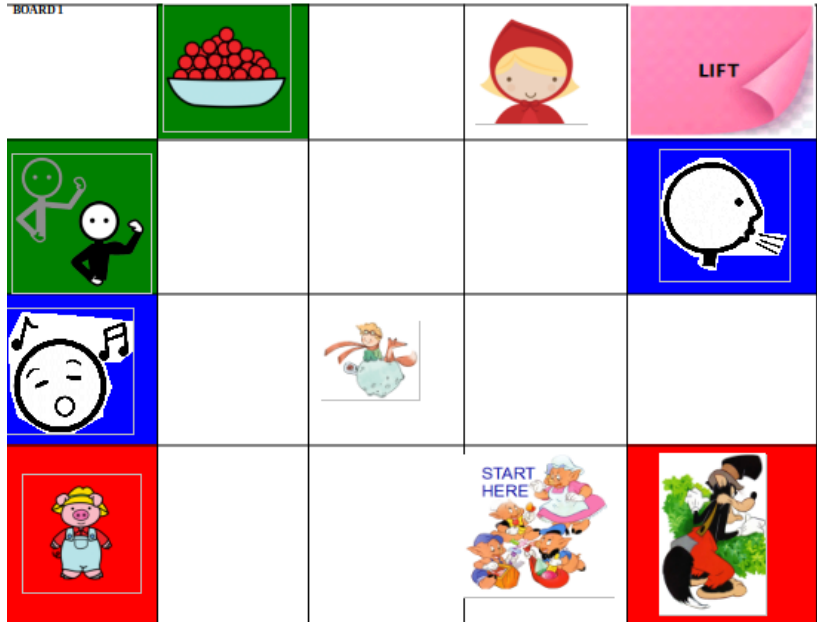


	<p>Se enseña a los niños las tarjetas con las imágenes de las palabras con las que construirán las oraciones</p> <p>Personajes: cerditos, el lobo .. (el sujeto de la oración en rojo)</p> <p>Acciones: cantar, soplar, construir (las acciones en azul)</p> <p>Predicado: una casa, Mucho, Fuerte (complementos en verde)</p> <p>Artículos/ determinantes (en amarillo)</p> <div data-bbox="740 365 1259 667" data-label="Image"> </div> <p>2. Actividad experimental para el niño solo con robot:</p> <p>El niño dispondrá de las dos cajas: una caja con las figuras geométricas y otra con las tarjetas y el panel con los velcro.</p> <p>Cada tarjeta tiene un borde alrededor que es del mismo color que la figura que indica el color y la función gramatical que tienen la imagen dentro de la oración.</p> <p>El maestro o la maestra dice la frase que el niño tendrá que construir.</p> <p>"El cerdito canta mucho "</p> <p>"El lobo sopla fuerte"</p> <p>Luego el niño o la niña tendrá que cambiar el orden de las palabras para construir diferentes oraciones, usando las mismas palabras.</p>
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Motivar hacia la tarea. Leer la historia, aportar materiales, apoyar y aclarar dudas, enunciar las frases iniciales, ofrecer tiempo al grupo para conocer el uso del robot, aclarar las tareas relacionadas con cada rol, reforzar el proceso realizado y la colaboración entre niños.</p>



Algunas propuestas de tableros para realizar la actividad con robótica educativa:

OTROS MATERIALES





Hay 3 personajes que pertenecen a otros cuentos, si caes en ese personaje ¿qué ocurre?

- **Caperucita Roja**- es alegre, le gusta la naturaleza y conoce a todos los animales del bosque. Si vas a su casilla, puedes vestirme con tu mejor sonrisa y sonreír con los ojos hasta el siguiente movimiento.
- **El Principito**- Sueña a lo grande, por lo general se siente feliz y, a veces, un poco triste. Le encanta inventar historias, cuida una flor y se ha hecho amigo de un zorro. Si te encuentras con él, **salta con los dedos al “posit”** rosa del tablero y ábrelo (debajo le ponemos “un aplauso para todos”).
- **El abuelo del lobo** posee la sabiduría y la ternura, así que cuando lo conozcas puedes tener la ventaja de pedirle a cualquiera de tus compañeros que construya la oración contigo esta vez.

Posibles variaciones y ampliaciones que se pueden realizar con los distintos tableros de robótica:

TABLERO 1 (1 artículo, dos sujetos, 3 acciones, 2 complementos):

- El cerdo construye una casa
- El cerdo sonríe y construye una casa.
- El lobo sopla
- El lobo sopla la casa
- El lobo está escondido

TABLERO 2 (2 artículos, dos sujetos, 3 acciones, 3 complementos):

- El cerdo construye una casa
- El cerdo sonríe y construye una casa.
- El lobo sopla
- El lobo sopla mucho
- El lobo sopla la casa
- El lobo se esconde detrás del cerdito
- El lobo cae por la chimenea

TABLERO 3 (cuatro artículos, tres sujetos, 3 acciones, 3 complementos):

- El cerdito construye una casa
- El cerdo sonríe y construye una casa.
- El lobo sopla
- El lobo sopla la casa
- El lobo se esconde detrás del grupo
- El lobo cae por la chimenea.
- El lobo sopla mucho.
- Los cerditos cantan
- El lobo cae en la olla.
- El lobo sopla la casa de madera.
- El cerdito corre a la casa

Observaciones /



Referencias, si las hubiera	<ul style="list-style-type: none">- Proyecto de lectura de la Escuela Infantil “La Encarnación”: “Lee lo divino, dice Kokolino”.- Pictogramas de Centro ragonés de comunicación aumentativa y alternativa (ARASAAC):https://arasaac.org/(esta página en español incluye un motor de búsqueda de pictogramas en los siguientes idiomas; sabemos que primero debe seleccionar el idioma: albanés, árabe, búlgaro, catalán, chino, alemán, vasco, francés, gallego, hebreo, croata, húngaro, Italiano, macedonio, griego, holandés, polaco, portugués, rumano, ruso, eslovaco, español y valenciano)- Imágenes y fotos: https://www.freepng.es
------------------------------------	---

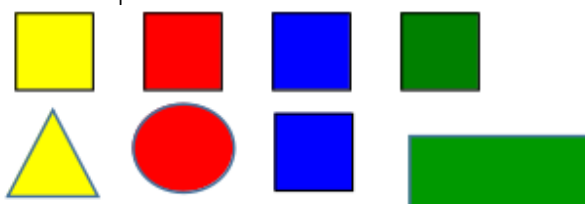


Frases locas – Individual sin robot

EDAD	3/4
Actividad para...	Individual sin robot
Autoría	EEL “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar durante el tiempo dedicado a trabajar el lenguaje oral

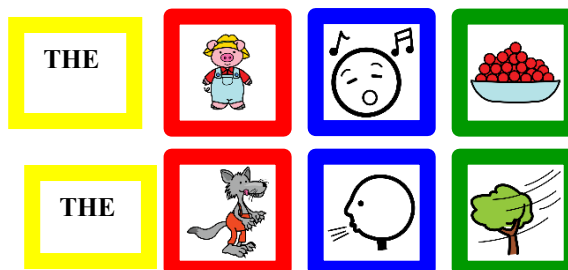
MATERIALES NECESARIOS:

- Figuras geométricas y colores distintos (o la misma figura geométrica en diferentes colores) a la que se le pone un trozo de velcro donde puedas poner una tarjeta con una palabra.



(El amarillo sería el artículo, el rojo será el sujeto de la oración; el azul es la acción; el verde es el predicado y/o los complementos. Las figuras geométricas estarán en una caja)

- Tarjetas con las imágenes correspondientes a las palabras con las que se crearán las frases. Se pueden plastificar teniendo en cuenta que habrá que pegarlas sobre un borde de colores (según la función gramatical que representen). Todos ellos estarán en una caja.



- Dos cajas**, uno para las imágenes y otro para las figuras geométricas.

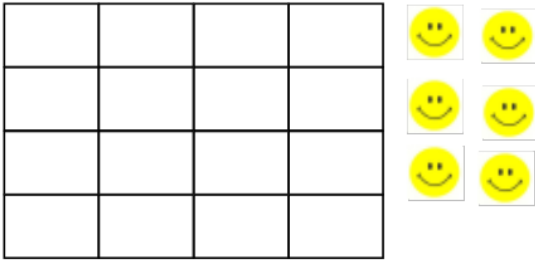




- Panel con un par de tiras de velcro donde colocar las imágenes correspondientes a la frase y a las figuras geométricas



- Cuento, en este caso el cuento es el de “Los tres cerditos” (si es posible que el libro incluya también los pictogramas)
- Tapete con espacios para colocar figuras geométricas. El número de figuras geométricas dependerá del tamaño de las oraciones. (3 elementos o cuatro elementos)



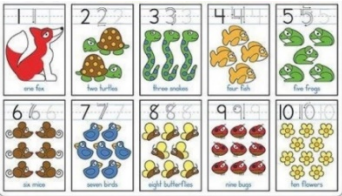
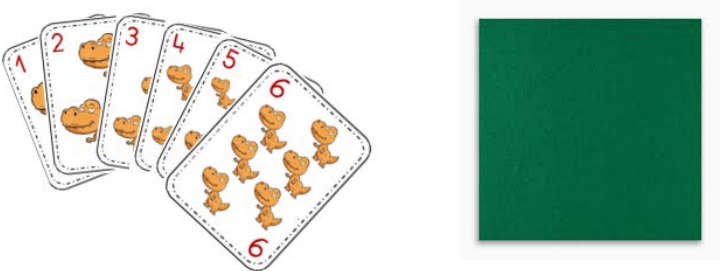

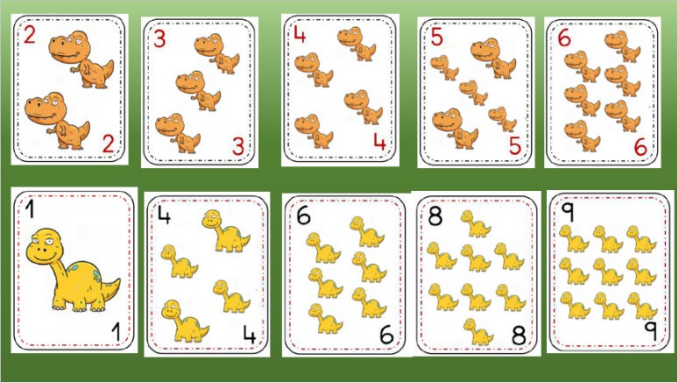
	<p>Sujeto + verbo + predicado Artículo + nombre + verbo + complemento...</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Tabla donde colocar las caritas (autoevaluación) 
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>La maestra o el maestro cuenta la historia de los tres cerditos con todos los niños en asamblea y explica en qué consistirá la actividad.</p> <p>Entorno físico:</p> <p>En el suelo habrá una caja con las fichas de las figuras geométricas y otra caja con las imágenes y el panel con una tira de velcro</p>  <p>También tendrán en el suelo los dos velcro para poder crear las frases</p>  <p>El maestro/a estará cerca del grupo, observando y para clarificar dudas.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>Actividad común con todo el grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El maestro-a cuenta la historia de los tres cerditos basándose en imágenes y pictogramas. • En la asamblea, todo el mundo habla de los personajes de la historia. ¿Quiénes son? ¿Qué hacen?. • Como ejemplo, la maestra-o elabora una oración de 4 elementos relacionados con la historia, por ejemplo: “ El cerdito construye una casa” y pide a los niños que formen frases con esas palabras, cambiando su orden: "Una casa construye el cerdito" "Cerdito construye una casa" "Una casa el cerdito construye" <p>Después de cada ejemplo, hablan sobre si la oración está bien o no.</p>





	<ul style="list-style-type: none"> Se enseña a los niños las tarjetas con las imágenes de las palabras con las que construirán las oraciones <ul style="list-style-type: none"> Personajes: cerditos, el lobo ... (el sujeto de la oración en rojo) Acciones: cantar, soplar, construir (las acciones en azul) Predicado: una casa, Mucho, Fuerte (complementos en verde) Artículos/ determinantes (partículas en amarillo) <div data-bbox="738 488 1259 790" data-label="Image"> </div> <p><u>Actividad específico para realizar con el niño solo sin robot:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño dispondrá de las dos cajas: una caja con las figuras geométricas y otra con las tarjetas y del panel con los velcro. Cada tarjeta tiene un borde alrededor del mismo color que la figura que indica el color y la función gramatical que tiene dentro de la oración. ✓ La maestra o el maestro dice la frase que el grupo tendrá que construir: <ul style="list-style-type: none"> "El cerdito canta mucho" "El lobo sopla fuerte" <p>El niño tendrá que cambiar el orden de las palabras para construir diferentes frases utilizando las mismas palabras.</p>
ROLES del ALUMNADO	
PAPEL del PROFESORADO:	Leer el cuento, aportar materiales, apoyar y aclarar dudas, enunciar las frases iniciales, reforzar el proceso realizado y la colaboración entre niño, evaluar la actividad
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	
Referencias, si las hubiera	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto de lectura de la Escuela Infantil "La Encarnación": "Lee lo divino, dice Kokolino". - Pictogramas de Centro ragonés de comunicación aumentativa y alternativa (ARASAAC): https://arasaac.org/ (esta página en español incluye un motor de búsqueda de pictogramas en los siguientes idiomas; sabemos que primero debe seleccionar el idioma: albanés, árabe, búlgaro, catalán, chino, alemán, vasco, francés, gallego, hebreo, croata, húngaro, Italiano, macedonio, griego, holandés, polaco, portugués, rumano, ruso, eslovaco, español y valenciano) - Imágenes y fotos: https://www.freepng.es



Actividades experimentales para 5-6 años

El secreto está en los amigos de los números – grupo con robot	
EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot (5 miembros en el grupo)
Autoría	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar en el momento dedicado a la lógica matemática.
MATERIALES NECESARIOS:	<p>Dos barajas de cartas. Cualquier tipo de baraja utilizada en las escuelas infantiles que incluya números puede ser adecuada (que sean del mismo palo, es decir, no aquellas con 1 globo, dos castañas, tres círculos...). La razón para tener dos barajas de cartas es permitir más posibilidades de emparejamiento.</p>  <p>Un tapete o similar donde colocar las cartas).</p>  <p>Robot DOC Clementoni</p>  <p>Un ejemplo de tapete con espacio para colocar las cartas:</p> 



	<p>Medallas para repartir los roles en los grupos (locutor, guardián, actor, entrenador y árbitro)</p>  <p>Tabla donde colocar caritas felices (opcional, se puede utilizar como herramienta de autoevaluación- metaevaluación)</p> <table border="1" data-bbox="598 638 997 918"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> 																
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>La maestra o el maestro muestra las barajas de tarjetas/cartas y los niños juegan con ellas para familiarizarse con las tarjetas y su numeración.</p> <p><u>Entorno físico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> En el suelo estará el tapete de cartas y el tablero para jugar con el robot. En la medida en que usemos números del 1 al 10, los alumnos tendrán más de 100 opciones de combinación de tarjetas, por lo que la actividad se podrá adaptar fácilmente al nivel de conocimiento del grupo sobre numeración. <p>Cerca estará la tablita de la autoevaluación para poner las caras felices (opcional)</p>																
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1. Actividad común para hacer con el gran grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> En la asamblea pueden jugar algunos juegos sencillos para familiarizarse con las barajas de cartas. El grupo grande dice los números correspondientes a cada carta que muestra el maestro/a. Luego se repartirán las cartas (1 o 2 barajas con los números del 1 al 5 para empezar) una carta a cada niño que la pondrá boca abajo en el suelo después de mirar la carta que recibió. El tutor dice un palo (un dino, ya que tenemos tarjetas de dinosaurios en el ejemplo) y cada niño mostrará su tarjeta mientras dice en voz alta el número siguiendo el orden de los números (ejemplo: dino naranja: 1 del dino naranja, 2 del dino naranja, etc.) Posteriormente, los niños jugarán al juego de buscar a los “amigos de” que es el siguiente: La maestra o el maestro muestra una tarjeta y dos niños tienen que juntarse con su tarjeta para hacer el número que ha mostrado el tutor. Se repetirá para mostrar cómo un número puede ser compuesto o descompuesto usando las diferentes cartas. De esta forma, todos los niños 																



practicarán previamente la tarea, para comprenderla mejor.

2. Actividad experimental para grupo con robot (5 niños/as):

- El docente indicará a los niños que tienen que distribuir los 5 roles: locutor, guardian, actor, entrenador y árbitro ayudándolos a definir en qué consiste específicamente ese rol). La auto-asignación de roles se hizo el primer día de la primera fase de pilotaje. El segundo día de la primera fase de pilotaje, el maestro/a distribuyó los 5 roles (siendo el rol de actor el asignado al alumno/a con necesidades educativas especiales).

- Una vez que cada niño/a sepa qué rol tiene, tomará su medalla de rol.

El locutor será el que muestre una tarjeta y diga cuál es (número y palo)

El entrenador será el que le pida a un niño del grupo que busque a los amigos de esa tarjeta y los ponga en el tapete.

El guardián se asegura de que cada uno cumple su rol y media en los conflictos, si los hubiera.

El actor dirigirá al robot a encontrar las dos cartas amigas de la carta que ha dibujado el locutor

El árbitro será quien diga si las tarjetas elegidas son correctas o si el grupo necesita repensar las opciones. Si están bien, el guardián será quien coloque la cara feliz en la tabla de autoevaluación.

Este proceso se repetirá hasta que hayan encontrado a todos los posibles "amigos de la tarjeta".

Un ejemplo de tablero para jugar con el robot:

				
				
			START HERE	
				
				

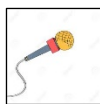
Si el robot va a la casilla de las manos, el niño tiene que decir algo que le guste de la persona que tiene a su izquierda.



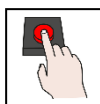
Si el robot cae en la casilla donde están los ojos, todos tienen que “sonreír con los ojos” has que el robot termine el siguiente movimiento.
Ejemplos de combinaciones de “amigos de los números” que se pueden encontrar en el tablero:



ROLES del ALUMNADO



Locutor: muestra una tarjeta y dice lo que es. Recuerda las tareas al grupo, si es necesario.




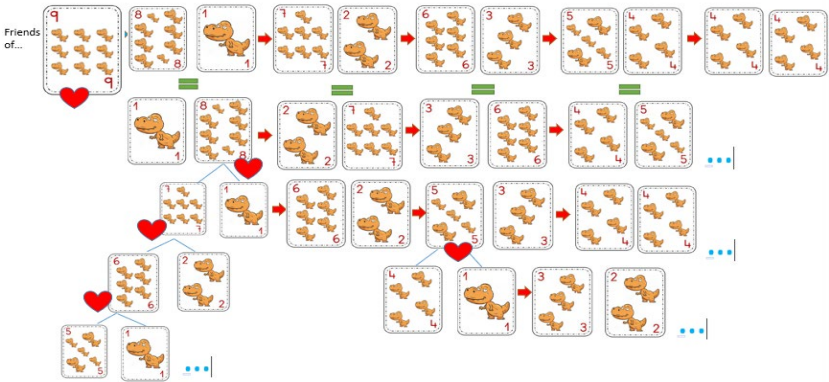


Actor: presiona los botones del robot, siguiendo el acuerdo del grupo.



Guardián Asegurar el orden y que todos respeten su rol evitando peleas dentro del grupo. También colocará las caras felices para la autoevaluación.



	 <p>Entrenador: decide quién debe responder. Él / ella decidirá quién del grupo tiene que encontrar a los amigos de la tarjeta y ponerlos en el tapete de la tarjeta.</p>  <p>Árbitro: él / ella decidirá si el resultado está bien o si el grupo necesita repensarlo y cambiar la opción de “amigos del número”</p>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Tener preparados los materiales, apoyar y aclarar dudas, favorecer la distribución de los roles, brindar tiempo al grupo para aprender sobre el uso del robot, aclarar las tareas relacionadas con cada rol, reforzar el proceso realizado y la colaboración entre los niños/as</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>Esta actividad se puede utilizar para:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprender el sentido del número, identificación de números, ordenar y comparar números, contar, aplicación del uso de los números a situaciones de la vida cotidiana. Componer y descomponer números. Asociación del número a la cantidad. Inicio de la suma. Conciencia de la estructura de las oraciones. Mejora la habilidad de manipulación fina: baraja, manejo del robot, etc. <p>PARA AUMENTAR EL NIVEL DE DIFICULTAD DE ESTA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> Incluir un corazón  a algunos números en la plataforma y en el tablero (para esos casos donde se está utilizando el robot). El corazón significa que el número también necesitaría encontrar amigos, por lo que implicaría que los niños compongan y descompongan números de la siguiente manera (las posibilidades puede ser casi "infinitas" ...)) 
<p>Referencias, si las hubiera</p>	<ul style="list-style-type: none"> EEl La Encarnación (Ávila) Proyecto de lógica matemática “Kokonumero” ACTILUDIS: www.actiludis.com Martínez Montero, J (2008): Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica. Wolters Kluwer Educación. Las Barajas de dinosaurios se pueden descargar en: https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/



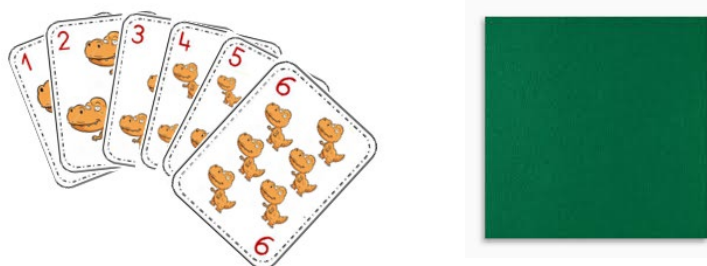
El secreto está en los amigos de los números- grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot (5 miembros en el grupo)
Autoría	EEl "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras y María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar en el momento dedicado a la lógica matemática.

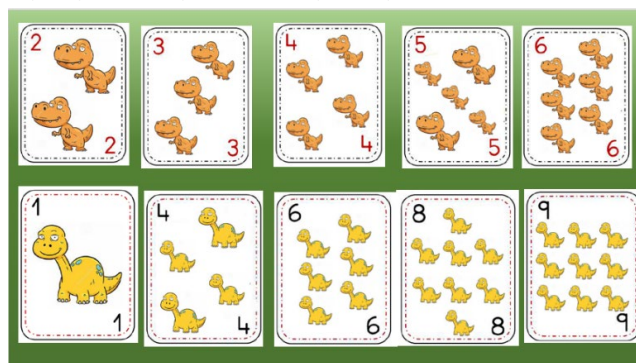
Dos barajas de cartas. Cualquier tipo de baraja utilizada en las escuelas infantiles que incluya números puede ser adecuada (que sean del mismo palo, es decir, no aquellas con 1 globo, dos castañas, tres círculos...). La razón para tener dos barajas de cartas es permitir más posibilidades de emparejamiento.



Un tapete o similar donde colocar las cartas.





Un ejemplo de tapete con espacio para colocar las cartas:



MATERIALES NECESARIOS:

Medallas para repartir los roles en los grupos (locutor, guardián, actor, entrenador y árbitro)



	<p>Tabla donde colocar caritas felices (opcional, se puede utilizar como herramienta de autoevaluación - metaevaluación)</p> <table border="1" data-bbox="598 264 999 533"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> 																
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>La maestra o el maestro muestra las barajas de tarjetas/cartas y los niños juegan con ellas para familiarizarse con las tarjetas y su numeración.</p> <p><u>Entorno físico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> En el suelo estará el tapete de cartas y las cartas.  <p>Cerca estará la tablita de la autoevaluación para poner las caras felices (opcional)</p>																
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1. Actividad común para hacer con el gran grupo</p> <p>En la asamblea pueden jugar algunos juegos sencillos para familiarizarse con las barajas de cartas.</p> <p>El grupo grande dice los números correspondientes a cada carta que muestra el maestro/a.</p> <p>Luego se repartirán las cartas (1 o 2 barajas con los números del 1 al 5 para empezar) una carta a cada niño que la pondrá boca abajo en el suelo después de mirar la carta que recibió.</p> <p>El tutor dice un palo (un dino, ya que tenemos tarjetas de dinosaurios en el ejemplo) y cada niño mostrará su tarjeta mientras dice en voz alta el número siguiendo el orden de los números (ejemplo: dino naranja: 1 del dino naranja, 2 del dino naranja, etc.)</p> <p>Posteriormente, los niños jugarán al juego de buscar a los “amigos de” que es el siguiente:</p> <p>La maestra o el maestro muestra una tarjeta y dos niños tienen que juntarse con su tarjeta para hacer el número que ha mostrado el tutor.</p> <p>Se repetirá para mostrar cómo un número puede ser compuesto o descompuesto usando las diferentes cartas. De esta forma, todos los niños practicarán previamente la tarea, para comprenderla mejor.</p>																



2. Actividad experimental para grupo sin robot (el grupo está formado por 5 niños/as):

- ✓ El docente indicará a los niños que tienen que distribuir los 5 roles: locutor, guardian, actor, entrenador y árbitro ayudándolos a definir en qué consiste específicamente ese rol). La auto-asignación de roles se hizo el primer día de la primera fase de pilotaje. El segundo día de la primera fase de pilotaje, el maestro/a distribuyó los 5 roles (siendo el rol de actor el asignado al alumno/a con necesidades educativas especiales).
- ✓ Una vez que cada niño/a sepa qué rol tiene, tomará su medalla de rol.

El locutor será el que muestre una tarjeta y diga cuál es (número y palo)

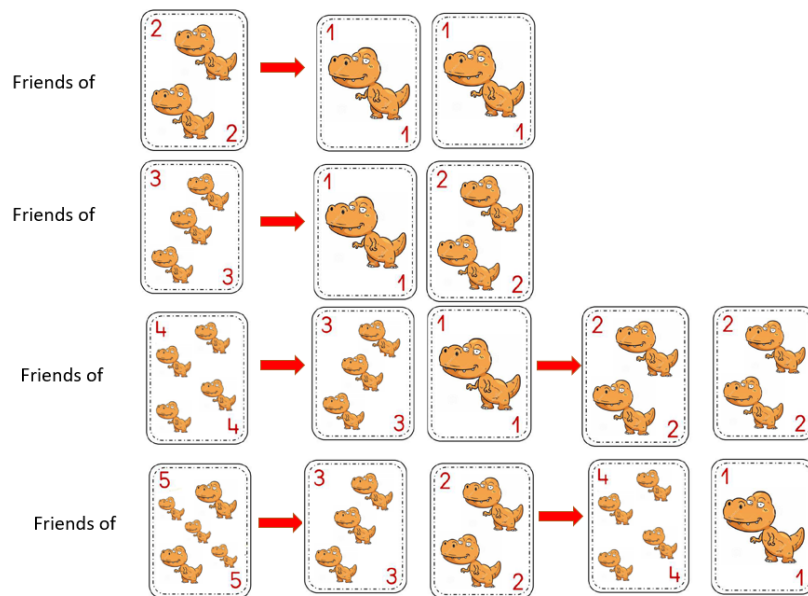
El entrenador será el que le pida a un niño del grupo que busque a los amigos de esa tarjeta y los ponga en el tapete.

El árbitro será quien diga si las tarjetas elegidas son correctas o si el grupo necesita repensar las opciones.

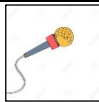
El guardián será quien coloque la carita feliz en la tabla de autoevaluación.

El actor comprobará si hay otras combinaciones posibles para los “amigos de los números”

Este proceso se repetirá hasta que hayan encontrado a todas las posibles “cartas amigas”.



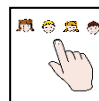
ROLES del ALUMNADO



Locutor: muestra una tarjeta y dice lo que es. Recuerda las tareas al grupo, si es necesario.


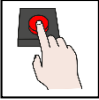


Guardián Asegurar el orden y que todos respeten su rol evitando peleas dentro del grupo. También colocará las caras felices para la autoevaluación.



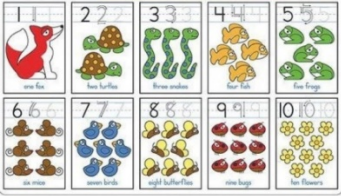



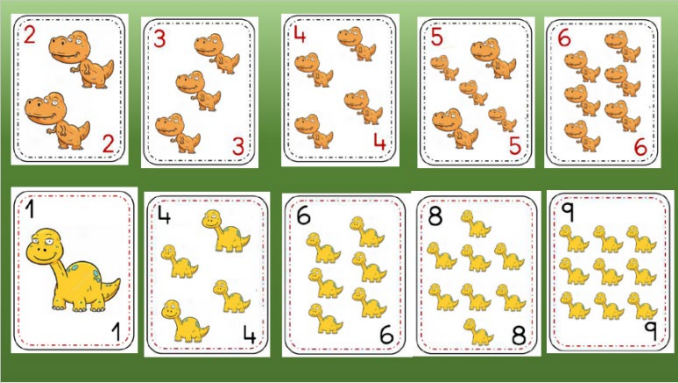
Entrenador: decide quién debe responder. Él / ella decidirá quién del grupo tiene que encontrar a los amigos de la tarjeta y ponerlos en el tapete de las cartas.



	 <p>Árbitro: él / ella decidirá si el resultado está bien o si el grupo necesita repensarlo y cambiar la opción de “amigos del número”.</p>  <p>Actor: comprobará si hay otras combinaciones posibles para los “amigos de los números”</p>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Tener preparados los materiales, apoyar y aclarar dudas, favorecer la distribución de los roles, brindar tiempo al grupo para aprender sobre el uso del robot, aclarar las tareas relacionadas con cada rol, reforzar el proceso realizado y la colaboración entre los niños/as</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>Esta actividad se puede utilizar para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el sentido del número, identificación de números, ordenar y comparar números, contar, aplicación del uso de los números a situaciones de la vida cotidiana. • Componer y descomponer números. Asociación del número a la cantidad. Inicio de la suma. • Conciencia de la estructura de las oraciones. • Mejora la habilidad de manipulación fina: barajar, coger cartas...
<p>Referencias, si las hubiera</p>	<ul style="list-style-type: none"> - EEI La Encarnación (Ávila) Proyecto de lógica matemática “Kokonumero” - ACTILUDIS: www.actiludis.com - Martínez Montero, J (2008): Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica. Wolters Kluwer Educación. - Las Barajas de dinosaurios se pueden descargar en: https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/



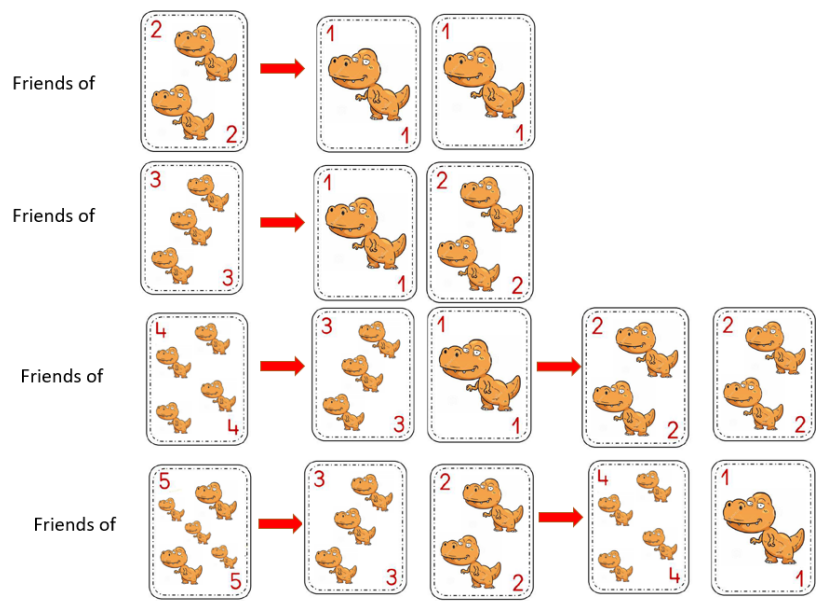
El secreto está en los amigos de los números – individual con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Individual con robot
Autoría	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras y María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar en el momento dedicado a la lógica matemática
MATERIALES NECESARIOS:	<p>Dos barajas de cartas. Cualquier tipo de baraja utilizada en las escuelas infantiles que incluya números puede ser adecuada (que sean del mismo palo, es decir, no aquellas con 1 globo, dos castañas, tres círculos...). La razón para tener dos barajas de cartas es permitir más posibilidades de emparejamiento.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Un tapete o similar donde colocar las cartas</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>Robot DOC Clementoni</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Un ejemplo de tapete con espacio para colocar las cartas:</p> <div style="text-align: center;">  </div>



<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>La maestra o el maestro muestra las barajas de tarjetas/cartas y los niños juegan con ellas para familiarizarse con las tarjetas y su numeración. (esto se hace con todo el grupo-clase)</p> <p><u>Entorno físico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño tendrá su tapete, las cartas y el tablero del robot. • En el suelo se colocará el tablero del robot (cada casilla del tablero tiene una medida de 15x15cm, que es el recorrido que hace el robot cada vez que se mueve. Se puede ver el tablero del robot más abajo) con el juego y el robot. El niño puede tumbarse en el suelo (alfombra) para jugar con el robot.
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1. Actividad común para hacer con el gran grupo:</p> <p>En la asamblea pueden jugar algunos juegos sencillos para familiarizarse con las barajas de cartas.</p> <p>El grupo grande dice los números correspondientes a cada carta que muestra el maestro/a.</p> <p>Luego se repartirán las cartas (1 o 2 barajas con los números del 1 al 5 para empezar) una carta a cada niño que la pondrá boca abajo en el suelo después de mirar la carta que recibió.</p> <p>El tutor dice un palo (un dino, ya que tenemos tarjetas de dinosaurios en el ejemplo) y cada niño mostrará su tarjeta mientras dice en voz alta el número siguiendo el orden de los números (ejemplo: dino naranja: 1 del dino naranja, 2 del dino naranja, etc.)</p> <p>Posteriormente, los niños jugarán al juego de buscar a los “amigos de” que es el siguiente:</p> <p>La maestra o el maestro muestra una tarjeta y dos niños tienen que juntarse con su tarjeta para hacer el número que ha mostrado el tutor.</p> <p>Se repetirá para mostrar cómo un número puede ser compuesto o descompuesto usando las diferentes cartas. De esta forma, todos los niños practicarán previamente la tarea, para comprenderla mejor</p> <p>2. Actividad experimental para hacer un niño/a individualmente</p> <p>El niño tendrá el tablero para jugar con el robot y las diferentes cartas que necesita para componer y descomponer.</p> <p>También tendrá disponible el tapete donde colocará las cartas.</p> <p>El niño seleccionará una tarjeta en el tablero del robot y luego lo conducirá hasta las “cartas de amigos”, haciendo las combinaciones correspondientes repitiendo las acciones hasta terminar la actividad.</p> <p>Lo que entendemos cuando hablamos de "cartas de amigos de números" es lo siguiente:</p>





Como ejemplo de tablero para jugar con el robot:

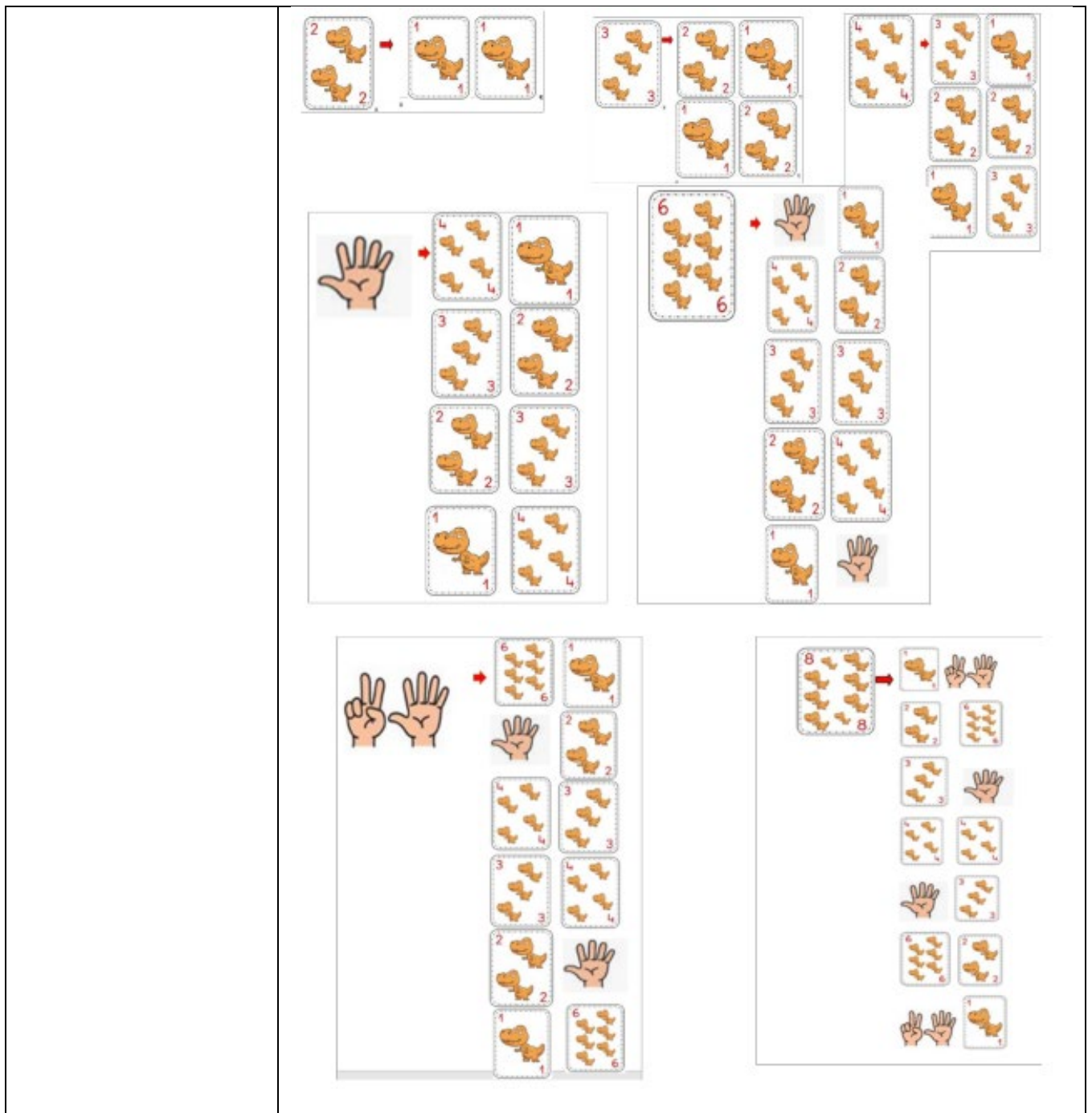
			START HERE	

Si el robot va a la casilla de las manos, el niño tiene que decir algo que le guste de la persona que tiene a su izquierda.

Si el robot cae en la casilla donde están los ojos, todos tienen que “sonreír con los ojos” has que el robot termine el siguiente movimiento.


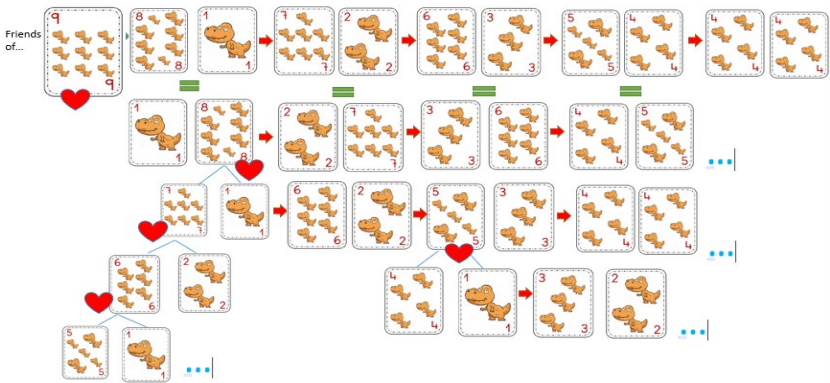
Ejemplos de combinaciones de “amigos de los números” que se pueden encontrar en el tablero:





ROLES del ALUMNADO	El niño o la niña hacen la actividad individualmente
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro o la maestra tiene preparados los materiales, explica la actividad, apoya y clarifica dudas. Refuerza el proceso llevado a cabo por el niño y evalúa la actividad
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Esta actividad se puede utilizar para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el sentido del número, identificación de números, ordenar y comparar números, contar, aplicación del uso de los números a situaciones de la vida cotidiana. • Componer y descomponer números. Asociación del número a la cantidad.



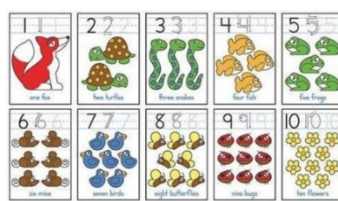
	<p>Inicio de la suma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de la estructura de las oraciones. • Mejora la habilidad de manipulación fina: baraja, manejo del robot, etc. <p>PARA AUMENTAR EL NIVEL DE DIFICULTAD DE ESTA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluir un corazón  a algunos números en la plataforma y en el tablero (para esos casos donde se está utilizando el robot). El corazón significa que el número también necesitaría encontrar amigos, por lo que implicaría que los niños compongan y descompongan números de la siguiente manera (las posibilidades puede ser casi "infinitas") 
<p>Referencias, si las hubiera</p>	<ul style="list-style-type: none"> - EEI La Encarnación (Ávila) Proyecto de lógica matemática “Kokonumero” - ACTILUDIS: www.actiludis.com - Martínez Montero, J (2008): Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica. Wolters Kluwer Educación. - Las Barajas de dinosaurios se pueden descargar en: https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/



El secreto está en los amigos de los números– individual sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Individual sin robot
Autoría	EEl “La Encarnación”, Sonsoles Perpiñan Guerras y María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-45 minutos Se puede realizar en el momento dedicado a la lógica matemática.

Dos barajas de cartas. Cualquier tipo de baraja utilizada en las escuelas infantiles que incluya números puede ser adecuada (que sean del mismo palo, es decir, no aquellas con 1 globo, dos castañas, tres círculos...). La razón para tener dos barajas de cartas es permitir más posibilidades de emparejamiento.

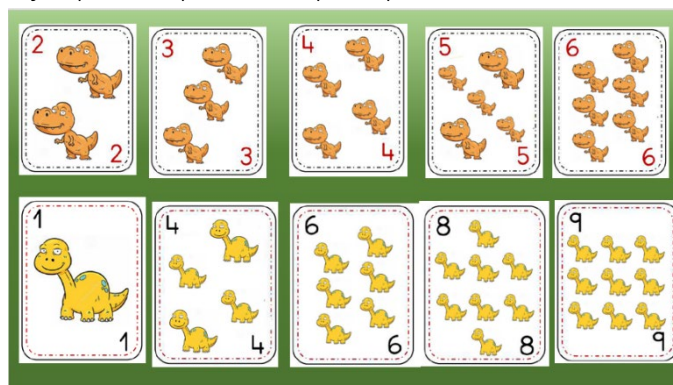


Un tapete o similar donde colocar las cartas.



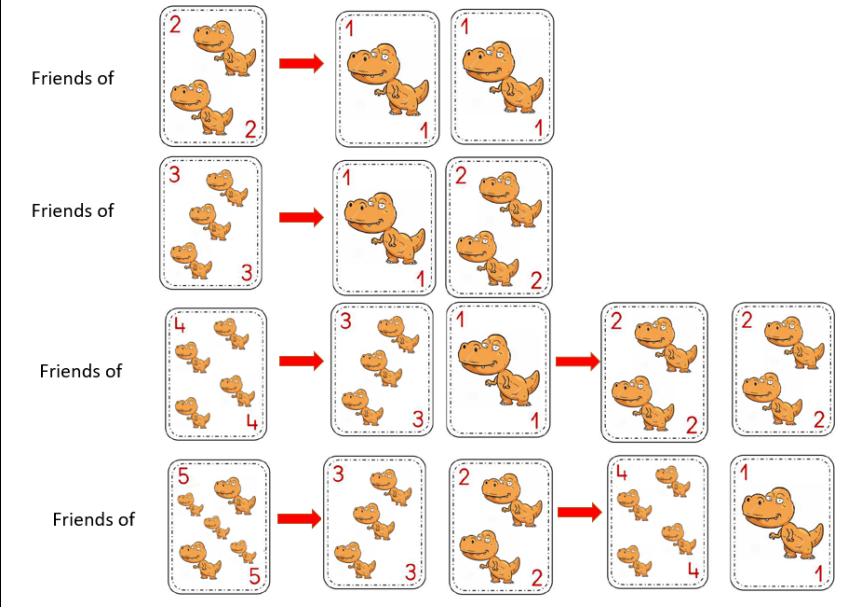
MATERIALES NECESARIOS:

Un ejemplo de tapete con espacio para colocar las cartas:



<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>La maestra o el maestro muestra las barajas de tarjetas/cartas y los niños juegan con ellas para familiarizarse con las tarjetas y su numeración.</p> <p><u>Entorno físico:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño tendrá su mesa para trabajar individualmente con las cartas y el tapete para ir colocando los “amigos de” las cartas.
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1. Actividad común para hacer con el gran grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la asamblea pueden jugar algunos juegos sencillos para familiarizarse con las barajas de cartas. • El grupo grande dice los números correspondientes a cada carta que muestra el maestro/a. • Luego se repartirán las cartas (1 o 2 barajas con los números del 1 al 5 para empezar) una carta a cada niño que la pondrá boca abajo en el suelo después de mirar la carta que recibió. • El tutor dice un palo (un dino, ya que tenemos tarjetas de dinosaurios en el ejemplo) y cada niño mostrará su tarjeta mientras dice en voz alta el número siguiendo el orden de los números (ejemplo: dino naranja: 1 del dino naranja, 2 del dino naranja, etc.) • Posteriormente, los niños jugarán al juego de buscar a los “amigos de” que es el siguiente: <p>La maestra o el maestro muestra una tarjeta y dos niños tienen que juntarse con su tarjeta para hacer el número que ha mostrado el tutor.</p> <p>Se repetirá para mostrar cómo un número puede ser compuesto o descompuesto usando las diferentes cartas. De esta forma, todos los niños practicarán previamente la tarea, para comprenderla mejor.</p> <p>2. Actividad experimental para realizar un niño solo, sin robot:</p> <p>El niño tendrá a su disposición las barajas de cartas y el tapete para colocarlas.</p> <p>La baraja incluye números del 1 al 10 (esto se puede adaptar, se pueden dar solo las cartas hasta el número 5, por ejemplo). El niño cogerá una de manera aleatoria, es será el número del que tendrá que buscar sus “cartas amigas” hasta finalizar la actividad (por ejemplo, el número 8 se puede componer/ descomponer de varias formas, por ejemplo estas siete. $8= 1+7$, $8= 2+6$, $8=3+5$, $8=4+4$, $8=5+3$, $6+2$, $7+1$).</p> <p>Cuando hablamos de “amigos de los números” o “cartas amigas de los numeros queremos decir esto:</p>



	 <p>Friends of</p> <p>Friends of</p> <p>Friends of</p> <p>Friends of</p> <p>Que son ejemplos de combinaciones de “amigos de los números” que se pueden realizar</p>
ROLES del ALUMNADO	Cada niño hace la actividad de manera individual
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro o la maestra tiene preparados los materiales, explica la actividad, apoya y clarifica dudas. Refuerza el proceso llevado a cabo por el niño y evalúa la actividad
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Esta actividad se puede utilizar para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el sentido del número, identificación de números, ordenar y comparar números, contar, aplicación del uso de los números a situaciones de la vida cotidiana. • Componer y descomponer números. Asociación del número a la cantidad. Inicio de la suma. • Conciencia de la estructura de las oraciones. • Mejora la habilidad de manipulación fina: baraja, manejo del robot, etc.,
Referencias, si las hubiera	<ul style="list-style-type: none"> - EEI La Encarnación (Ávila) Proyecto de lógica matemática “Kokonumero” - ACTILUDIS: www.actiludis.com - Martínez Montero, J (2008): Competencias básicas en matemáticas. Una nueva práctica. Wolters Kluwer Educación. - Las Barajas de dinosaurios se pueden descargar en: https://calculoabn.com/material/baraja-cartas-dinos/



Introducción a las actividades educativas PEARL

Las siguientes actividades han sido creadas por profesorado participante en los cursos de formación y en la fase de validación del modelo. Los docentes han desarrollado estas actividades educativas partiendo de las ideas del modelo PEARL. Algunas de las actividades son desafiantes para la edad a la que están indicadas, pero esto es parte del enfoque: las situaciones desafiantes motivan a los niños a cooperar en el grupo, fomentan la expresión de emociones educativas y estimulan nuevas habilidades cognitivas y relacionales.

Las actividades están divididas por rango de edad:

- para niños de 0 a 2 años;
- para niños de 3 a 4 años;
- para niños de 5 a 6 años.

Algunas actividades son individuales y otras grupales, utilizando robótica educativa (3-4 y 5-6 años) o no.

Actividades PEARL para niños de 0 a 2 años

At the early age of 0-2 years the children have very limited social skills, therefore PEARL approach to this age is focused on “planting seeds”, in other words, on the need to develop the children’s capacity of connecting to each other significantly. The way it is proposed is through the imitation of a group of teachers and the fostering of educational emotions in the group activities.

The main idea underlying these activities is that the use of natural elements and the example of the teachers’ behavior in group, helps the children to develop social skills, cooperation and to express emotions. The main task of the educational activity is the development of cooperation skills and educational emotions through the imitation of adult's behavior in a finalized a game.

Amigos de las piedras- actividad individual	
Edad	0-2 años
Actividad...	Individual
Autoría	Panevezio r. Velzio kindergarten “Sypsenele”, Lituania
DURACIÓN / TEMPORALIZACIÓN:	El tiempo no está limitado para que un niño o el grupo de niños terminen la tarea.
MATERIAL NECESARIO:	<ul style="list-style-type: none"> • Botes transparentes (para cada niño), • Material natural que se encuentre en el patio, • 2 tarjetones con imágenes (una con una imagen de piedrecitas y la otra, vacía), • lápices, • un recipiente con agua, • toallas de papel, • Témpera al agua de 3 colores, pinceles, • Esponjas, • Recipientes de plástico, papel, metal para hacer música, tapetes.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>En el patio (o jardín si lo hay), cuatro espacios separados por 5-6 m.</p> <p>En el primer espacio, hay dos imágenes (una imagen muestra piedrecitas, la otra imagen está vacía)</p> <p>En el segundo espacio poner un recipiente con agua y toallas de papel</p>



	<p>En el tercer espacio poner recipientes de plástico, papel y metálicos</p> <p>En el cuarto espacio, poner las témperas de colores, pinceles, esponjas...</p>
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>Las actividades se llevan a cabo en espacios educativos del centro y, preferentemente, al aire libre.</p> <p>El maestro/a le muestra al niño una piedrecita y le cuenta una pequeña historia de su apariencia, y sugiere buscar juntos más piedras: "Amigos para esta piedrecita". El niño y la maestra cogen un recipiente o un balde y buscan piedrecitas en el patio, en el jardín. Una vez recogidas las piedrecitas, se sugiere inspeccionar los elementos encontrados.</p> <p>En el primer espacio, los objetos encontrados se inspeccionan, discuten, nombran (es posible que el niño haya cogido no solo piedrecitas sino también otros materiales naturales), se ordenan asignándolos a una u otra imagen (en una imagen hay piedrecitas y en la otra nada- sería para el resto de material natural encontrado, el maestro dibuja los elementos encontrados en la tarjeta que está en blanco, quizá el niño haya encontrado palos, flores...). El niño elige una de las piedrecitas que más le gusten.</p> <p>En el segundo espacio se examina si las piedrecitas están limpias, y se espera a que el niño se ofrezca a lavar la piedra. Están experimentando con lo que le sucede a la piedra cuando se echa agua. Las acciones realizadas se nombran, se repiten. El niño elige por sí mismo a qué lugar ir después de este, es decir si va al espacio tercero o al cuarto.</p> <p>En el tercer espacio, las piedras se colocan opcionalmente en contenedores de diferentes materiales, y el niño los mueve para ver qué sonido hace la piedra según el material del que esté hecho el recipiente. La maestra canta y toca su instrumento. En el cuarto espacio, se sugiere decorar la piedra, coloreándola. Están experimentando con colores. Después de colorear, se sugiere buscar un lugar soleado donde poner a secar las piedras. "Me alegro de haber ayudado a las piedras a hacer amigos."</p>
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Aprendiz para copiar, observador, experimentador.</p> <p>Observar y copiar a compañeros o esperar el impulso de un adulto.</p> <p>Al actuar, expresan sus emociones con sonidos, palabras, gestos, expresiones faciales.</p>
<p>Papel del PROFESORADO:</p>	<p>El docente es el que inicia la actividad: ofreciendo a los niños "buscar un amigo para la piedrecita", clasificando los objetos encontrados, dirigiendo la actividad en los espacios, pasando de una zona a otra, haciendo preguntas.</p> <p>Maestro-observador: buscando material natural, encontrando una manera de lavar la piedra y eligiendo la autoexpresión en el tercer y cuarto espacio.</p> <p>Docente-facilitador: permite intentar actuar a cada niño por su cuenta, intentar varias veces, hacer preguntas, mostrar ejemplos de sí mismos o compañeros.</p>
<p>Material extra</p>	-
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	-
<p>Referencias, si las hubiera</p>	-



Amigos de las piedras – actividad para grupo	
Edad	0-2 años
Actividad...	Grupal
Autoría	Panevezio r. Velzio kindergarten “Sypsenele”, Lituania
DURACIÓN / TEMPORALIZACIÓN:	El tiempo no está limitado. La idea es que el grupo de niños pueda terminar la actividad
MATERIAL NECESARIO:	<ul style="list-style-type: none"> • Botes o recipientes transparentes (para cada niño), • Material natural que se encuentre en el patio (lo recogerán durante la actividad), • 2 tarjetones con imágenes (una con una imagen de piedrecitas y la otra, vacía), • lápices, • un recipiente con agua, • toallas de papel, • Témpera al agua de 3 colores, pinceles, • Esponjas, • Recipientes de plástico, papel, metal para hacer música, tapetes.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>En el patio (o jardín si lo hay), cuatro espacios separados por 5-6 m.</p> <p>En el primer espacio, hay dos imágenes (una imagen muestra piedrecitas, la otra imagen está vacía)</p> <p>En el segundo espacio poner un recipiente con agua y toallas de papel</p> <p>En el tercer espacio poner recipientes de plástico, papel y metálicos</p> <p>En el cuarto espacio, poner las témperas de colores, pinceles, esponjas...</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Las actividades se llevan a cabo en espacios educativos del centro y, preferentemente, al aire libre.</p> <p>El maestro/a le muestra al niño una piedrecita y le cuenta una pequeña historia de su apariencia, y sugiere buscar juntos más piedras: "Amigos para esta piedrecita". El niño y la maestra cogen un recipiente o un balde y buscan piedrecitas en el patio, en el jardín. Una vez recogidas las piedrecitas, se sugiere inspeccionar los elementos encontrados.</p> <p>En el primer espacio, los niños junto con el maestro/a inspeccionan, discuten, nombran los objetos encontrados (es posible que el niño haya cogido no solo piedrecitas sino también otros materiales naturales), se ordenan asignándolos a una u otra imagen (en una imagen hay piedrecitas y en la otra nada- sería para el resto de material natural encontrado, el maestro dibuja los elementos encontrados en la tarjeta que está en blanco, quizá el niño haya encontrado palos, flores...). El niño elige una de las piedrecitas que más le gusten.</p> <p>En el segundo espacio se examina si las piedrecitas están limpias, y se espera a que el niño se ofrezca a lavar la piedra. Están experimentando con lo que le sucede a la piedra cuando se echa agua. Las acciones realizadas se nombran, se repiten. El niño elige por sí mismo a qué lugar ir después de este, es decir si va al espacio tercero o al cuarto.</p> <p>En el tercer espacio, las piedras se colocan opcionalmente en contenedores de diferentes materiales, y el niño los mueve para ver qué sonido hace la piedra según el material del que esté hecho el recipiente. La maestra canta y toca su instrumento.</p>



	En el cuarto espacio, se sugiere decorar la piedra, coloreándola. Están experimentando con colores. Después de colorear, se sugiere buscar un lugar soleado donde poner a secar las piedras. "Me alegro de haber ayudado a las piedras a hacer amigos."
ROLES del ALUMNADO	Después de escuchar la sugerencia del profesor de "buscar amigos", los propios niños eligen dónde ir a buscar, siempre dentro del área definida. Repite la acción del maestro al clasificar el material natural encontrado. Encuentran una manera de lavar la piedrecita ellos mismos. Elige entre varias herramientas musicales y de dibujo. Aprende observando, intentando repetir, repitiendo, copiando a sus compañeros, y/o al docente.
Papel del PROFESORADO:	El docente es el que inicia la actividad: ofreciendo a los niños "buscar un amigo para la piedrecita", clasificando los objetos encontrados, dirigiendo la actividad en los espacios, pasando de una zona a otra, haciendo preguntas. Maestro-observador: buscando material natural, encontrando una manera de lavar la piedra y eligiendo la autoexpresión en el tercer y cuarto espacio. Docente-facilitador: permite intentar actuar a cada niño por su cuenta, intentar varias veces, hacer preguntas, mostrar ejemplos de sí mismos o compañeros
Material extra	-
Observaciones / Sugerencias para la implementación	-
Referencias, si las hubiera	-



Jardín Aromático- individual	
EDAD	0/2 años
Actividad para...	Niña o niño solo con los elementos de la naturaleza
Autoría	
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30 minutos/ 2 veces a la semana a lo largo de todo el curso escolar
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsas de tela, pueden traerse de casa • Varias semillas, flores y hierbas aromáticas (lavanda, romero, menta...) • Cajas de cartón • Caminos sensoriales
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Salir al patio- si es posible- para trabajar la estimulación sensorial o en el interior del aula con las bolsas aromáticas.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	El niño descubrirá las características de las hierbas, flores y plantas aromáticas. Organizará los elementos naturales según su forma, color, aroma, tacto, sabor...
ROLES del ALUMNADO	El niño o la niña buscan diferencias y elige hierbas de varias fragancias
PAPEL del PROFESORADO:	<p>Premisa:</p> <p>Desarrollo y potenciación de la integración sensorial, o el proceso por el cual el sistema nervioso central (SNC) recibe información de los receptores de todos los sentidos y consecuentemente organiza esta información, la interpreta, la categoriza para aplicarla y utilizarla en las acciones diarias.</p> <p>Amplia las experiencias educativas al aire libre para mejorar el desarrollo táctil, olfativo, visual, gustativo, auditivo y cenestésico.</p> <p>Creación de prácticas educativas al aire libre para poner en valor el territorio. Creación de rutas.</p> <p>El docente es una figura de ayuda y facilitación. Actúa como organizador y observador de la vida psíquica y cultural del niño.</p> <p>El docente muestra: capacidad para observar a los niños y las interacciones entre ellos y el entorno; análisis y uso de material de desarrollo, siempre abierto a nuevas y sorprendentes novedades; respeto por los tiempos y ritmos de aprendizaje siempre ligados a diferencias y variables individuales; el respeto por la libertad de elección del niño como requisito previo para un entorno psicosocial tranquilo, apacible y pacífico; alcance de la intervención directa limitada a lo esencial y necesario para que el trabajo individual no se vea perturbado; preparación cuidadosa de actividades promoviendo el trabajo autodidacta del niño.</p>
OTROS MATERIALES	Guía de la naturaleza, materiales psicomotrices Material tipo Montessori y Munari para la estimulación sensorial
Observaciones / Sugerencias para la implementación	M9 – '900's museum- Venecia Museo de los niños – Verona Caminos artísticos de la colección de Peggy Guggenheim
Referencias, si las hubiera	Enfoque <i>Reggio</i> para niños Malaguzzi, L (1987). I cento linguaggi dei bambini. Reggio Emilia: Comune di Reggio Emilia. Matthew Lipman, Elfie (Adaptado, editado y traducido por Maura Striano) Filosofía para niños: un currículum para aprender a pensar (por Marina Santi) Versiglia, Marta (2018) Attività Montessori all'aperto. BUR Biblioteca Univ. Rizzoli Carpi, Lucia (2018). Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione



	<p>all'aperto. Erickson. Farnè, Roberto and Agostini, Francesca (2014). Outdoor education. L'educazione si-cura all'aperto. Junior http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf D'Ascenzo, Mirella (2018) Per una storia delle scuole all'aperto in Italia. Edizioni ETS</p>
--	---



Jardín aromático – en grupo	
EDAD	0/2
Actividad para...	Grupo de alumno s con elementos de la naturaleza (group de 5 miembros)
Autoría	Name of the teacher / expert
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30 minutos 2 veces a la semana a lo largo de todo el curso escolar
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsas de tela, pueden traerse de casa • Varias semillas, flores y hierbas aromáticas (lavanda, romero, menta...) • Cajas de cartón • Caminos sensoriales
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Preparación del jardín aromático. Creación de caminos sensoriales naturales donde los niños se mueven siguiendo estímulos olfativos, visuales o táctiles (de forma independiente o guiados por el profesor)
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Descubren las características de las hierbas, flores y plantas aromáticas. Organizan los elementos naturales por forma, color, aroma, tacto, sabor.</p> <p>Los niños divididos en grupos observan diferentes especies de plantas, comparan crecimiento y producción.</p> <p>En una especie de laberinto aromático recorren caminos guiados por los sentidos (tacto, olfato, vista ...).</p>
ROLES del ALUMNADO	<p>En el interior del aula, se puede hacer una "mesa de la naturaleza" que les permita a los niños observar, descubrir, experimentar y estudiar lo recogido en el exterior y preparar nuevas actividades.</p> <p>En el jardín, sembrando, cultivando y cosechando, también detectando y quitando las "malas hierbas", barriendo las hojas secas o podando algunas ramas.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>Premisa:</p> <p>Desarrollo y potenciación de la integración sensorial, o el proceso por el cual el sistema nervioso central (SNC) recibe información de los receptores de todos los sentidos y consecuentemente organiza esta información, la interpreta, la categoriza para aplicarla y utilizarla en las acciones diarias.</p> <p>Amplia las experiencias educativas al aire libre para mejorar el desarrollo táctil, olfativo, visual, gustativo, auditivo y cenestésico.</p> <p>Creación de prácticas educativas al aire libre para poner en valor el territorio. Creación de rutas.</p> <p>El docente es una figura de ayuda y facilitación. Actúa como organizador y observador de la vida psíquica y cultural del niño.</p> <p>El docente muestra: capacidad para observar a los niños y las interacciones entre ellos y el entorno; análisis y uso de material de desarrollo, siempre abierto a nuevas y sorprendentes novedades; respeto por los tiempos y ritmos de aprendizaje siempre ligados a diferencias y variables individuales; el respeto por la libertad de elección del niño como requisito previo para un entorno psicosocial tranquilo, apacible y pacífico; alcance de la intervención directa limitada a lo esencial y necesario para que el trabajo individual no se vea perturbado; preparación cuidadosa de actividades promoviendo el trabajo autodidacta del niño.</p>



OTROS MATERIALES	Guía de la naturaleza, materiales psicomotrices Material tipo Montessori y Munari para la estimulación sensorial
Observaciones / Sugerencias para la implementación	M9 – ‘900’s museum- Venecia Museo de los niños – Verona Caminos artísticos de la colección de Peggy Guggenheim
Referencias, si las hubiera	Enfoque Reggio para niños Malaguzzi, L (1987). I cento linguaggi dei bambini. Reggio Emilia: Comune di Reggio Emilia. Matthew Lipman, Elfie (Adaptado, editado y traducido por Maura Striano) Filosofía para niños: un currículum para aprender a pensar (por Marina Santi) Versiglia, Marta (2018) Attività Montessori all'aperto. BUR Biblioteca Univ. Rizzoli Carpi, Lucia (2018). Educare in natura. Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto. Erickson. Farnè, Roberto and Agostini, Francesca (2014). Outdoor education. L'educazione si-cura all'aperto. Junior http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf D'Ascenzo, Mirella (2018) Per una storia delle scuole all'aperto in Italia. Edizioni ETS



Lanzar bolas al agua – individual	
EDAD	0/2
Actividad para...	Individual con elementos de la naturaleza
Autoría	Name of the teacher / expert
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	10/15 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa • pelotas • una piscina pequeña o similar • agua
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Prepara una bolsa, bolas, una “piscina” o un recipiente grande lleno de agua.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p><u>Tarea:</u> recoger y lanzar bolas en el recipient con agua.</p> <p>Habilidades que se trabajan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desafío cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> • A nivel físico – Para desarrollar la motricidad gruesa: agacharse, apoyarse en la mano, coordinación oculo manual, equilibrio. Desarrollo de la motricidad fina: agarrar la pelota, apretar y soltar con los dedos. Darse cuenta del movimiento de las bolas que caen al agua (si se hunden, si flotan, qué sonido hacen al caer, si rebotan, etc) • A nivel lingüístico – Nombrar o repetir las acciones que van sucediendo- las puede ir nombrando la maestra o el maestro y el niño repetir (buscar, ir, ponerse en cuclillas, lanzar la pelota, una/ muchas). • <i>El desafío de fomentar la empatía y los valores prosociales</i> – imitar, hacer gestos, tono de voz, acciones para expresar los sentimientos vividos. El niño puede elegir su modo de hacer las cosas o imitar las acciones del maestro/a. Responder a las sugerencias del adulto, recibir refuerzo, buscar ayuda en caso de dificultad... <p>Iniciativa y perseverancia: repetir la acción fallida, si se da el caso, gestos, palabras que indican que se necesita ayuda, probar formas de actuación ya conocidas y observar las que realizan otros para aprender y probar nuevas formas de actuación). Aprender a aprender.</p> <p><u>Actividades:</u></p> <p>Al utilizar agua se recomienda que las actividades se lleven a cabo al aire libre o en un lugar apropiado teniendo en cuenta que el agua puede salpicar.</p> <p>El maestro o la maestra coloca en el suelo una bolsa con pelotas e invita al niño a que las coja y las vaya arrojando a la piscinita o recipiente al efecto. Si alguna bola rebota y se sale, se anima al niño a que vaya a buscarla para tirarla a la piscina. Si el niño necesita ayuda, el maestro lo anima mostrándole un ejemplo, de modo que se incentive la imitación. Al finalizar la actividad se habla de la experiencia con los niños.</p> <p>Aspectos trabajados:</p> <p>Atención, motricidad fina y gruesa (observación, agacharse, reclinarse, extensión de brazos, levantarse, caminar, lanzar, recoger). El niño persigue persistentemente el objetivo de recoger y lanzar un juego de pelotas.</p> <p>Interacción con un adulto en una actividad.</p> <p>Nombrar los materiales utilizados: la piscina, las bolas. Decir en pocas palabras lo que estás haciendo, viendo, experimentando. Animar a que el niño expresa emociones mientras actúa.</p>



ROLES del ALUMNADO	<p>“Aprendiz”</p> <p>El niño observa lo que trae el maestro, viendo las bolas esparcidas, los maestros se ofrecen a tirar las bolas a la piscina, y las colocan más cerca de la piscina y las lanza. Al actuar, los maestros van expresando sus emociones con sonidos, palabras, gestos, expresiones faciales.</p> <p>Al final de la actividad los niños pueden mostrar con palabras, gestos, expresiones faciales, las impresiones de la experiencia que han vivido.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>Maestro-iniciador, observador, ofrece ayuda.</p> <p>Docente-iniciador: animando al niño para coger y lanzar las bolas a la piscina. Comenta las acciones del niño, lo anima a expresarse. Habla con el niño sobre las impresiones, experiencias, etc al final de la actividad.</p> <p>El maestro es también un observador: el niño actúa de forma autónoma, descubriendo sus propias formas de actuar.</p> <p>Profesor - ayudante: fomentando la recogida de todas las bolas, tirándolas al recipiente previsto (piscina), cuando percibe que el niño tiene dificultades, animándolo oralmente, brindándole ayuda si es necesario y dando el ejemplo para que el niño imite las acciones.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	
Referencias, si las hubiera	



Lanzar bolas al agua – grupo	
EDAD	0/2
Actividad para...	Grupo de niños (5 miembros)
Autoría	Name of the teacher / expert
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	10/15 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa • pelotas • una piscina pequeña o similar • agua.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Prepara una bolsa, bolas, una “piscina” o un recipiente grande lleno de agua.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p><u>Tarea:</u> recoger y lanzar bolas en el recipiente con agua.</p> <p>Habilidades que se trabajan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desafío cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> • A nivel físico – Para desarrollar la motricidad gruesa: agacharse, apoyarse en la mano, coordinación óculo- manual, equilibrio. Desarrollo de la motricidad fina: agarrar la pelota, apretar y soltar con los dedos. Darse cuenta del movimiento de las bolas que caen al agua (si se hunden, si flotan, qué sonido hacen al caer, si rebotan, etc.) • A nivel lingüístico – Nombrar o repetir las acciones que van sucediendo- las puede ir nombrando la maestra o el maestro y el niño repetir (buscar, ir, ponerse en cuclillas, lanzar la pelota, una/ muchas). • <i>El desafío de fomentar la empatía y los valores prosociales</i> – imitar, hacer gestos, tono de voz, acciones para expresar los sentimientos vividos. El niño puede elegir su modo de hacer las cosas o imitar las acciones del maestro/a. Responder a las sugerencias del adulto, recibir refuerzo, buscar ayuda en caso de dificultad... <p>Iniciativa y perseverancia: repetir la acción fallida, si se da el caso, gestos, palabras que indican que se necesita ayuda, probar formas de actuación ya conocidas y observar las que realizan otros para aprender y probar nuevas formas de actuación). Aprender a aprender.</p> <p><u>Actividades:</u></p> <p>Al utilizar agua se recomienda que las actividades se lleven a cabo al aire libre o en un lugar apropiado teniendo en cuenta que el agua puede salpicar.</p> <p>El maestro o la maestra colocan en el suelo una bolsa con pelotas e invita al niño a que las coja y las vaya arrojando a la piscinita o recipiente al efecto. Si alguna bola rebota y se sale, se anima al niño a que vaya a buscarla para tirarla a la piscina. Si el niño necesita ayuda, el maestro lo anima mostrándole un ejemplo, de modo que se incentive la imitación. Al finalizar la actividad se habla de la experiencia con los niños.</p> <p>Aspectos trabajados:</p> <p>Atención, motricidad fina y gruesa (observación, agacharse, reclinarse, extensión de brazos, levantarse, caminar, lanzar, recoger). El niño persigue persistentemente el objetivo de recoger y lanzar un juego de pelotas.</p> <p>Interacción con un adulto en una actividad.</p> <p>Nombrar los materiales utilizados: la piscina, las bolas. Decir en pocas palabras lo que estás haciendo, viendo, experimentando. Animar a que el niño expresa emociones mientras actúa.</p>



ROLES del ALUMNADO	<p>“Aprendiz”</p> <p>Los niños observan lo que trae el maestro, viendo las bolas esparcidas, los maestros se ofrecen a tirar las bolas a la piscina, y las colocan más cerca de la piscina y las lanza. Al actuar, los maestros van expresando sus emociones con sonidos, palabras, gestos, expresiones faciales.</p> <p>Al final de la actividad los niños pueden mostrar con palabras, gestos, expresiones faciales, las impresiones de la experiencia que han vivido.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>Maestro-iniciador, observador, ofrece ayuda.</p> <p>Docente-iniciador: animando al niño para coger y lanzar las bolas a la piscina. Comenta las acciones del niño, lo anima a expresarse. Habla con los niños sobre las impresiones, experiencias, etc al final de la actividad.</p> <p>El maestro es también un observador: los niños actúan de forma autónoma, descubriendo sus propias formas de actuar.</p> <p>Profesor- ayudante: fomentando la recogida de todas las bolas, tirándolas al recipiente previsto (piscina), cuando percibe que los niños tiene dificultades, animándoles oralmente, brindándoles ayuda si es necesario y dando el ejemplo para que los niños imiten las acciones.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	



Actividades para alumnado de 3 y 4 años

Con los niños de 3 a 4 años, el objetivo de las actividades educativas es fomentar el desarrollo de emociones educativas y de un entorno de aprendizaje próximo y empático apoyado en el uso de un robot como herramienta de participación que acelera los procesos educativos e influye en la comunicación y en los procesos de inclusión.





































Desde el punto de vista didáctico, la actividad también permitirá introducir las competencias básicas en robótica. Algunas de las actividades educativas son un desafío para los alumnos, por lo que será posible observar las reacciones (positivas y negativas) a la frustración, el surgimiento de las emociones educativas y cómo influyen en la comunicación y la inclusión.

Hemos comprobado que el robot utilizado en un grupo reducido, con determinadas actividades, facilita el desarrollo de emociones educativas y fomenta un entorno de aprendizaje próximo.

Animales y crías – grupo sin robot	
EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten “Smalsutis”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	35-40 min.
MATERIALES NECESARIOS:	Tarjetas con animales y tarjetas con crías de esos animales (2 unidades cada una).
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Tarjetas con animales y tarjetas con crías de esos animales (2 unidades cada una): Perro-cachorro; Caballo-potro; Oveja-cordero; gato-gatito; cerdo-lechón; Vaca-ternero.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	Las tarjetas con animales se ponen boca abajo y se muestran sus crías. Los niños deciden quién comenzará primero, quién será el segundo y así sucesivamente. El niño saca una tarjeta con un animal, dice cómo es el animal y busca cómo es el animal bebé nombrándolo. La maestra le pide al niño que describa el animal. ¿Cuál es su pelaje? ¿Que come? ¿Qué más hace? Y así sucesivamente, las tarjetas se van colocando en una fila, y cada niño irá describiendo el animal y cuál es su cría.
ROLES del ALUMNADO	Consultar y ayudarse unos a otros. Decidir los turnos.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro dice las tareas, ayuda, supervisa las actividades de los niños cuando los niños encuentran dificultades, interactúa con los niños, ayuda, dice exactamente el nombre de las crías de los animales que van saliendo.
OTROS MATERIALES	Papel
Observaciones / Sugerencias para la implementación	
Referencias, si las hubiera	



Animales y crías – grupo con robot

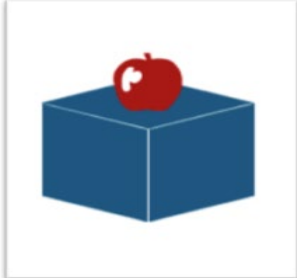
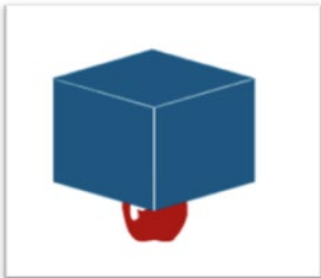

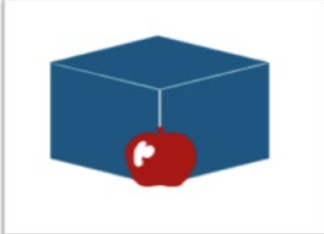
EDAD	3-4 años																				
Actividad para...	Grupo con robot																				
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten “Smalsutis”, Lituania																				
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	35-40 min.																				
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y tablero para el robot. • Tarjetas con animales y tarjetas con crías de esos animales (2 unidades cada una). • Tarjeta donde esté escrito EMPEZAR 																				
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tarjetas con animales y tarjetas con crías de esos animales (2 unidades cada una). El tablero para el robot, con 20 casillas (de 15x15 cm cada una)</p> <p>Tarjetas con animales y tarjetas con crías de esos animales (2 unidades cada una): Perro-cachorro; Caballo-potro; Oveja-cordero; gato-gatito; cerdo-lechón; Vaca-ternero..</p>																				
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Las tarjetas con animales se ponen boca abajo y se muestran sus crías. La maestra sugiere a los niños que busquen el animal que han sacado usando un robot.</p> <p>Para el primer niño, el robot se coloca en la casilla de EMPEZAR y el niño programa el robot para que vaya al animal que ha salido en la tarjeta y luego a su cría. Los niños deben identificar el nombre de esos animales y el nombre de sus crías. El siguiente niño programará el robot desde donde se encuentra (no es necesario volver a la casilla de EMPEZAR).</p> <p>Después de la actividad, los niños pueden volver a doblar las tarjetas y sacarlas de nuevo o intercambiarlas con un compañero para pedirle que nombre a la cría del animal que tiene.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>START</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>													START							
																					
																					
		START																			
																					
ROLES del ALUMNADO	Consultar y ayudarse unos a otros.																				



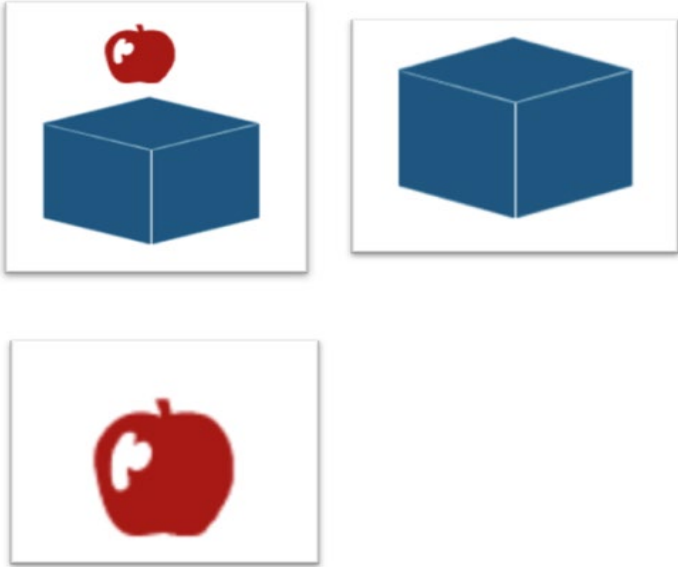
	Decidir los turnos.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro dice las tareas, ayuda, supervisa las actividades de los niños cuando los niños encuentran dificultades, interactúa con los niños, ayuda, dice exactamente el nombre de las crías de los animales que van saliendo.
OTROS MATERIALES	Papel
Observaciones / Sugerencias para la implementación	Puede que haya cartas en el tablero del robot que los niños no cojan.
Referencias, si las hubiera	-



¿Dónde está la manzana? – Grupo sin robot





































EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten “Smalsutis”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	35-40 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Juego de dados con dibujos "¿Dónde está la manzana?". Tarjetas con imágenes que muestran dónde está la manzana: en el cubo, frente al cubo, encima del cubo, debajo del cubo, detrás del cubo. Dados con dibujos donde haya una manzana.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Tener preparadas las tarjetas con las imágenes que muestran dónde está la manzana: en el cubo, delante del cubo, encima del cubo, debajo del cubo, detrás del cubo.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>El profesor muestra una tarjeta con la imagen "¿Dónde está la manzana?" Y pregunta ¿Dónde está la manzana?</p> <p>Si tienen dudas o no responden correctamente, el maestro o la maestra lo dice correctamente. De esta manera, el maestro presenta todas las tarjetas a los niños.</p> <p>Luego presenta las reglas del juego: tirar los dados, nombrar la imagen desplegada y encontrar la tarjeta.</p> <p>Los niños tiran los dados y buscan la imagen.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">  </div> </div>



	
ROLES del ALUMNADO	<p>Acordar las acciones del juego Acordar los turnos. Resolver los problemas que surjan. Colaborar entre ellos para lograr el objetivo.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro explica los conceptos (arriba, abajo, delante, detrás, encima, debajo...), hace preguntas y explica las reglas del juego. Supervisa las actividades de los niños. En el caso de que surjan dificultades que el maestro/a vea que el grupo no está resolviendo les puede ayudar, volver a explicar...</p>
OTROS MATERIALES	-
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Esta actividad también se puede realizar con niños de 5 a 6 años preparando un dado y cartas con otros conceptos.</p>
Referencias, si las hubiera	-



¿Dónde está la manzana? – Grupo con robot

EDAD	3-4 años																				
Actividad para...	Grupo con robot																				
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Lituania																				
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	35-40 min.																				
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y tablero para el robot, • Juego de dados con dibujos "¿Dónde está la manzana?". • Tarjetas con imágenes que muestran dónde está la manzana: en el cubo, frente al cubo, encima del cubo, debajo del cubo, detrás del cubo. Dados con dibujos donde haya una manzana. • Tarjeta donde ponga EMPEZAR para colocarla en la casilla del tablero del robot. 																				
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Un tablero para el robot, compuesto por 20 casillas.</p> <p>Tarjetas con imágenes que muestran dónde está la manzana: en el cubo, delante del cubo, encima del cubo, debajo del cubo, detrás del cubo.</p> <p>Juego de dados con dibujos donde hay una manzana.</p>																				
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>El profesor muestra una tarjeta con la imagen "¿Dónde está la manzana?" Y pregunta ¿Dónde está la manzana?</p> <p>Si tienen dudas o no responden correctamente, el maestro o la maestra lo dice correctamente. De esta manera, el maestro presenta todas las tarjetas a los niños.. Los niños tiran los dados, nombran la imagen desplegada y, en la casilla de INICIO/EMPEZAR, programan el robot para que vaya a la misma imagen que los dados lanzados. Durante la actividad, el niño intenta programar el robot él mismo, y también puede hacerlo con ayuda de sus compañero.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>START</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>													START							
																					
																					
		START																			
																					
ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego.</p> <p>Acuerdan los turnos.</p>																				









	Resuelven los problemas que surjan. Colaboran entre ellos para lograr el objetivo.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro explica los conceptos (arriba, abajo, delante, detrás, encima, debajo...), hace preguntas y explica las reglas del juego. Supervisa las actividades de los niños. En el caso de que surjan dificultades que el maestro/a vea que el grupo no está resolviendo les puede ayudar, volver a explicar...
OTROS MATERIALES	-
Observaciones / Sugerencias para la implementación	Esta actividad también se puede realizar con niños de 5 a 6 años preparando un dado y cartas con otros conceptos como „entre“.
Referencias, si las hubiera	-



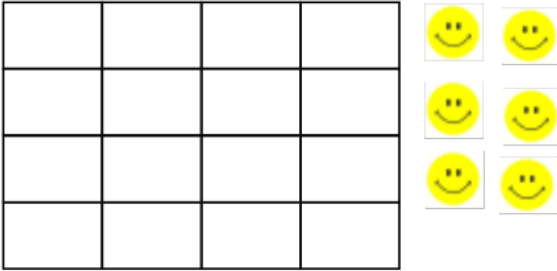
Primavera en el vivero– Grupo con robot	
EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten “Bitute”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	20-25min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y tablero para el robot, • Tarjetas con fotos o imágenes de plantas.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Espacio para 5 niños/as.</p> <p>Es fundamental crear un ambiente tranquilo para que nadie se distraiga.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Los niños dirán qué plantas del tablero conocen y las nombrarán.</p> <p>Cada niño elegirá su planta favorita.</p> <p>En grupo contarán cuántas casillas tienen que mover al robot hasta llegar a la casilla donde está la planta que han elegido.</p> <p>Discutirá qué botones del robot y cuántas veces hay que presionarlos. Irán programando el robot hasta conseguir que llegue a la planta deseada.</p>
ROLES del ALUMNADO	Turnarse para realizar tareas, hablar y ayudarse mutuamente.
PAPEL del PROFESORADO:	El docente explica la actividad, ayuda, monitorea y evalúa cómo se desarrolla la actividad.
OTROS MATERIALES	-
Observaciones / Sugerencias para la implementación	
Referencias, si las hubiera	-



Sigue el ritmo - Grupo sin robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Group without robot
Autoría	Mine GÜNtaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tefvik Fikret Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Se preparan 5 juegos de cartas con imágenes rítmicas y el diseño de un patrón o secuencia de tarjetas. <p style="text-align: center;">Tarjetas con imágenes de ritmo:</p>  <p style="text-align: center;">Tarjetas con las secuencias:</p>  Un tapete de tamaño suficiente para que las tarjetas se coloquen en línea (podría ser en la pizarra, o con papel continuo poniendo velcro encima).  Dos cajas, verde y roja, en las que se colocarán las tarjetas (las tarjetas con la secuencia se ponen en la caja roja; las tarjetas con los distintos ritmos se ponen en la caja verde) <p style="text-align: center;">Caja verde para las tarjetas con los distintos ritmos:</p>  <p style="text-align: center;">Caja roja para las tarjetas con las secuencias:</p>  Medallas para distribuir roles en grupos (locutor, director, jugador, entrenador y árbitro) 



	<ul style="list-style-type: none"> Tabla o cuadrícula en blanco para poner las caritas felices-tipo autoevaluación 
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>Los niños deben poder contar con un espacio libre adecuado para el entorno de actividad fuera o dentro del aula bajo la guía del maestro/a.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> El maestro estará observando frente al grupo de los 5 niños. Se muestran las tarjetas que hay dentro de las cajas, para que los niños se vayan familiarizando con ellas. Se van haciendo secuencias con las cartas. <p>1ª fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se usan las cartas para hacer un juego de secuencias de ritmos. Se reparten las cartas/tarjetas con los distintos ritmos. Las cartas se distribuyen al azar. Cada niño recibe 5 cartas. El maestro selecciona una tarjeta en la que ya está diseñada una secuencia con imágenes de ritmo. Las coje de la caja roja Comienza el juego el niño que tiene la carta con la que comienza la secuencia (Si más de un niño tiene la misma carta, el primero en darse cuenta, comienza y así se van colocando todas las cartas que aparecen en la secuencia.) El niño muestra la carta, haciendo el ritmo que le ha tocado. Detrás de él, lo va haciendo el siguiente que tenga la carta que aparece en el patrón. Cada uno va haciendo el ritmo de la carta que le ha tocado. El juego continúa de esta manera hasta que se terminan las cartas. Cuando se termina la secuencia, todos hacen la secuencia rítmica. Se crea la secuencia en el tablero con velcro. Al terminar la primera ronda, dependiendo del interés y deseos de los niños, se pueden recoger las tarjetas y distribuirlas otra vez para volver a jugar. <p>2ª Fase</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez que los niños adquieren experiencia con las actividades anteriores, la maestra distribuye los materiales a los niños para darles los roles. Así los niños asumen los roles de entrenador, árbitro, director, locutor y actor.
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> El locutor dice la secuencia mirando en la tarjeta donde esté la secuencia. Por ejemplo: “aplaudir, tocar las cuerdas, chasquear los dedos) El Jugador es la persona que buscará las cartas de la secuencia que haya dicho el locutor (Por ejemplo, si el locutor ha dicho “aplaudir, tocar la rodilla, chasquear los dedor”, el <i>jugador</i> tendrá que buscar esas cartas y repetir la



	<p>secuencia tres veces)</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Entrenador es la persona que pide al <i>jugador</i> que coloque las cartas de los ritmos que encuentre, en el tablero con velcro, según la secuencia indicada. También recreará (tipo animación al grupo) la secuencia una vez que se haya colocado. • El Árbitro es la persona que dice si las cartas que se han seleccionado son correctas o si el grupo necesita reconsiderar las elecciones. La actividad continuará hasta que finalicen las variaciones de secuencias dentro de la plataforma que hayan creado. • El Director se asegurará que todos hagan su parte y mantengan el orden. La Evaluación-autoevaluación la realiza el árbitro, con el acuerdo del grupo, poniendo la carita feliz en la tabla creada para ese fin.
PAPEL del PROFESORADO:	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita los materiales al grupo. • En la 1ª fase, la maestra o el maestro explica las reglas de l juego y distribuye las cartas. • En la 2ª fase, la maestra o el maestro distribuye los roles entre los niños, les explica en qué consiste, aclara las tareas vinculadas a cada rol y se asegura que los niños los han entendido. • Fortalece los procesos del grupo y la cooperación entre los niños.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sentiste cuando hicimos las secuencias con los sonidos? • ¿Qué patrón de ritmo-qué secuencia- te gustó más? • Si quisieras crear un patrón diferente, ¿cuál sería el ritmo que te gustaría añadir? • ¿Qué más podemos usar además del ritmo para crear un patrón?
Referencias, si las hubiera	



Sigue el ritmo - Grupo con robot

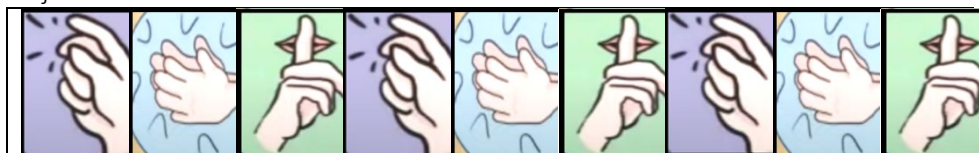
EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tevfik Fikrett Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

- Se preparan 5 juegos de cartas con imágenes rítmicas y el diseño de un patrón o secuencia de tarjetas.

Tarjetas con imágenes de ritmo:



Tarjetas con las secuencias :

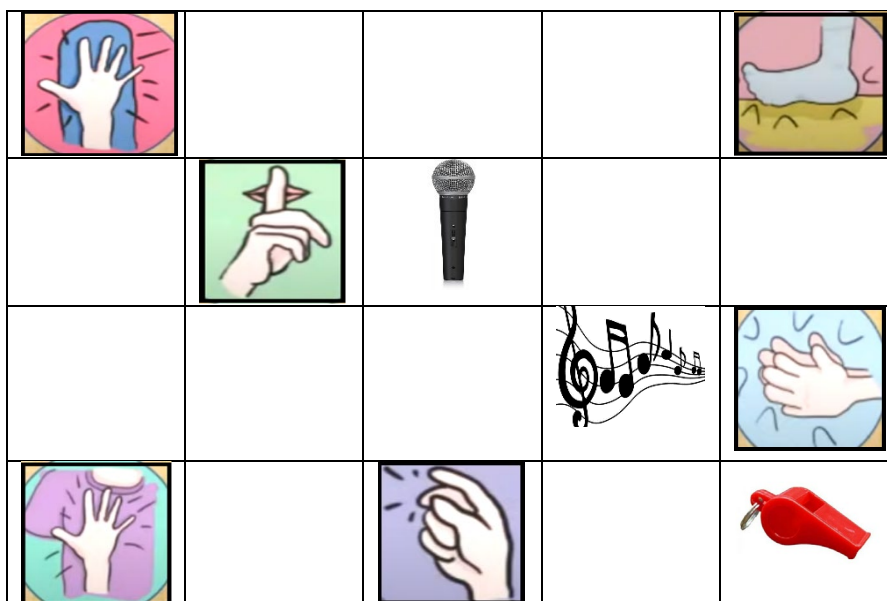


- Un tapete de tamaño suficiente para que las tarjetas se coloquen en línea (podría ser en la pizarra, o con papel continuo poniendo velcro encima o pegando una tira de goma-eva).



MATERIALES NECESARIOS:

- Robot Clementoni Doc
- El tablero creado para el Robot Doc de acuerdo a esta actividad:



- Dos cajas, verde y roja, en las que se colocarán las tarjetas (las tarjetas con la secuencia se ponen en la caja roja; las tarjetas con los distintos ritmos se ponen en la caja verde)

Caja verde para las tarjetas con los distintos ritmos:



Caja roja para las tarjetas con las secuencias:



- Medallas para distribuir los roles en el grupo (locutor, director, jugador, entrenador y árbitro)



- Tabla o cuadrícula en blanco para poner las caritas felices-tipo autoevaluación



PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

Los niños deben poder contar con un espacio libre adecuado para el entorno de actividad fuera o dentro del aula bajo la guía del maestro/a.



DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?

- El maestro estará observando frente al grupo de los 5 niños.
- Se muestran las tarjetas que hay dentro de las cajas, para que los niños se vayan familiarizando con ellas. Se van haciendo secuencias con las cartas.

1ª Fase:

- Se usan las cartas para hacer un juego de secuencias de ritmos.
- Se reparten las cartas/tarjetas con los distintos ritmos.
- Las cartas se distribuyen al azar. Cada niño recibe 5 cartas.
- El maestro selecciona una tarjeta en la que ya está diseñada una secuencia con imágenes de ritmo. Las coje de la caja roja
- Comienza el juego el niño que tiene la carta con la que comienza la secuencia (Si más de un niño tiene la misma carta, el primero en darse cuenta, comienza y así se van colocando todas las cartas que aparecen en la secuencia.)



	<ul style="list-style-type: none"> • El niño muestra la carta, haciendo el ritmo que le ha tocado. Detrás de él, lo va haciendo el siguiente que tenga la carta que aparece en el patrón. Cada uno va haciendo el ritmo de la carta que le ha tocado. El juego continúa de esta manera hasta que se terminan las cartas. • Cuando se termina la secuencia, todos hacen la secuencia rítmica. • Después de la animación, se crea un patrón en el panel con velcro. • Al terminar la primera ronda, dependiendo del interés y deseos de los niños, se pueden recoger las tarjetas y distribuirlas otra vez para volver a jugar. <p>2ª Fase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez que los niños adquieren experiencia con las actividades anteriores, la maestra distribuye los materiales a los niños para darles los roles. Así los niños asumen los roles de entrenador, árbitro, director, locutor y actor. • El maestro/a coloca el tablero sobre la que se utilizará el robot. Se examinan las imágenes del tablero • A los niños se les dice que el punto de partida del robot es sobre la casilla donde está el el silbato. • Luego se explican los roles a los niños. • Durante la actividad, el jugador se encontrará en el tablero del robot con las imágenes de las notas musicales y el micrófono, <div style="text-align: center;">  </div> <p>Si el robot llega aquí, el niño tiene que decir “melodiosamente” el nombre de uno de sus compañeros del grupo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Si el robot llega aquí, se debe hacer una secuencia con 3 características diferentes de un amigo dentro del grupo (por ejemplo: sonriente, de ojos azules, generoso ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Evaluación-autoevaluación la realiza el árbitro, con el acuerdo del grupo, poniendo la carita feliz en la tabla creada para ese fin.
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El locutor dice la secuencia mirando las tarjetas que aparecen en el tablero del robot. Por ejemplo: “aplaudir, tocar las rodillas, chasquear los dedos). • El Jugador es la persona que guía al robot para hacer la secuencia que haya dicho el locutor (Por ejemplo, puede haber dicho “aplaudir, tocar las rodillas, chasquear los dedos) • El Entrenador es la persona que pedirá a un niño del grupo que busque las cartas en las que aparece el ritmo con las que el jugador se mueve en la plataforma con el robot. Las buscará en la caja verde. El entrenador será también la persona que le pedirá que coloque estas cartas de ritmo en el panel con velcro de acuerdo con la regla del patrón. La persona seleccionada realizará la secuencia que indica las imágenes, después de ordenarlas en el velcro (es decir, el niño dará palmas, tocará las rodillas, etc). • El Árbitro es la persona que dice si las cartas seleccionadas (las que se han



	<p>puesto en el velcro) son correctas o si el grupo necesita reconsiderar las opciones. La actividad continuará hasta que finalicen las variaciones de secuencias dentro de la plataforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Director se asegurará que todos hagan su parte y mantengan el orden.
PAPEL del PROFESORADO:	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita los materiales al grupo. • En la 1ª fase, la maestra o el maestro explica las reglas del juego y distribuye las cartas. • En la 2ª fase, la maestra o el maestro distribuye los roles entre los niños, les explica en qué consiste, aclara las tareas vinculadas a cada rol y se asegura que los niños los han entendido. • Fortalece los procesos del grupo y la cooperación entre los niños.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sentiste cuando hicimos las secuencias con los sonidos? • ¿Qué patrón de ritmo-qué secuencia- te gustó más? • Si quisieras crear un patrón diferente, ¿cuál sería el ritmo que te gustaría añadir? • ¿Qué más podemos usar además del ritmo para crear un patrón?
Referencias, si las hubiera	



Juego de reciclaje – grupo sin robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ, Yeşilevler Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

- Imágenes de reciclaje,
- Imágenes de contenedores de reciclaje,
- Pegamento
- Tablero de juego,
- Panel para la evaluación-autoevaluación,
- Tarjetas Amarillas-Verdes-Azules.

Residuos de vidrio:



Residuos de papel:

MATERIALES NECESARIOS:






Residuos de plástico



* Las imágenes de los residuos se preparan con el mismo marco de color que el contenedor de reciclaje al que haya que llevarlos (papel al azul, plásticos al amarillo y vidrio al verde). Por ejemplo; alrededor de las fotos de residuos de vidrio se pone un cartón verde; alrededor de las fotos de los residuos de papel se pone un cartón



	<p>azul y las fotos de los residuos de plástico se enmarcan con cartón amarillo. Contenedores de reciclaje:</p> 
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se conversa con los niños sobre qué residuos son reciclables. - Se discute por qué estos residuos deben reciclarse y qué efectos tiene en el medio ambiente y en el mundo. - En la pizarra digital se pueden buscar carteles relacionados con el reciclaje. - Se hacen/dibujan contenedores donde poder ir colocando las fotografías de las distintas clases de residuos.
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El maestro trae los contenedores de basura de reciclaje (en principio son cartulinas de los colores correspondientes) que se cuelgan en la pizarra o se ponen sobre una mesa. Se guía/invita a los niños para que los examinen. - Luego, se coloca la caja con imágenes de residuos reciclables en el medio. Los niños realizan la actividad de buscar las imágenes de residuos y ponerlas en el “contendor” correspondiente. Por ejemplo, el niño que elige la tarjeta azul recoge los residuos de papel y los tira a la papelera azul. El niño que elige la tarjeta verde busca las fotos con imágenes de residuos de vidrio y las “tira” a la papelera verde. El niño que recibe la tarjeta amarilla busca entre las fotos las imágenes de residuos plásticos y las tira a la papelera amarilla. Los niños dan retroalimentación sobre la cómo van haciendo la tarea. (Las imágenes con los residuos se pegaron previamente en el cartón del mismo color que el de la papelera). <ol style="list-style-type: none"> 1. El niño elige la tarjeta, del color que quiera:  2. Busca las imágenes relacionadas con la tarjeta: 



	<p>3. "Tira" las tarjeta al contenedor correspondiente:</p> 
ROLES del ALUMNADO	<p>Seleccionar el mismo tipo de residuos y tirarlos a la papelerera de reciclaje correspondiente. Los niños que no sean el jugador comprueban si el jugador recoge todos los desechos correctamente. Hacen sugerencias al jugador si ven que le falta algo.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro actúa como guía. Él / ella guía a los niños a través del juego de correspondencias entre tipo de residuos y contenedor al que van.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN: Durante el juego, se espera que el niño autoevalúe si los residuos están en el cubo de basura correcto o no. Los niños evalúan los resultados juntos. Cada niño coloca su propia cara sonriente en la tablita de autoevaluación (la de las caritas felices).</p>
Referencias, si las hubiera	



Juego de reciclaje – grupo con robot

EDAD	3-4
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ/Yeşilevler Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

- Imágenes de reciclaje,
- Imágenes de contenedores de reciclaje,
- Pegamento
- Robot,
- Tablero de juego,
- Panel para la evaluación-autoevaluación,
- Tarjetas Amarillas-Verdes-Azules.
- Tablero/plataforma para jugar con el Robot.

Residuos de vidrio:



MATERIALES NECESARIOS:

Residuos de papel:



Residuos de plástico:



* Las imágenes de los residuos se preparan con el mismo marco de color que el contenedor de reciclaje al que haya que llevarlos (papel al azul, plásticos al amarillo y vidrio al verde). Por ejemplo; alrededor de las fotos de residuos de vidrio se pone un cartón verde; alrededor de las fotos de los residuos de papel se pone un cartón azul y las fotos de los residuos de plástico se enmarcan con cartón amarillo.

Contenedores de reciclaje:



Tarjetas con las imágenes de Residuos



Tarjetas de color



Tablero/plataforma para el robot:



PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

- Se conversa con los niños sobre qué residuos son reciclables.
- Se discute por qué estos residuos deben reciclarse y qué efectos tiene en el medio ambiente y en el mundo.
- En la pizarra digital se pueden buscar carteles relacionados con el reciclaje.
- Se hacen/dibujan/construyen contenedores donde poder ir colocando las fotografías de las distintas clases de residuos. Se ponen en un lugar al que los niños puedan llegar.



- El maestro trae los contenedores de basura de reciclaje (en principio son cajas de los colores correspondientes) que se cuelgan en la pizarra o se ponen sobre una mesa. Se guía/invita a los niños para que las examinen.
 - Luego, se coloca la caja con imágenes de residuos reciclables en el medio. Los niños realizan la actividad de buscar las imágenes de residuos y ponerlas en el “contendor” correspondiente.
 - Por ejemplo, el niño que elige la tarjeta azul recoge los residuos de papel y los tira a la papelera azul. El niño que elige la tarjeta verde busca las fotos con imágenes de residuos de vidrio y las “tira” a la papelera verde. El niño que recibe la tarjeta amarilla busca entre las fotos las imágenes de residuos plásticos y las tira a la papelera amarilla. Los niños dan retroalimentación sobre la cómo van haciendo la tarea. Por ejemplo, si no quedan imágenes de residuos verdes y un niño elige una tarjeta verde, examina las imágenes e indica que no hay ninguna foto relacionada con la tarjeta que eligió.
- ** (Las imágenes con los residuos se pegaron previamente en el cartón del mismo color que la papelera).

1. El niño elige la tarjeta, del color que quiera:



DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa la actividad?

2. Busca las imágenes relacionadas con la tarjeta:



3. “Tira” las tarjeta en el contenedor correspondiente:



Después de que todos los niños hayan trabajado con las tarjetas de colores, se saca la plataforma, el tablero para jugar con el robot y se coloca en el suelo.


Hay tarjetas de colores en una bolsa. Cada niño elige una tarjeta (verde = vidrio; azul = papel y amarillo = plástico)

El niño que elige su tarjeta dice cuál es su tarea y se dirige al robot.

La tarea del niño que elige el azul es recoger los residuos de papel y llevarlos a la papelera de reciclaje de papel.

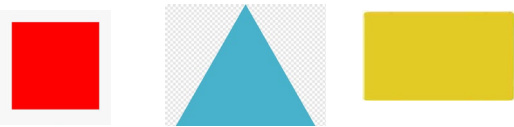





La tarea del niño que elige la tarjeta amarilla es recoger los residuos plásticos y



	<p>llevarlos a la papelera de reciclaje de plásticos. El niño que elige la tarjeta verde debe llevar los desechos de vidrio a la papelera de reciclaje de vidrio. Si el juego se va a hacer un poco más difícil de acuerdo con el nivel de desarrollo de los niños, se puede jugar de la siguiente manera; “El niño jugador coge 3 tarjetas de colores. Programa al robot para encontrar 3 cartas relacionadas con el color de las tarjetas que ha elgido. Por ejemplo, el niño elige tarjetas de color amarillo, verde y azul. Él / ella programa al robot para que recoja una de las imágenes de desechos de plástico, otra de vidrio y otra foto en la que aparezcan residuos de papel dentro de todas las fotos que hay en el panel para jugar con el robot. Cuando ha recogido esas 3 fotos del panel del robot, las “tira” en el contenedor correspondiente.</p> <p>Todos los niños son guiados para usar el robot usando las tarjetas de colores.</p>  
ROLES del ALUMNADO	<p>Seleccionar el mismo tipo de residuos y tirarlos a la papelera de reciclaje correspondiente. Los niños que no sean el jugador comprueban si el jugador recoge todos los desechos correctamente. Hacen sugerencias al jugador si ven que le falta algo. En la parte robótica del juego, programar el robot para que recoja el mismo tipo de residuos y los arroje a la papelera correspondiente.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro actúa como guía. Él / ella guía a los niños a través del juego de correspondencias entre tipo de residuos y contenedor al que van.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN: Durante el juego, se espera que el niño autoevalúe si los residuos están en el cubo de basura correcto o no, si el robot se mueve hacia las fotos correctas o no. Los niños evalúan los resultados juntos. Cada niño coloca su propia cara sonriente en la tablita de autoevaluación (la de las caritas felices).</p>
Referencias, si las hubiera	



Patrones de formas - grupo sin robot





EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Melda Ersoy, İdeal Çocuk Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes con formas geométricas,  • 1 caja  • Cartulina-o papel continuo- con una tira de velcro 
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>En el entorno del aula se coloca la cartulina con el velcro y una caja en la que haya formas geométricas.</p> <p>Se llevan al aula también tarjetas con formas geométricas y se hace una introducción a la actividad.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Los niños se colocan sentados en círculo.</p> <p>Se muestran las tarjetas preparadas con formas cuadradas, triangulares, rectangulares, elipse y pentágono.</p> <p>Se le da a un niño una tarjeta y el niño empieza a caminar fuera del círculo en el que están sentados diciendo la forma que le aparece en la tarjeta. El niño deja la tarjeta detrás de un amigo y comienza a perseguir al amigo que dice una característica de esa forma. Así con todos los niños.</p> <p>Luego se muestra una secuencia de formas geométricas que se colocan en el suelo. Se les pregunta a los niños sobre la secuencia (enunciar formas, veces que está repetida, colores, etc).</p> <p>El maestro/a distribuye los roles a los niños y se inicia la siguiente etapa.</p> <p>Una vez distribuidos los roles, el locutor dice una secuencia siguiendo por ejemplo la regla de 2-1, 2-2 or 3-1( or ) y los otros niños tratan de crear la misma secuencia en la cartulina con velcro, actuando de acuerdo al rol que tenga cada uno. Las figuras geométricas están en la caja y el jugador busca la figura que corresponda a la secuencia y la pone en la cartulina con velcro. Se pueden ir cambiando los roles para que cada uno de los niños del grupo tenga el rol de locutor al menos una vez.</p> 






	Los niños colocan correctamente las formas en la cartulina con velcro, de acuerdo con el ejemplo de la secuencia dada.
ROLES del ALUMNADO	<p>Locutor: crea una secuencia utilizando las formas geométricas de la caja.</p> <p>Jugador: encuentra las formas de la secuencia que dijo el locutor y las coloca en la cartulina/papel con el velcro.</p> <p>Entrenador: le dice al jugador qué formas geométricas debe encontrar y le recuerda las reglas.</p> <p>Árbitro: va a la pizarra con el locutor y discute si la secuencia es correcta.</p> <p>Director: se asegura que el proceso se realice sin discusiones.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro explica y distribuye los roles. Prepara los materiales necesarios que estarán disponibles para todos los niños. En la etapa introductoria de la actividad, presenta ejemplos de secuencias a los niños y los apoya en la creación de las reglas del patrón.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN: ¿Dónde encontramos formas geométricas en la vida diaria?</p> <p>¿Has detectado una imagen / objeto / situación que podamos llamar secuencia?</p> <p>¿Qué podemos explicar en nuestra vida con secuencias?</p> <p>¿Qué dificultades has tenido en el desempeño de tu rol?</p> <p>¿Qué te gustaría cambiar en la actividad? ¿Qué otras cosas se te ocurre que se pueden hacer con los materiales disponibles?</p>
Referencias, si las hubiera	



Patrones de formas – grupo con robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Melda Ersoy,İdeal Çocuk Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes con formas geométricas  <ul style="list-style-type: none"> • 1 caja  <ul style="list-style-type: none"> • Cartulina-o papel continuo- con una tira de velcro  <ul style="list-style-type: none"> • Tablero preparado para usar el robot • Robot Doc 
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>En el entorno del aula se coloca la cartulina con el velcro y una caja en la que haya formas geométricas.</p> <p>Se llevan al aula también tarjetas con formas geométricas y se hace una introducción a la actividad.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>1ª Fase</p> <p>Los niños se colocan sentados en círculo Se muestran las tarjetas preparadas con formas cuadradas, triangulares, rectangulares, elipse y pentágono. Se le da a un niño una tarjeta y el niño empieza a caminar fuera del círculo en el que están sentados diciendo la forma que le aparece en la tarjeta. El niño deja la tarjeta detrás de un amigo y comienza a perseguir al amigo que dice una característica de esa forma mientras suena música.</p> <p>Así con todos los niños.</p> <p>Luego se muestra una secuencia de formas geométricas que se colocan en el suelo. Se les pregunta a los niños sobre la secuencia (enunciar formas, veces que está repetida, colores, etc).</p> <p>Se muestra como ejemplo una secuencia de figuras geométricas en el piso y se inicia una conversación haciendo preguntas a los niños sobre la secuencia.</p>



	<p>Luego el maestro/a distribuye los roles a los niños y se inicia la siguiente etapa.</p> <p>Una vez distribuidos los roles, el locutor dice una secuencia siguiendo por ejemplo la regla de 2-1, 2-2 or 3-1 ( or ) y los otros niños tratan de crear la misma secuencia en la cartulina con velcro, actuando de acuerdo al rol que tenga cada uno. Las figuras geométricas están en la caja y el jugador busca la figura que corresponda a la secuencia y la pone en la cartulina con velcro. Se pueden ir cambiando los roles para que cada uno de los niños del grupo tenga el rol de locutor al menos una vez.</p>  <p>2ª Fase</p> <p>Los roles se distribuyen después de que Robot Doc y el tablero del robot se colocan en el suelo.</p> <p>Las formas geométricas relevantes se colocan en el tablero. El locutor dice una secuencia, de acuerdo con las reglas especificadas anteriormente. Según sus roles, los niños mueven el Robot Doc según la regla de la secuencia. En el panel con el velcro, tanto el patrón (secuencia) que le ha dicho al locutor como el patrón en el que se codificó Robot Doc se colocan uno debajo del otro. Posteriormente, se realiza una comparación y una evaluación entre los dos.</p> <p>En cada ronda, los roles van cambiando y la actividad termina al final de la quinta ronda.</p>
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Locutor: crea una secuencia utilizando las formas geométricas de la caja.</p> <p>Jugador: encuentra las formas de la secuencia que dijo el locutor y las busca programando al robot.</p> <p>Árbitro: comprueba que el robot Doc se ha programado correctamente.</p> <p>Director: asegura que el proceso se realice sin confusiones ni discusiones.</p>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>El maestro explica y distribuye los roles. Prepara los materiales necesarios que estarán disponibles para todos los niños. En la etapa introductoria de la actividad, presenta ejemplos de secuencias a los niños y los apoya en la creación de las reglas del patrón.</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>EVALUACIÓN: ¿Dónde encontramos formas geométricas en la vida diaria? ¿Has detectado una imagen / objeto / situación que podamos llamar secuencia? ¿Qué podemos explicar en nuestra vida con secuencias? ¿Qué dificultades has tenido en el desempeño de tu rol? ¿Qué te gustaría cambiar en la actividad? ¿Qué otras cosas se te ocurre que se pueden hacer con los materiales disponibles?</p>
<p>Referencias, si las hubiera</p>	



Escribe tu nombre con imanes – grupo con robot	
EDAD	4 años
Actividad para...	Grupo con robot (5 miembros)
Autoría	Rosario Arribas Sanz, Beatriz Herrero García y María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	Tres sesiones semanales a lo largo de un mes: - Presentación del concepto de imán y sus propiedades. - Compartir conocimientos previos (guiado por el maestro/a) - Creación de rincones donde los niños puedan experimentar con las propiedades aprendidas
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> - Imanes - cartulinas - clips - lápices - pegamento - tijeras - carpetas de papel - pinturas - goma - sacapuntas - Robot Doc
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Antes de comenzar la actividad puedes dedicar unos minutos ya sea a mejorar la respiración consciente con los niños o al ver cuentos relacionados con la cooperación y el trabajo en equipo.</p> <p>Comenzar con calma favorece un ambiente de aula de seguridad que facilita la participación activa.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=U2U6WfBovAE https://www.youtube.com/watch?v=gQiaAb6VGt8 https://www.youtube.com/watch?v=lxHwyz3pmGI https://www.youtube.com/watch?v=hPOYE76e5Ks</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Inicia la actividad describiendo una situación motivacional, como por ejemplo: Presentación del concepto de imán y sus propiedades. Comenzaremos con la historia de <i>El misterio de los pastores de Magnesia</i></p> <p>En inglés: https://www.youtube.com/watch?v=CqIFvFNe1Nk https://www.youtube.com/watch?v=yZrdkZVbzOk</p> <p>En español: https://www.youtube.com/watch?v=8g718fepBIQ</p> <p>También podemos representar la historia con objetos magnetizados.</p> <p>Otras actividades: pintar los personajes (imán pastor...)</p> <p>-Ver qué conocimientos previos tiene alumno (guiado por el profesor)</p> <p>El material se organiza en 4 rincones donde los niños pueden tocar, observar y experimentar:</p> <p>Rincón 1) Objetos que pueden ser atraídos y que no son atraídos por el imán. Proporcione algunos imanes y diferentes objetos metálicos y no metálicos.</p> <p>Rincón 2) La fuerza de atracción del imán ...</p> <p>Proporcione, por ejemplo, algunas botellas o envases (utilice materiales reciclados), algunas con un tornillo en el interior y otras vacías.</p> <p>Carpeta de papel con clip en la parte inferior y otra sin clip.</p> <p>Si es necesario, el maestro/a puede alentar el proceso de observación y descubrimiento haciendo algunas preguntas generales: “¿Qué sucede? ¿Puedes encontrar alguna diferencia?”</p>



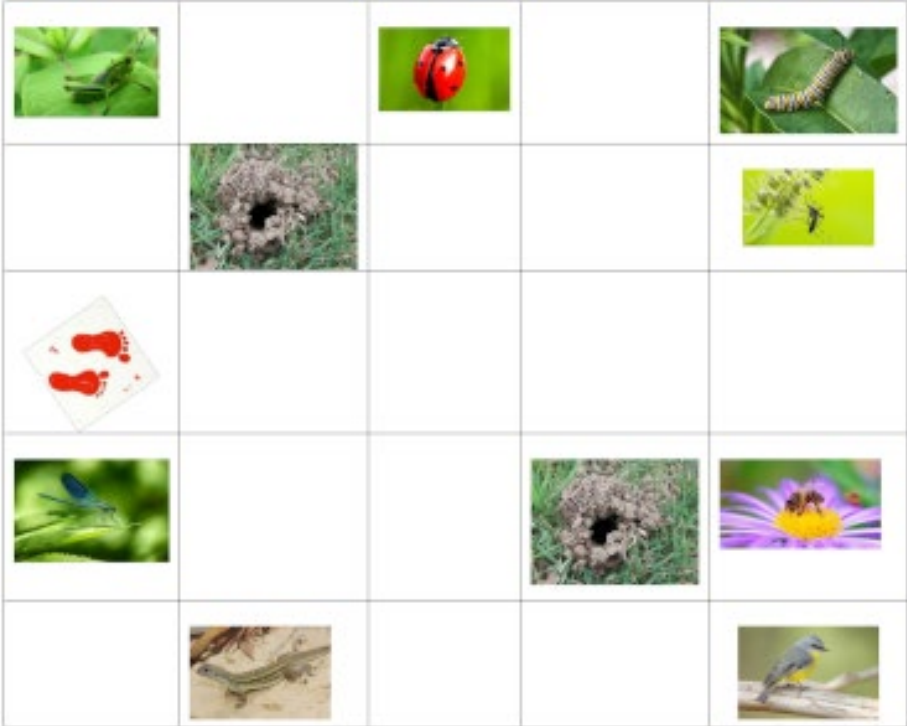
	<p>Rincón 3) Distancia de atracción de dos imanes Cuelgue dos o tres imanes a diferentes distancias pero accesibles a la altura de los niños.</p> <p>Rincón 4) Juegos con imanes Carrera de coches con imanes: cada coche lleva un imán y con otro imán los niños los harán moverse (concepto: fuerza de repulsión). Juego de pesca: el pez o las estrellas de mar llevan una pieza de hierro y la caña de pescar lleva un imán. (Fuerza de atracción) Una vez que todos los niños hayan tenido la oportunidad de familiarizarse con los materiales que utilizarán y sus características, podrán compartir sus observaciones. Después de tener experiencia con los imanes y compartir ideas en la asamblea, los alumnos comienzan a diseñar individualmente su nombre (pueden dibujar en un papel o hacer un prototipo con clips). Luego, usando un imán, cada niño “escribirá” su nombre moviendo el material elegido con un imán. Una vez finalizada la actividad, dedica un momento a analizar, junto con los alumnos, para que puedan explicarse sobre el trabajo realizado, cuánto lo disfrutaron, si aprendieron, qué les gustó más, qué fue lo más difícil ...</p>
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>SI LOS NIÑOS NUNCA HAN UTILIZADO UN ROBOT ANTES, le recomendamos que comience con alguna práctica “desconectada” lo que se conoce como <i>unplugged</i>, para que puedan comenzar a comprender el mecanismo del robot y asumir un rol específico dentro del grupo, por ejemplo: Después de presentar la situación motivadora inicial, en caso de que los alumnos nunca hayan utilizado un robot, el profesor presentará robots a los alumnos: ¿qué es un robot? ¿Para qué sirve un robot? Una vez introducido el robot, podemos empezar a programarlo. Para empezar a aprender a programar un robot, inicialmente no necesitamos ningún dispositivo, ni siquiera un robot; nuestro propio cuerpo es suficiente para el primer acercamiento. Así que organizamos un grupo de 4-5 alumnos y le damos un papel a cada uno de ellos: Programador: es el encargado de elegir el camino y hacer clic en la espalda para que el robot-niño lo ejecute mediante los diferentes comandos, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> Un toque en la espalda significa un paso adelante Un toque en el hombro derecho significa girar hacia el lado derecho sin desplazarse. Un toque en el hombro izquierdo significa girar hacia el lado izquierdo, sin desplazarse Un toque en la cabeza significa comenzar a moverse bajo los comandos recibidos Robot: el alumno que sigue las instrucciones del programador Supervisores: son los encargados de representar con flechas cada uno de los pasos que realiza el robot en el suelo del aula. Una vez que los alumnos se hayan familiarizado con los comandos, permítales usar el robot y jugar con él, haciendo clic en diferentes comandos para comprender cómo funciona.</p> <p>SI LOS ALUMNOS YA SABEN CÓMO FUNCIONA UN ROBOT, organice grupos de 4-5 miembros cada uno y siga la descripción detallada de la actividad, considerando que siempre trabajarán en grupo y no individualmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dele a cada uno de ellos un rol relacionado con el uso del robot y establezca reglas claras y compartidas. Posibles roles:



	<ul style="list-style-type: none"> • Programador decide la secuencia de comandos y comunícate con el que tiene el rol de Actor. • Controlador/árbitro: observa lo que dice el programador y escribe / dibuja la secuencia de comandos. Él / ella puede dar algunas sugerencias. • Actor: hace clic en el botón del robot siguiendo los comandos dados por el programador • Coordinador: vigila que se respete el orden y respeto de los turnos • Portavoz: el alumno que relaciona / informa / habla / explica todo el proceso al grupo plenario.
PAPEL del PROFESORADO:	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene todos los materiales necesarios preparados y accesibles para los alumnos. • Presenta la situación de motivación inicial a los niños y les permite jugar y explorar. • Apoya la observación y anima a los niños a resolver el desafío, ya sea introduciendo preguntas u ofreciéndoles materiales u otros. • Observa el proceso y está disponible para apoyar, si el niño/a lo necesita • Muestra una actitud abierta y positiva hacia las demandas y necesidades de los niños/as valorando lo que están haciendo, mostrando interés en lo que hacen. • Presenta y facilita el desarrollo de actividades de forma alegre. • Facilita la recogida y limpieza de materiales y espacios. • Guía la discusión sobre experiencias.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para profesores: Responde las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - Antes de la actividad: Lo que inicialmente planea que aprendan los alumnos. Lo que crees que aprenderán los alumnos. - Después de la actividad: lo que realmente han aprendido los alumnos • Para los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluación (los alumnos expresan si les gustó o no, cuánto lo disfrutaron, pueden identificar cómo se sienten con un emoticono....) - Evaluación generalizada: los alumnos pueden colocar el imán en un lugar metálico, ya sea en el aula o en casa. - Comunicar lo aprendido a otro grupo de alumnos del centro
Referencias, si las hubiera	Adaptado del Proyecto Erasmus+ titulado <i>Botstem: Robotics and STEM Education for children and primary schools toolkit</i> (www.botstem.eu)



Historia de un caracol - grupo sin robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Agnese Tombesi – Renata Dal Monte
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	La lectura llevará unos 10 minutos El resto de la actividad, tanto tiempo como necesiten los alumnos. Se puede hacer en una sesión.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Una pequeña historia sobre un caracol • Un panel
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Mientras se cuenta la historia del caracol, el cuento, los niños pueden sentarse en el suelo mientras el maestro lee la historia (el cuento está más abajo en el apartado “otros materiales”, puede ser ese cuento o cualquier otro similar)</p> <p>Actividad (juego): el docente prepara un tablero en el suelo de la clase con cinta o hula-hops (aros) en el que pone imágenes de insectos (conectadas a la historia), coloca también un punto de partida y obstáculos.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Es necesario tener preparadas tarjetas para adivinar el animal (posibles tarjetas están en el apartado de “otros materiales”). Se pueden imprimir la tarjeta de la derecha y la de la izquierda como anverso y reverso de una sola tarjeta, porque la tarjeta que aparece a la derecha contiene pistas sobre el animal a adivinar: número de patas, si vuela o camina, etc. Y la imagen de la izquierda es la solución al acertijo. Al niño se le muestra la tarjeta de las pistas y tiene que adivinar el animal.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Fase 1: Los niños/as escuchan el cuento.</p> <p>Fase 2: Un niño/a coge una tarjeta y tiene que adivinar el animal del cuento, “leyendo” algunas pistas representadas gráficamente (tarjetas a la derecha). Cuando sabe qué animal es, tiene que nombrarlo, luego pasa al punto de “inicio” en</p>




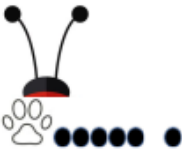


	<p>el panel dibujado en el suelo (puede hacerse con picas y/o hula-hops). Si se quiere hacer más difícil la actividad el niño puede ir con los ojos vendados y tiene que moverse hacia el animal, guiado por sus compañeros.</p> <p>Al comienzo del juego, el maestro elige a una niña y un niño; la niña dirá "izquierda" cuando el niño que está jugando tenga que girar a la izquierda y el niño dirá "derecha" cuando el niño tenga que girar a la derecha. Todos los demás compañeros pueden decir "adelante" o "atrás". Al final del juego, el niño puede darle la vuelta a la tarjeta y comprobar su respuesta.</p>
ROLES del ALUMNADO	<p>Todos los niños escuchan el cuento- la pequeña historia en asamblea.</p> <p>Durante la actividad:</p> <p>Un niño/a tiene que jugar en la plataforma unplugged que hemos creado en el suelo, eligiendo primero una carta, adivinando el animal y haciendo el camino guiado por sus compañeros</p> <p>Un niño/a tiene que comprobar la respuesta dando la vuelta a la tarjeta.</p> <p>Una niña tiene que decir "izquierda"</p> <p>Un niño tiene que decir "derecha"</p> <p>El grupo tiene que decir "adelante" o "atrás"</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro lee el cuento y explica el juego.</p> <p>Tiene preparados los materiales necesarios</p>
OTROS MATERIALES	<p>HISTORIA DE UN CARACOL</p> <p>Érase una vez un hermoso huerto. Era verano y allí vivía un pequeño caracol</p> <p>El pequeño caracol encontró una hermosa hoja de lechuga para comer, ¡pero la lechuga desapareció!</p> <p>El pequeño caracol buscó otra y encontró otra gran hoja de lechuga... pero, pocos días después, ¡desapareció también!</p> <p>El pequeño caracol buscó otra hoja!</p> <p>"¡Oh! Ahí está... ¡pero hay una oruga debajo!" Dijo el pequeño caracol.</p> <p>"¿Puedo comerme un pedacito de esta linda hoja?" Preguntó el pequeño caracol.</p> <p>"¡No! ¡Es mio!" Respondió la oruga.</p> <p>"Pero... ¡si es muy grande!" Dijo el pequeño caracol ...</p> <p>"¡He dicho que no!" dijo la oruga</p> <p>Empezaron a discutir.</p> <p>¡Todos los animales querían verlos y escucharlos discutir!</p> <p>¡Había abejas, libélulas, hormigas, mariquitas, grillos, lagartijas, pájaros, arañas e incluso mosquitos!</p> <p>Las libélulas y los pájaros dejaron de volar solo para escucharlos.</p> <p>Las mariquitas estaban en una rama y las escuchaban.</p> <p>Las arañas no querían escuchar esa conversación ruidosa, ¡así que decidieron hacer una telaraña solo para cubrirse la boca! Los mosquitos y las lagartijas eran demasiado vagos y no les importaba el problema.</p> <p>Todos a trabajar y cooperar "dijo una abeja"</p> <p>"¡Todos recogen una semilla o una miga para que todos tengan algo de comer!" dijo una hormiga.</p> <p>Uno de los grillos empezó a hablar... "Queridos amigos, todos vivimos en este huerto y todos tenemos que compartir las cosas buenas que hay aquí! Es bueno comer juntos y descansar juntos bajo la misma hoja. ¡También puedes ayudar a tu amigo, puedes tener una buena charla o puedes hacer bromas divertidas! "</p> <p>El pequeño caracol miró a la oruga.</p> <p>La oruga miró al pequeño caracol.</p> <p>Se sonrieron y desde ese momento supieron que comer o descansar juntos era mejor que hacerlo por su cuenta o pelearse.</p>



TARJETAS:

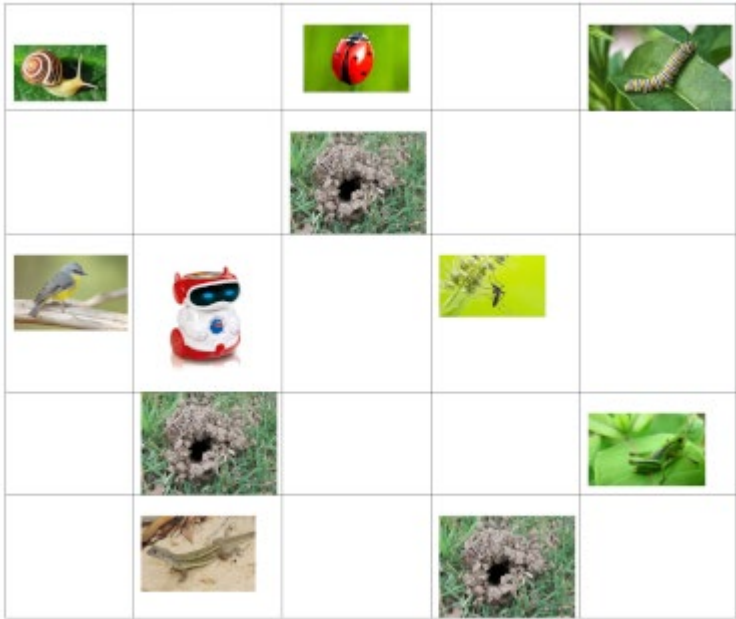




		
		
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>		
<p>Referencias, si las hubiera</p>		



Historia de un caracol – individual con robot

EDAD	3-4 años
Actividad para...	Niño individual con robot
Autoría	Agnese Tombesi – Renata Dal Monte
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	La lectura llevará unos 10 minutos El resto de la actividad, tanto tiempo como necesiten los alumnos. Se puede hacer en una sesión
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Una pequeña historia sobre un caracol Robot Educativo tipo Doc Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer) Tarjetas para adivinar el animal (posibles tarjetas están en el apartado de “otros materiales”). Se pueden imprimir la tarjeta de la derecha y la de la izquierda como anverso y reverso de una sola tarjeta, porque la tarjeta que aparece a la derecha contiene pistas sobre el animal a adivinar: número de patas, si vuela o camina, etc. Y la imagen de la izquierda es la solución al acertijo. Al niño se le muestra la tarjeta de las pistas y tiene que adivinar el animal. Un panel para jugar con el robot, este es un ejemplo: <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Mientras se cuenta la historia del caracol, el cuento, los niños pueden sentarse en el suelo mientras el maestro lee la historia (el cuento está más abajo en el apartado “otros materiales”, puede ser ese cuento o cualquier otro similar) Para la actividad con el robot: el panel se puede colocar en el suelo
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	The child has to listen to the story and then he/she has to play with the robot. Game: the child picks up a card (attached) and he/she has to guess the animal of the tale by “reading” some clues graphically represented (cards on the right). When he/she knows the animal he/she has to say its name and then program the robot to reach it on the board. The child has to pay attention because the robot can’t go on the boxes with the “hole”; if the robot “falls” into the hole, the child has to start again from the beginning. At the end of the game, the child can turn over the card and check if the animal is the right one.

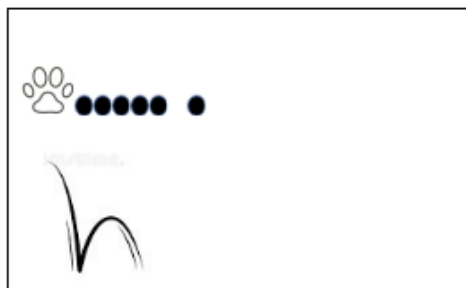
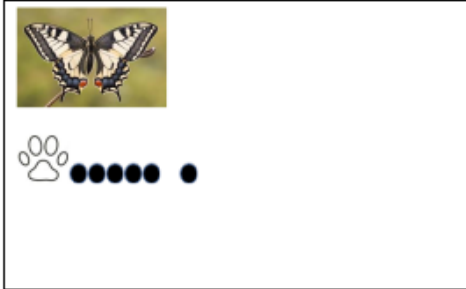
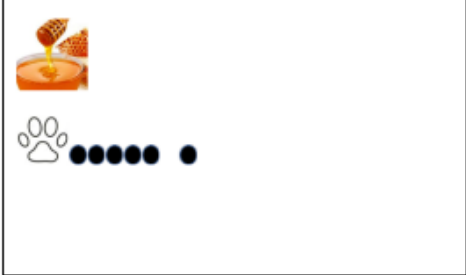





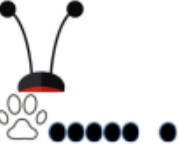
ROLES del ALUMNADO	El alumno escucha el cuento y trabaja solo con el robot, que tiene que programar.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro cuenta el cuento y explica la actividad
OTROS MATERIALES	<p>HISTORIA DE UN CARACOL</p> <p>Érase una vez un hermoso huerto. Era verano y allí vivía un pequeño caracol</p> <p>El pequeño caracol encontró una hermosa hoja de lechuga para comer, ¡pero la lechuga desapareció!</p> <p>El pequeño caracol buscó otra y encontró otra gran hoja de lechuga... pero, pocos días después, ¡desapareció también!</p> <p>El pequeño caracol buscó otra hoja!</p> <p>"¡Oh! Ahí está... ¡pero hay una oruga debajo!" Dijo el pequeño caracol.</p> <p>"¿Puedo comerme un pedacito de esta linda hoja?" Preguntó el pequeño caracol.</p> <p>"¡No! ¡Es mio!" Respondió la oruga.</p> <p>"Pero... ¡si es muy grande!" Dijo el pequeño caracol ...</p> <p>"¡He dicho que no!" dijo la oruga</p> <p>Empezaron a discutir.</p> <p>¡Todos los animales querían verlos y escucharlos discutir!</p> <p>¡Había abejas, libélulas, hormigas, mariquitas, grillos, lagartijas, pájaros, arañas e incluso mosquitos!</p> <p>Las libélulas y los pájaros dejaron de volar solo para escucharlos.</p> <p>Las mariquitas estaban en una rama y las escuchaban.</p> <p>Las arañas no querían escuchar esa conversación ruidosa, ¡así que decidieron hacer una telaraña solo para cubrirse la boca! Los mosquitos y las lagartijas eran demasiado vagos y no les importaba el problema.</p> <p>Todos a trabajar y cooperar "dijo una abeja"</p> <p>"¡Todos recogen una semilla o una miga para que todos tengan algo de comer!" dijo una hormiga.</p> <p>Uno de los grillos empezó a hablar... "Queridos amigos, todos vivimos en este huerto y todos tenemos que compartir las cosas buenas que hay aquí! Es bueno comer juntos y descansar juntos bajo la misma hoja. ¡También puedes ayudar a tu amigo, puedes tener una buena charla o puedes hacer bromas divertidas! "</p> <p>El pequeño caracol miró a la oruga.</p> <p>La oruga miró al pequeño caracol.</p> <p>Se sonrieron y desde ese momento supieron que comer o descansar juntos era mejor que hacerlo por su cuenta o pelearse.</p>



TARJETAS:





		
		
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>		
<p>Referencias, si las hubiera</p>		



Actividades PEARL para niños de 5 a 6 años

El objetivo de las actividades educativas con los niños de 5 a 6 años es promover el desarrollo de emociones educativas y de un entorno de aprendizaje empático apoyado en el uso de un robot como herramienta de participación que acelera los procesos educativos y que influye y mejora tanto los procesos de comunicación como aquellos que promueven la inclusión.

Desde el punto de vista didáctico, la actividad también permitirá introducir las bases del pensamiento computacional y la codificación. Las actividades educativas pueden ser un desafío para los alumnos, por lo que será posible observar las reacciones (positivas y negativas) a la frustración, el surgimiento de las emociones educativas y cómo estas influyen en la comunicación y la inclusión.

El robot utilizado en un grupo reducido, con determinadas actividades, facilita el desarrollo de emociones educativas y fomenta un entorno de aprendizaje próximo empático.

Viaje a la capital – grupo sin robot	
EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten “Smalsutis”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	25-35 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con nombres de ciudades (en esta actividad los nombres corresponden a ciudades lituanas, pero se pueden sustituir por otros de cualquier otro país), • Tarjetas con fotos de las ciudades, • flechas, • mapa (en la actividad es de Lituania, se puede sustituir por el de otro país), • Itinerario dentro del mapa.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tarjetas hechas con fotos y nombres de ciudades, tarjetas con solo los nombres y tarjetas con solo las fotos de ciudades.</p> <p>Los nombres de las ciudades son las que están desde el punto de origen hasta la capital. Es decir la primera ciudad es donde está el centro y van viendo las ciudades por las que pasan de camino a la capital.</p>



En primer lugar, en la asamblea, se habla sobre los viajes en Lituania. Se aclara si los niños saben cuál es la capital de Lituania, si han estado allí, si conocen a alguien que viva allí.

Luego se "estudia" el mapa de Lituania, se investiga cómo llegar a la capital, por qué ciudades y pueblos hay que pasar. Durante la introducción se presentan videos y/o fotos sobre lugares de interés famosos de la ciudad.

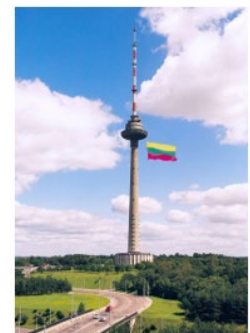
Se presentan tarjetas con los nombres de las ciudades y sus fotos: VILNIUS, PANEVĖŽYS, RAMYGALA, UKMERGĖ, ŠIRVINTOS, fotos de los lugares y monumentos más famosos de la capital. Mapa de Lituania, trazado del itinerario a seguir.


Se inicia con el maestro el "viaje" a la capital, Vilnius.

En este caso los niños comienzan su viaje desde la ciudad en la que viven: Panevėžys. Los niños debaten sobre el lugar desde donde se comenzará el viaje. Marcan el lugar en el mapa (para hacer el itinerario) Y pegan un mapa una foto de la ciudad de Panevėžys, otro niño continúa, mira el mapa para ver cuál será la próxima ciudad, marca el itinerario en el mapa (con una línea, con puntos...), y pega en el mapa una foto de la siguiente ciudad. "Al llegar" a Vilnius, pega lugares y monumentos conocidos, hablan sobre ellos, los describen...

Después de hacer la actividad, se comenta cómo se sintieron los niños mientras trabajaban cooperando entre todos.

DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa la actividad?



	
ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego. Acuerdan los turnos. Resuelven problemas. Colaboración para lograr una meta. Ayuda a los compañeros</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>La maestra les habla a los niños sobre la capital lituana, y lugares para visitar, los discute, averigua cómo se llaman, investiga el mapa y va mostrando el camino a la capital. Presenta los nombres de ciudades y las tarjetas fotográficas. Explica la tarea, reglas de actividad. Está atento/a a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Otros países pueden utilizar el mapa que corresponda a su país y cambiar las ciudades por las que necesite. "Viaja" desde tu ciudad natal a la capital. Qué monumentos y lugares son importantes para visitar en la capital. En vez de ir a la capital, se puede ir a cualquier otra parte del país.</p>
Referencias, si las hubiera	








Viaje a la capital – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	25-35 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y tablero para el robot, • Tarjetas con nombres de ciudades (en esta actividad los nombres corresponden a ciudades lituanas, pero se pueden sustituir por otros de cualquier otro país), • Tarjetas con fotos de las ciudades, • Flechas, • mapa (en la actividad es de Lituania, se puede sustituir por el de otro país), • Itinerario dentro del mapa.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tarjetas hechas con fotos y nombres de ciudades, tarjetas con solo los nombres y tarjetas con solo las fotos de ciudades.</p> <p>Los nombres de las ciudades son las que están desde el punto de origen hasta la capital. Es decir la primera ciudad es donde está el centro y van viendo las ciudades por las que pasan de camino a la capital.</p> <p>Hacer el tablero del robot con 20 casillas (cada una de 15x15 cm). En el tablero situar los nombres de las ciudades por las que se pasa, fotografías de lugares importantes y monumentos.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>En primer lugar, en la asamblea, se habla sobre los viajes en Lituania.</p> <p>Se aclara si los niños saben cuál es la capital de Lituania, si han estado allí, si conocen a alguien que viva allí.</p> <p>Luego se "estudia" el mapa de Lituania, se investiga cómo llegar a la capital, por qué ciudades y pueblos hay que pasar. Durante la introducción se presentan videos y/o fotos sobre lugares de interés famosos de la ciudad.</p> <p>Se presentan tarjetas con los nombres de las ciudades y sus fotos: VILNIUS, PANEVĖŽYS, RAMYGALA, UKMERGĖ, ŠIRVINTOS, fotos de los lugares y monumentos más famosos de la capital. Mapa de Lituania, trazado del itinerario a seguir.</p> <p>Se inicia con el maestro el "viaje" a la capital, Vilnius, saliendo desde Panevėžys.</p> <p>Se acuerda qué niño presentará la secuencia de tarjetas como "yendo" a la capital (antes de programar el robot).</p> <p>Primero se coloca la tarjeta de la ciudad de Panevėžys, luego la flecha, luego la siguiente ciudad ... (por ejemplo: Panevėžys, Ramygala ...).</p> <p>Otros niños ayudan a trazar el itinerario, miran el mapa, dicen qué ciudad poner. Comprueban que sea correcto.</p> <p>Deciden quién programará el robot desde Panevėžys a la siguiente ciudad.</p> <p>De la siguiente ciudad a la que va después el robot lo programa un niño diferente (se van turnando).</p> <p>Si se para en el casilla de la "gasolinera", permita que otro niño termine el viaje planeado.</p> <p>Después de llegar a la capital, el niño elige qué lugar "visitar", y programa el robot hacia la casilla donde está la foto con el lugar, monumento al que quiere ir.</p> <p>Después de hacer la actividad, se comenta cómo se sintieron los niños mientras trabajaban cooperando entre todos.</p>





An example of the mat

			ŠIRVINTOS	
	VILNIUS			UKMERGĖ
				
	PANEVĖŽYS			RAMYGALA



ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego.</p> <p>Acuerdan os turnos.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Colaboración entre ellos para lograr terminar la actividad.</p> <p>Ayuda a los compañeros</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>La maestra les habla a los niños sobre la capital lituana, y lugares para visitar, los discute, averigua cómo se llaman, investiga el mapa y va mostrando el camino a la capital.</p> <p>Presenta los nombres de ciudades y las tarjetas fotográficas. Explica la tarea, reglas de actividad.</p> <p>Está atento/a a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Otros países pueden utilizar el mapa que corresponda a su país y cambiar las ciudades por las que necesite.</p> <p>"Viaja" desde tu ciudad natal a la capital. Qué monumentos y lugares son importantes para visitar en la capital.</p> <p>En vez de ir a la capital, se puede ir a cualquier otra parte del país.</p>
Referencias, si las hubiera	



Reconoce qué árbol es – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten “Bitute”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	35-40 min.
MATERIALES NECESARIOS:	Dado, tarjetas con fotos de distintos árboles, hojas y frutos
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con fotos de árboles, hojas y frutos (2 unidades de cada). • Dado con las imagenes de los árboles. • 1 tarjeta con una sonrisa (puede ser un emoticono)
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Los niños miran las tarjetas con las fotos de los árboles, sus hojas y frutos. Nombran cuáles son los árboles.</p> <p>La maestra invita a los niños/as para que lancen los dados, ver qué árbol es y buscar las hojas y el fruto que corresponde a cada árbol:</p> <p>Cuéntanos: ¿Cómo se llama el fruto? ¿Qué son estas hojas y demás? Si alguien muestra la tarjeta "sonríe" mientras el niño tira los dados, debe sonreírle a su compañero.</p> <p>Los niños deben ponerse de acuerdo sobre quién comenzará primero.</p>
ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego.</p> <p>Acuerdan os turnos.</p> <p>Resuelven problemas.</p> <p>Colaboran para lograr una meta.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro/a “presenta” el árbol, cómo se llama el árbol, sus frutos y describe cómo son las hojas, hace preguntas y explica las reglas del juego al grupo.</p> <p>Está atento o atenta a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	La actividad se puede hacer con múltiples tipos de árboles.
Referencias, si las hubiera	




Reconoce qué árbol es – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten “Bitute”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	35-40 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y tablero para usar el robot, • dado • Tarjetas con fotos de distintos tipos de árboles, sus hojas y sus frutos. • 1 tarjeta con una sonrisa (puede ser un emoticono, por ejemplo).
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Hacer el panel para el robot, con 20 casillas (cada casilla es de 15x15 cm). Sobre él se colocarán las tarjetas con las fotos de distintos tipos de árboles (se pueden colocar aleatoriamente).</p> <p>Tener también preparado un dado (o varios, dependerá del número de árboles distintos con los que se quiera trabajar) con las fotos de los árboles.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Se lanza el dado para ver qué árbol ha salido y los niños tendrán que buscar las hojas y los frutos que corresponden a ese árbol, utilizando para ello el robot.</p> <p>Primero buscarán en el tapete el árbol, luego la hoja que le corresponde y luego el fruto.</p> <p>El siguiente niño, hace lo mismo, y programa el robot desde donde está (no hay que ir a la casilla de salida, si se hubiera determinado alguna) y hace lo mismo, programa el robot para llegar a la hoja y el fruto que corresponde al árbol.</p> <p>Si alguien muestra la tarjeta "sonríe" mientras el niño tira los dados, entonces debe sonreír a su compañero.</p> <p>Después de la actividad, en asamblea, se comenta cómo se han sentido mientras jugaban, cómo lograron cooperar, resolver dudas y problemas que iban surgiendo (puede ser que no supieran qué hoja corresponde a qué árbol, o qué fruto, etc).</p>
ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego.</p> <p>Acuerdan los turnos.</p> <p>Resuelven problemas.</p> <p>Colaboran para lograr una meta..</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro/a “presenta” el árbol, cómo se llama el árbol, sus frutos y describe cómo son las hojas, hace preguntas y explica las reglas del juego al grupo.</p> <p>Está atento o atenta a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	La actividad se puede hacer con múltiples tipos de árboles.
Referencias, si las hubiera	



Las profesiones – grupo sin robot

EDAD	5-6 años.
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten “Bitute”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	25-35 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con cinco nombres de profesiones: peluquero/a, constructor/a, maestro/a, animador/a, médico/a (pueden ser otras) • Tarjetas con imágenes de artículos que pueden estar relacionados con cada profesión, • Dos cartas de profesiones no incluidas en la lista • Tarjeta de “inicio” • Tarjetas de autoevaluación.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tener preparados los nombres de las profesiones elegidas.</p> <p>Hacer tres tarjetas por cada profesión y dos tarjetas para aquellas que no han sido inicialmente propuestas (por ejemplo, policía y conductor).</p> <p>En una caja habrá tarjetas con imágenes relacionadas con cada una de las profesiones.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Se inicia la actividad hablando de las distintas profesiones.</p> <p>Se habla sobre los objetos, herramientas, elementos que se necesitan para ejercer las distintas profesiones de las que se está hablando.</p> <p>Luego se ponen a disposición de los niños las tarjetas con los nombres de las profesiones: PELUQUERO, PELUQUERA, CONSTRUCTOR, CONSTRUCTORA, MAESTRO, MAESTRA, ANIMADOR, ANIMADORA, MÉDICO, MÉDICA, así como las tarjetas con fotos o dibujos de los artículos, herramientas que son necesarias para cada profesión.</p> <p>Cada niño sacará una tarjeta con el nombre de una profesión.</p> <p>Después de sacar la tarjeta, se lee la profesión que le ha tocado (puede ser que aún no sepa leer pero que reconozca la palabra, o puede pedir ayuda a un compañero o al maestro/a).</p> <p>Explica en qué consiste ese trabajo (esa profesión) y busca las tarjetas con las herramientas o utensilios necesarios. Así van sacando las tarjetas todos los niños y haciendo lo mismo con la profesión que les toque.</p> <div style="text-align: center;">  </div>



	
ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego. Acuerdan los turnos. Resuelven problemas. Colaboran para lograr una meta. Ayuda a los compañeros.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>El maestro/a habla con los niños/as sobre diferentes profesiones. Introduce o recuerda los nombres de las profesiones, elementos específicos de diferentes profesiones. Explica la actividad, ayuda a leer los nombres de las profesiones... Está atento o atenta a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Se pueden seleccionar múltiples profesiones. Y ampliar o reducir el número de objetos, utensilios, herramientas propios de cada una de ellas.</p>
Referencias, si las hubiera	



Las profesiones – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Group with robot
Autoría	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten "Bitute", Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	25-35 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y panel para el robot, • Tarjetas con cinco nombres de profesiones: peluquero/a, constructor/a, maestro/a, animador/a, médico/a (pueden ser otras) • Tarjetas con imágenes de artículos que pueden estar relacionados con cada profesión, • Dos cartas de profesiones no incluidas en la lista • Tarjeta de "inicio" • Tarjetas de autoevaluación
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tener preparados los nombres de las profesiones elegidas.</p> <p>Hacer tres tarjetas por cada profesión y dos tarjetas para aquellas que no han sido inicialmente propuestas (por ejemplo, policía y conductor).</p> <p>En una caja habrá tarjetas con imágenes relacionadas con cada una de las profesiones.</p> <p>Hacer un panel para el robot con 20 casillas (cada casilla es de 15x15 cm).</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>En el panel del robot habrá tarjetas con los nombres de las profesiones, dos tarjetas que no sirven para ningún trabajo, una tarjeta de "Inicio".</p> <p>Se inicia la actividad hablando de las distintas profesiones.</p> <p>Se habla sobre los objetos, herramientas, elementos que se necesitan para ejercer las distintas profesiones de las que se está hablando.</p> <p>Luego se ponen a disposición de los niños las tarjetas con los nombres de las profesiones: PELUQUERO, PELUQUERA, CONSTRUCTOR, CONSTRUCTORA, MAESTRO, MAESTRA, ANIMADOR, ANIMADORA, MÉDICO, MÉDICA, así como las tarjetas con fotos o dibujos de los artículos, herramientas que son necesarias para cada profesión.</p> <p>Se coloca el robot en la casilla de Inicio, y se le programa para que vaya recogiendo en el panel las fotos relacionadas con la profesión, se va parando en cada una de ellas y explicando para qué sirve el objeto y qué función desempeña. Después de recoger las fotos, se queda solo con las que corresponda a la profesión elegida.</p> <p>Si el niño llega a una casilla en la que hay una tarjeta con la foto de algo que no corresponde a ninguna de las 5 profesiones sobre las que se está trabajando (puede que sea algo vinculado a un policía, por ejemplo), piensa a qué profesión correspondería y la nombra.</p> <p>Después de la actividad, se comenta cómo se han sentido mientras jugaban, cómo se han organizado para trabajar cooperativamente, resolver problemas y dudas que iban surgiendo.</p> <p>La autoevaluación se hace con las caritas felices.</p>





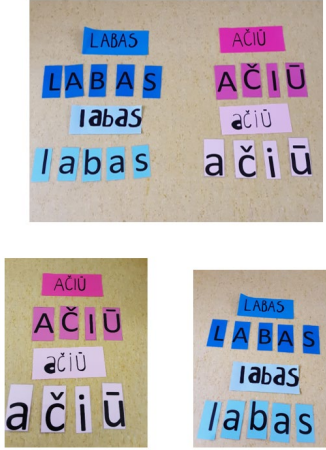
Start



	<p>Este puede ser un ejemplo del tablero para el robot:</p> <table border="1" data-bbox="512 203 1310 1070"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Start</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>																	Start			
																					
																					
																					
	Start																				
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Acuerdan las acciones del juego. Acuerdan los turnos. Resuelven problemas. Colaboan para lograr una meta. Ayuda a los compañeros..</p>																				
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>El maestro/a habla con los niños/as sobre diferentes profesiones. Introduce o recuerda los nombres de las profesiones, elementos específicos de diferentes profesiones. Explica la actividad, ayuda a leer los nombres de las profesiones... Está atento o atenta a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos..</p>																				
<p>OTROS MATERIALES</p>																					
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>Se pueden seleccionar múltiples profesiones. Y ampliar o reducir el número de objetos, utensilios, herramientas propios de cada una de ellas.</p>																				
<p>Referencias, si las hubiera</p>																					



Letras mayúsculas y minúsculas – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten “Smalsutis”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	25-35 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjeta con el signo de interrogación, • Tarjetas de color azul oscuro, azul claro, rosa oscuro y rosa claro. • Tarjetas con letras en mayúsculas y en minúsculas • Tarjetas con palabras
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tarjetas hechas en color azul oscuro para mayúsculas para la palabra "HOLA" –, En azul claro, para minúsculas para la palabra "hola".</p> <p>Tarjetas hechas de color rosa oscuro para las mayúsculas de la palabra “GRACIAS”</p> <p>Tarjetas hechas de color rosa claro para las minúsculas de la palabra “gracias”</p> <p>(En España no tenemos claro por qué utilizan dos colores distintos, cuando sería suficiente el color claro y el oscuro para diferenciar mayúsculas y minúsculas, por ejemplo. Quizá en lituano haya fonemas con características a tener en cuenta y por eso utilizan colores distintos).</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Se inicia la sesión hablando de las palabras “amables”, las palabras de cortesía. Los niños comentan cómo saludan, por ejemplo, cómo le saludan sus amigos, como saludan a los adultos, cómo se saludan en el colegio, cuando se encuentran a alguien por la calle...</p> <p>Se habla también de las palabras que expresan agradecimiento.</p> <p>Luego se muestran a los niños las palabras HOLA y GRACIAS tanto en mayúsculas como en minúsculas.</p> <p>En grupo se van buscando las letras que forman las palabras, si hay alguna similar en ambas palabras, etc.</p> <p>Se preparan 2 juegos de letras, además de las tarjetas en las que esté escrita la palabra completa.</p> <p>En grupo y con la ayuda del maestro/a si fuera necesario se van construyendo las dos palabras, letra a letra, tanto en mayúscula como en minúscula: Hola-hola; GRACIAS-gracias.</p> <p>La tarjeta con la palabra completa se puede poner boca abajo y luego levantarla para comprobar.</p> <p>Después de la actividad, se comenta en asamblea, cómo se sintieron los niños mientras jugaban, cómo lograron cooperar, ayudarse, resolver problemas.</p> <div style="text-align: center;">  </div>



ROLES del ALUMNADO	<p>Acuerdan las acciones del juego.</p> <p>Acuerdan los turnos.</p> <p>Resuelven problemas.</p> <p>Colaboran para lograr una meta.</p> <p>Ayuda a los compañeros.</p>
PAPEL del PROFESORADO:	<p>La maestra o el maestro introduce en la asamblea el tema de la cortesía, trato amable y educado con las personas.</p> <p>Plantea situaciones que puedan dar lugar a participación y debate.</p> <p>Muestra las tarjetas y explica la actividad.</p> <p>Está atento o atenta a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>Los colores que se utilicen pueden ser distintos, no tienen por qué ser rosa y azul.</p> <p>Algunos docentes han visto que cuando se utiliza el mismo color con tonos distintos para diferenciar mayúsculas y minúsculas, facilita la comprensión de la tarea para los niños.</p>
Referencias, si las hubiera	



Letras mayúsculas y minúsculas – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Group con robot
Autoría	Panevezio r. Dembavos kindergarten “Smalsutis”, Lituania
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	25-35 min.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y panel para jugar con el robot, • Tarjeta con el signo de interrogación, • Tarjetas de color azul oscuro, azul claro, rosa oscuro y rosa claro. • Tarjetas con letras en mayúsculas y en minúsculas • Tarjetas con palabras.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Tarjetas hechas en color azul oscuro para mayúsculas para la palabra "HOLA" –, En azul claro, para minúsculas para la palabra "hola".</p> <p>Tarjetas hechas de color rosa oscuro para las mayúsculas de la palabra “GRACIAS” Tarjetas hechas de color rosa claro para las minúsculas de la palabra “gracias” (En España no tenemos claro por qué utilizan dos colores distintos, cuando sería suficiente el color claro y el oscuro para diferenciar mayúsculas y minúsculas, por ejemplo. Quizá en lituano haya fonemas con características a tener en cuenta y por eso utilizan colores distintos).</p> <p>Realización de un panel para el robot que consta de 20 casillas (cada casilla es de 15x15 cm).</p> <p>Las tarjetas con las letras minúsculas (solo las minúsculas) se distribuyen al azar en el panel del robot, incluida la tarjeta de preguntas y la tarjeta de inicio.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Se inicia la sesión hablando de las palabras “amables”, las palabras de cortesía.</p> <p>Los niños comentan cómo saludan, por ejemplo, cómo le saludan sus amigos, como saludan a los adultos, cómo se saludan en el colegio, cuando se encuentran a alguien por la calle...HOLA</p> <p>Se habla también de las palabras que expresan agradecimiento.</p> <p>Luego se muestran a los niños las palabras HOLA y GRACIAS tanto en mayúsculas como en minúsculas.</p> <p>En grupo se van buscando las letras que forman las palabras, si hay alguna similar en ambas palabras, etc.</p> <p>En grupo van descubriendo las tarjetas azul oscuro y azul claro. Se ve que son las mismas letras, solo que unas son mayúsculas y otras minúsculas.</p> <p>Los niños van explorando las letras que tienen: dos juegos de letras mayúsculas, un panel para el robot con letras minúsculas, una tarjeta con un signo de interrogación, una tarjeta de inicio.</p> <p>En el grupo, los propios niños acuerdan quién será el primero en colocar las tarjetas, quién programará el robot, quién se puede encargar de verificar que la palabra esté bien escrita, se aconsejen, se ayuden.</p> <p>Se sugiere que los niños primero escriban la palabra en mayúscula, la revisen abriendo la tarjeta de ayuda (es la tarjeta que tiene escrita la palabra completa) y luego coloquen la palabra, letra a letra, en minúsculas en el tapete con la ayuda de</p>



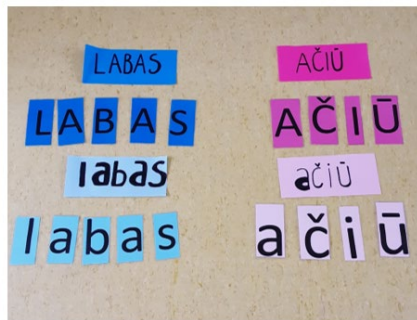
un robot.

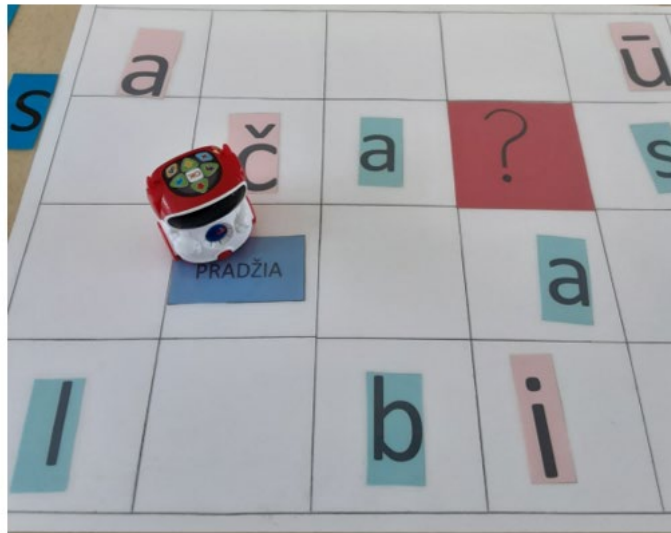
El robot se coloca en la casilla de "Inicio". Y se van "recogiendo" las letras que hacen falta para formar la palabra. Por ejemplo la palabra HOLA.

Cuando ya se han encontrado las letras de esa palabra, se presenta la siguiente: sin el robot en mayúsculas, con el robot buscan las letras necesarias para formarla en minúsculas.

Cuando el robot se para en una casilla en la que se ha puesto un signo de interrogación, el niño que está programando el robot cuenta una situación en la que él o ella usan la palabra gracias.

Después de la actividad, se comenta en asamblea, cómo se sintieron los niños mientras jugaban, cómo lograron cooperar, ayudarse, resolver problemas.





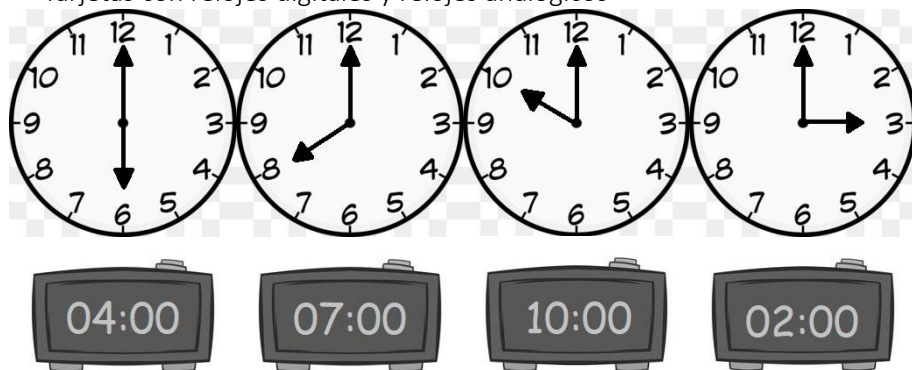
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Acuerdan las acciones del juego. Acuerdan los turnos. Resuelven problemas. Colaboran para lograr una meta. Ayuda a los compañeros.</p>
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>La maestra o el maestro introduce en la asamblea el tema de la cortesía, trato amable y educado con las personas. Plantea situaciones que puedan dar lugar a participación y debate. Muestra las tarjetas y explica la actividad. Está atento o atenta a los obstáculos que se puedan encontrar, ayuda, explica, pone ejemplos.</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>Los colores que se utilicen pueden ser distintos, no tienen por qué ser rosa y azul. Algunos docentes han visto que cuando se utiliza el mismo color con tonos distintos para diferenciar mayúsculas y minúsculas, facilita la comprensión de la tarea para los niños</p>
<p>Referencias, si las hubiera</p>	



¡El reloj! Tic toc! – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Aysu Öztaş, İdeal Çocuk Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

- Tarjetas con relojes digitales y relojes analógicos



- Un tapete de tamaño suficiente para poder poner encima las tarjetas anteriores. También se podrían poner en la alfombra o directamente sobre el suelo.



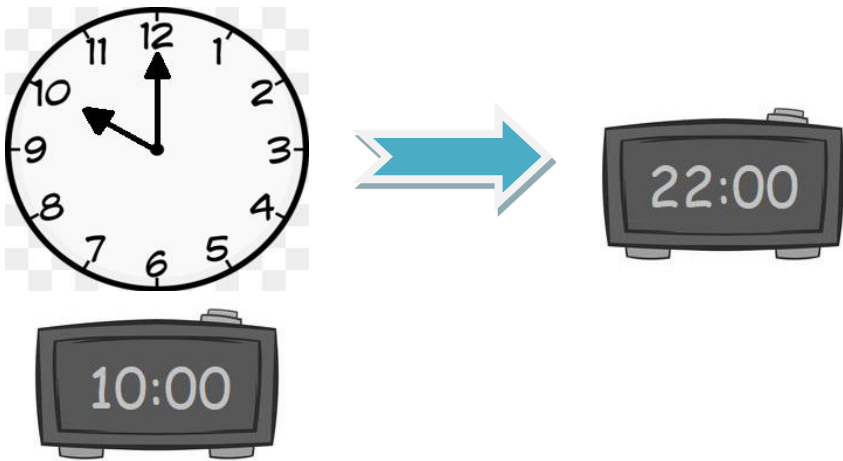
MATERIALES NECESARIOS:

- Se puede hacer también un panel en el que poner dos tiras de velcro para pegar arriba los relojes analógicos, por ejemplo, y abajo los digitales:



- Medallas para distribuir los roles de los niños



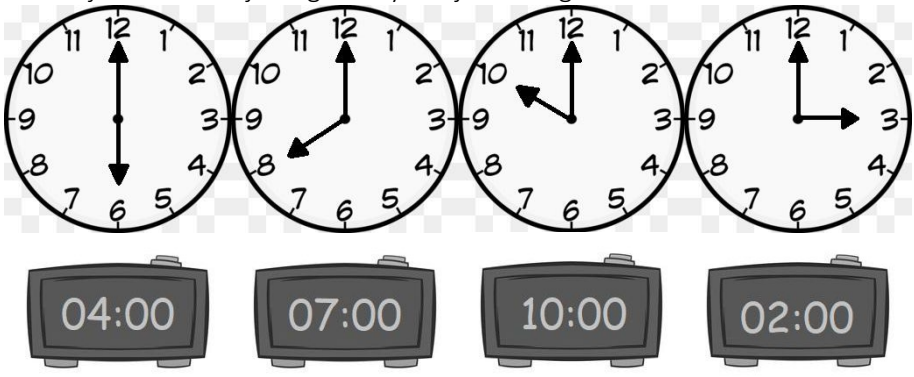




























<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>El maestro/a prepara las distintas tarjeta con los relojes digitales y analógicos</p>
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>1ª fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El maestro o la maestra explica las cartas y los niños juegan con ellas para ir familiarizándose • Las tarjetas con los relojes digitales se reparten boca abajo. Los niños las pueden dar la vuelta y verlas. • El niño que tiene la tarjeta con el reloj digital que marca la 1 en punto, levanta la mano y dice la hora en voz alta (“La una en punto”). Luego hace lo mismo el niño que tiene la tarjeta con el reloj que marca las 2 en punto y así sucesivamente. • Una vez que se ha terminado con los relojes digitales, se reparten las tarjeta con los relojes analógicos y se hace lo mismo: reconocer qué reloj marca la 1 en punto, las 2 en punto, etc. <p>2ª Fase</p> <p>El maestro coge las tarjetas con los relojes analógicos y elige una al azar. Por ejemplo, el maestro o la maestra saca la carta con el reloj analógico que marca las diez en punto. El maestro dice la hora y los niños, que aún tienen su tarjeta con el reloj digital, tienen que buscar cuál de sus tarjetas corresponde a la misma hora que marca el reloj analógico. Serían los niños que tienen las 10:00 y las 22:00</p> 
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Locutor: La persona que mostrará los relojes analógicos y dirá qué hora es. • Director: La persona que se encarga de que se mantiene el orden, que los cada uno está haciendo su rol. También será quién evite conflictos o peleas en el grupo. • Entrenador: Es la persona que decide quién responde. • Árbitro: La persona que comprueba si las tarjetas seleccionadas son correctas y también es quien pega la caritas sonrientes en el tablero de autoevaluación. • Jugador: La persona que dice si hay diferentes relojes digitales que muestren la misma hora que aparece en el reloj analógico.
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Se encarga de tener los materiales preparados. Explica la actividad, aclara las dudas que surjan y también es quien distribuye los rolos.</p> <p>En la distribución de roles explica qué es cada uno, qué tareas y funciones tiene asociadas; se asegura que los niños hayan entendido en qué consiste el rol que se les ha asignado.</p> <p>El maestro fortalece el proceso de trabajo en equipo y la cooperación entre los niños.</p>



OTROS MATERIALES	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>EVALUACIÓN ¿Qué te gustaría cambiar en la actividad? ¿Cuáles son las diferencias entre los relojes digitales y analógicos? ¿Por qué usamos relojes? ¿Qué relojes usas en casa? ¿Qué otras herramientas utilizamos para medir el tiempo? ¿Qué pasaría si no hubiera reloj?</p>
<p>Referencias, si las hubiera</p>	



El reloj! Tic, toc! – grupo con robot

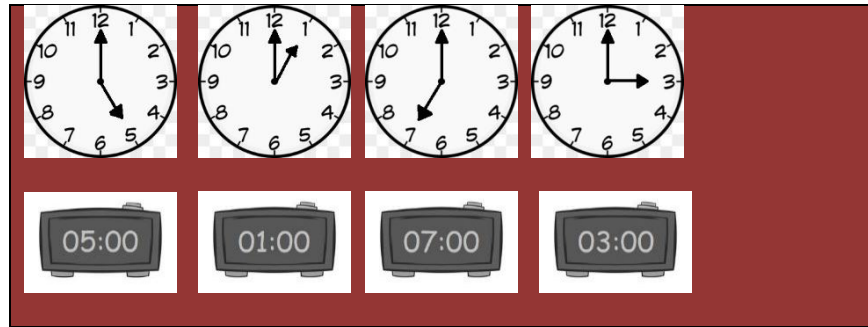
El reloj! Tic, toc! – grupo con robot																										
EDAD	5-6 años																									
Actividad para...	En grupo con robot																									
Autoría	Aysu Öztaş, İdeal Çocuk Kindergarten, Turquía																									
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos																									
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con relojes digitales y relojes analógicos <div style="text-align: center;">  </div> Robot DOC/super Doc <div style="text-align: center;">  </div> Tablero para usar el robot. Este puede ser uno: <table border="1" style="width: 100%; height: 150px; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: #E08080;">START</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> 														START											
																										
																										
			START																							
																										
																										



- Un tapete de tamaño suficiente para poder poner encima las tarjetas anteriores de los relojes (también se podrían poner en la alfombra o directamente sobre el suelo)



- Se puede hacer también un panel en el que poner dos tiras de velcro para pegar arriba los relojes analógicos, por ejemplo, y abajo los digitales.



- Medallas para distribuir los roles de los niños



PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

El maestro/a prepara las distintas tarjeta con los relojes digitales y analógicos. También prepara el tablero que se va a usar con el robot.

**DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa la actividad?**

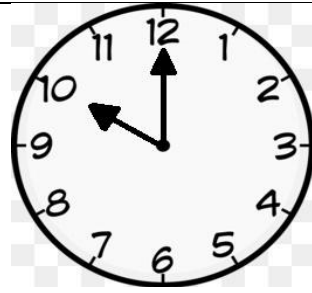
1ª Fase:

- El maestro o la maestra explica las cartas y los niños juegan con ellas para ir familiarizándose.
- Las tarjetas con los relojes digitales se reparten boca abajo. Los niños las pueden dar la vuelta y verlas.
- El niño que tiene la tarjeta con el reloj digital que marca la 1 en punto, levanta la mano y dice la hora en voz alta (“La una en punto”). Luego hace lo mismo el niño que tiene la tarjeta con el reloj que marca las 2 en punto y así sucesivamente.
- Una vez que se ha terminado con los relojes digitales, se reparten las tarjeta con los relojes analógicos y se hace lo mismo: reconocer qué reloj marca la 1 en punto, las 2 en punto, etc.

2ª Fase:

El maestro coge las tarjetas con los relojes analógicos y elige una al azar. Por ejemplo, el maestro o la maestra saca la carta con el reloj analógico que marca las diez en punto. El maestro dice la hora y los niños, que aún tienen su tarjeta con el reloj digital, tienen que buscar cuál de sus tarjetas corresponde a la misma hora que marca el reloj analógico. Serían los niños que tienen las 10:00 y las 22:00.





3ª Fase:

Una vez que los niños han entendido la actividad y han podido practicar en las fases anteriores, la maestra o el maestro distribuye los roles para jugar con el robot: locutor, entrenador, árbitro, director y jugador.

El maestro/a les explicará que van a trabajar en equipo y que cada uno va a tener algo que hacer dentro del equipo, de modo que tienen que organizarse.

El locutor elige una tarjeta con un reloj analógico y dice qué hora marca ese reloj.

El entrenador indica qué otro niño tiene que poner en el panel con velcro la tarjeta con el reloj digital que marque la misma hora.






El jugador se encarga de clicar sobre los botones del robot para moverlo dentro del panel para llegar a la hora que haya salido en la tarjeta.

El árbitro verifica si las tarjetas seleccionadas son correctas o si cree que el grupo tiene que repensarlo. Si todos creen que la respuesta es correcta, entonces el árbitro coloca una carita feliz sobre el tapete de autoevaluación.

El proceso se repite hasta que se encuentran todas las tarjetas con los relojes que aparecen en el tablero para el robot.

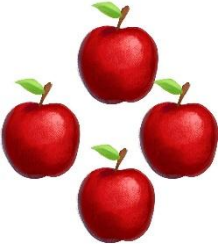
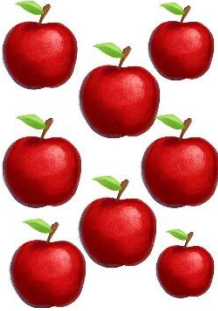
			START	



	<p>En el tablero hay do imágenes que no son relojes:</p>  Si van a la casilla con estas manos, los niños dirán algo bonito a la persona que tengan a su derecha.  Si el robot va a la casilla con el corazón, los niños se abrazarán																
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Locutor: La persona que mostrará los relojes analógicos y dirá qué hora es. • Director: La persona que se encarga de que se mantiene el orden, que los cada uno está haciendo su rol. También será quién evite conflictos o peleas en el grupo. • Entrenador: Es el que pedirá a un niño del grupo que busque en el tablero los dibujos de los relojes que marcan las horas a las que tienen que llevar el robot. • Referee: La persona que comprueba si las tarjetas seleccionadas son correctas y también es quien pega la caritas sonrientes en el tablero de autoevaluación. <table border="1" data-bbox="695 770 1099 1010"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Jugador: La persona que dirige al robot a encontrar en el tablero los relojes que muestran la hora elegida por el locutor. 																
																	
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Se encarga de tener los materiales preparados. Explica la actividad, aclara las dudas que surjan y también es quien distribuye los rolos.</p> <p>En la distribución de roles explica qué es cada uno, qué tareas y funciones tiene asociadas; se asegura que los niños hayan entendido en qué consiste el rol que se les ha asignado.</p> <p>El maestro fortalece el proceso de trabajo en equipo y la cooperación entre los niños.</p>																
<p>OTROS MATERIALES</p>																	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué te gustaría cambiar en la actividad? • ¿Os resultó fácil dirigir el robot sobre el tablero? ¿De qué otras formas os gustaría hacer avanzar el robot? • ¿Cuáles son las diferencias entre los relojes digitales y analógicos? • ¿Por qué usamos relojes? • ¿Qué relojes usas en casa? • ¿Qué otras herramientas utilizamos para medir el tiempo? • ¿Qué pasaría si no hubiera reloj? 																
<p>Referencias, si las hubiera</p>																	

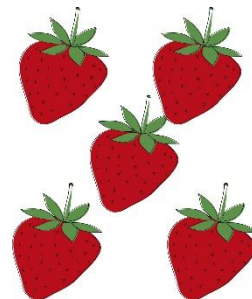
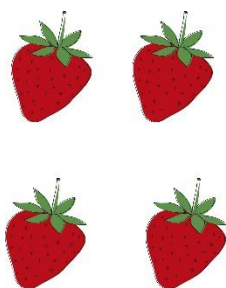


Contando Frutas – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Ece Gürcan- Sena İşsever, TED Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con imágenes de frutas, • Tarjetas numéricas, • Un tapete de tamaño suficiente para que las tarjetas se coloquen en la parte superior
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>El profesor prepara el lugar donde se va a desarrollar la actividad, la idea es que sea una superficie plana, bien la mesa, la alfombra, el suelo...</p> <p>Las tarjetas las mete en una bolsa o similar (algo donde poder meter la mano sin saber a priori qué tarjeta se está cogiendo)</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>1ª Fase:</p> <p>El maestro o la maestra coloca sobre el tapete las tarjetas de frutas que utilizarán en la actividad. El niño elige dos tarjetas de frutas idénticas. Por ejemplo, el niño/a elija tarjetas en las que hay manzanas. Las tarjetas tienen números distintos de frutas. Al colocar estas cartas una al lado de la otra, se cuentan las manzanas que hay en total en las dos cartas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>El niño/a cuenta las manzanas que hay en las dos tarjetas de arriba. Se le invita a decir si en la segunda tarjeta hay más o menos manzanas que en la primera. Si en la segunda carta hay menos manzanas que en la primera, se pide al niño/a que diga y escriba cuántas frutas faltan. En el caso de que en la segunda tarjeta haya mayor número de frutas que en la primera, se le preguntan cuántas más hay.</p>
ROLES del ALUMNADO	Elegir una tarjeta de la bolsa y trabajar sobre si el número es mayor o menor y en cuántos.
PAPEL del PROFESORADO:	Presenta y explica la actividad.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>La evaluación se realiza en forma de juego. A los niños se les muestra una tarjeta con un número. Por ejemplo, se muestra una tarjeta en la que está el número 1.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 5px 0;">1</div> <p>Se les pregunta entre qué tarjetas de las frutas hay una diferencia de 1 más o 1 menos. Entre todos van mirando las tarjetas de las frutas. El maestro puede guiar este proceso, hasta que los niños vean la dinámica y se puede plantear que lo hagan ellos mismos. Un ejemplo de frutas entre las que hay</p>



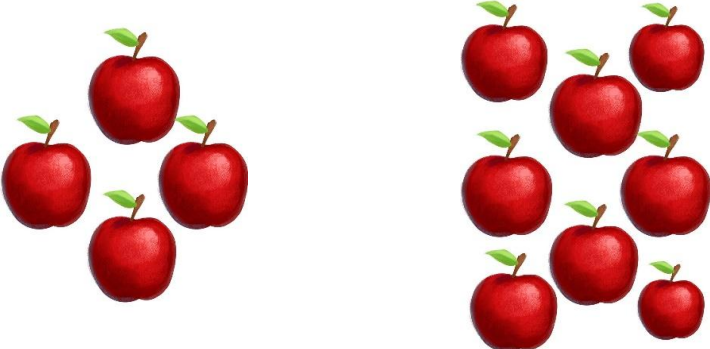
una diferencia de 1 es el siguiente:



Referencias, si las hubiera



Contando Frutas – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Ece Gürcan- Sena İşsever, TED Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con imágenes de frutas, • Tarjetas numéricas, • Un tapete de tamaño suficiente para que las tarjetas se coloquen en la parte superior • Robot tipo Doc o SuperDoc, • Un tablero preparado para usar el robot. Hay un ejemplo de tablero más abajo.
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>El profesor prepara el lugar donde se va a desarrollar la actividad, la idea es que sea una superficie plana, bien la mesa, la alfombra, el suelo...</p> <p>Las tarjetas las mete en una bolsa o similar (algo donde poder meter la mano sin saber a priori qué tarjeta se está cogiendo).</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>1ª Fase:</p> <p>El maestro o la maestra coloca sobre el tapete las tarjetas de frutas que utilizarán en la actividad.</p> <p>El niño elige dos tarjetas de frutas idénticas. Por ejemplo, el niño/a elija tarjetas en las que hay manzanas. Las tarjetas tienen números distintos de frutas.</p> <p>Al colocar estas cartas una al lado de la otra, se cuentan las manzanas que hay en total en las dos cartas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>El niño/a cuenta las manzanas que hay en las dos tarjetas de arriba.</p> <p>Se le invita a decir si en la segunda tarjeta hay más o menos manzanas que en la primera.</p> <p>Si en la segunda carta hay menos manzanas que en la primera, se pide al niño/a que diga y escriba cuántas frutas faltan. En el caso de que en la segunda tarjeta haya mayor número de frutas que en la primera, se le preguntan cuántas más hay.</p> <p>2ª Fase</p> <p>En la Etapa 2 de la actividad, se coloca la plataforma del robot. El niño es guiado a codificar el Robot Doc para alcanzar el número 4 (por ejemplo) en el tablero de actividades con el robot.</p>



Un ejemplo de tablero para el robot es el siguiente

1		5	15	17
13			11	
		INCIO 		3
4				7
20		9		12

ROLES del ALUMNADO

Elegir una tarjeta de la bolsa y trabajar sobre si el número es mayor o menor y en cuántos.

PAPEL del PROFESORADO:

Presenta y explica la actividad.

OTROS MATERIALES

**Observaciones /
Sugerencias para la
implementación**

EVALUACIÓN

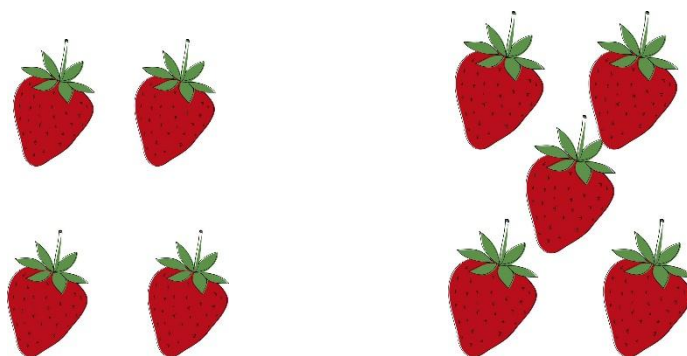
La evaluación se realiza en forma de juego.

A los niños se les muestra una tarjeta con un número. Por ejemplo, se muestra una tarjeta en la que está el número 1.

1

Se les pregunta entre qué tarjetas de las frutas hay una diferencia de 1 más o 1 menos. Entre todos van mirando las tarjetas de las frutas.

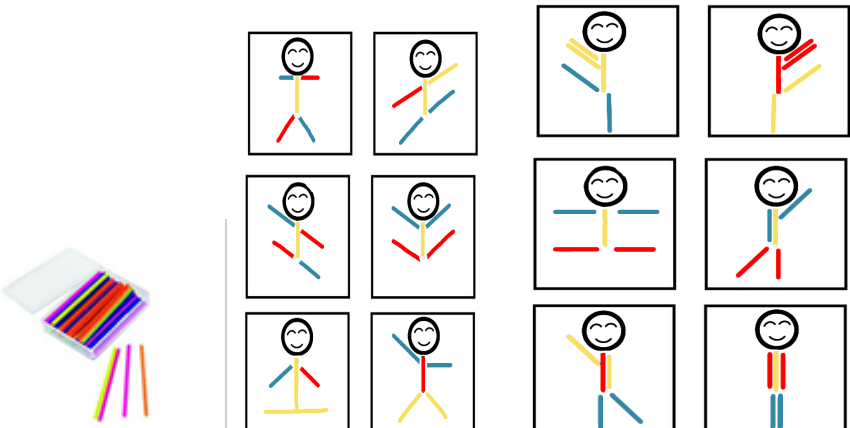
El maestro puede guiar este proceso, hasta que los niños vean la dinámica y se puede plantear que lo hagan ellos mismos. Un ejemplo de frutas entre las que hay una diferencia de 1 es el siguiente:



Referencias, si las hubiera



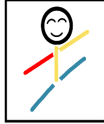









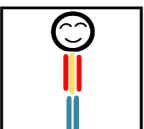


Baila con las tarjetas – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Fatma Uyanik, Yükselen Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con monigotes • Palitos de colores 
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Se preparan tarjetas con los monigotes hechos con palitos de colores. También se preparan tarjetas solo con las caras y dejando el espacio para colocar los palitos. Y otras en las que aparece el dibujo del monigote a la mitad (tendrán que estar las dos mitades, pero separadas, para luego juntarlas).
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de comenzar la actividad, se colocan en la mesa los palitos de colores y las tarjetas con las fotos de los monigotes hechos con palitos. • El maestro muestra a los niños las imágenes completas de los monigotes. Se puede jugar con ellos para familiarizarse con las cartas o tarjetas que se utilizarán. Como ejercicio de calentamiento, se puede pedir a los niños/as que hagan los movimientos de los monigotes de las cartas (subir un brazo, levantar una pierna, etc). • Se invita a los niños/as para que reproduzcan en la mesa la figura del monigote. Los niños usarán los palitos de colores para hacerlo. • Luego se le da a cada niño las tarjetas en las que solo hay la mitad de una figura de palitos y se les pide que encuentren la otra mitad del monigote de palitos en la caja. • Cada niño buscará la otra mitad del monigote de palitos y juntará las dos para formar la figura completa.
ROLES del ALUMNADO	Los niños hacen los movimientos que aparecen en las tarjetas de los monigotes de palitos de colores (subir la mano, levantar la pierna, etc). También crearán un monigote completo usando los palitos. Buscar las mitades para formar el monigote completo.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro/a también hace los movimientos de figuras de palitos con los niños. Él / ella guía a los niños a completar las figuras que están a la mitad.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	EVALUACIÓN: Se van a observar las habilidades motoras del niño/a. Durante los movimientos, se pueden hacer fotos y luego pedir a los niños que comparen las fotos suyas con las imágenes de los monigotes hechos con palitos de colores.
Referencias, si las hubiera	



Baila con las tarjetas – grupo con robot


Baila con las tarjetas – grupo con robot	
EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Fatma Uyanik, Yükselen Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con monigotes • Palitos de colores • Robot Doc o superDoc • Tablero preparado para hacer la actividad con el Robot <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); gap: 5px;"> <!-- Row 1 --> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <!-- Row 2 --> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <!-- Row 3 --> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> Palitos de colores Tarjetas con monigotes hechos con palitos </div>
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Se preparan tarjetas con los monigotes hechos con palitos de colores. También se preparan tarjetas solo con las caras y dejando el espacio para colocar los palitos. Y otras en las que aparece el dibujo del monigote a la mitad (tendrán que estar las dos mitades, pero separadas, para luego juntarlas).
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de comenzar la actividad, se colocan en la mesa los palitos de colores y las tarjetas con las fotos de los monigotes hechos con palitos. • El maestro muestra a los niños las imágenes completas de los monigotes. Se puede jugar con ellos para familiarizarse con las cartas o tarjetas que se utilizarán. Como ejercicio de calentamiento, se puede pedir a los niños/as que hagan los movimientos de los monigotes de las cartas (subir un brazo, levantar una pierna, etc). • Se invita a los niños/as para que reproduzcan en la mesa la figura del monigote. Los niños usarán los palitos de colores para hacerlo. • Luego se le da a cada niño las tarjetas en las que solo hay la mitad de una figura de palitos y se les pide que encuentren la otra mitad del monigote de palitos en la caja. • Cada niño buscará la otra mitad del monigote de palitos y juntará las dos para formar la figura completa. <p>Luego, las tarjetas de media figura del monigote se colocan en el tablero y el robot se codifica para ir buscando las mitades y formar la figura completa.</p>
ROLES del ALUMNADO	Los niños hacen los movimientos en las imágenes de la figura de palo durante los movimientos de calentamiento Los niños hacen los movimientos que aparecen en las tarjetas de los monigotes de palitos de colores (subir la mano, levantar la pierna, etc).



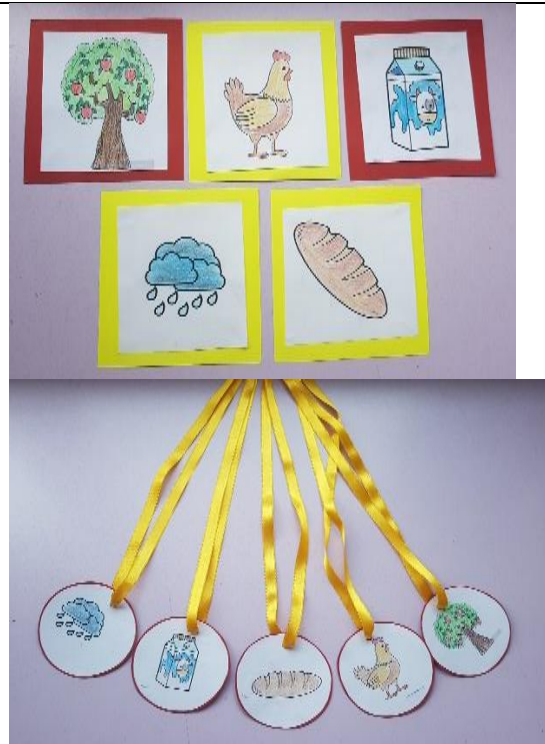
	También buscarán las mitades en el tablero del robot, codificando este adecuadamente hasta poder hacer las figuras de los monigotes completos.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro/a explicará la actividad y luego observará
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	EVALUACIÓN: Se van a observar, entre otras, las habilidades motoras del niño/a. Durante los movimientos, se pueden hacer fotos y luego pedir a los niños que comparen las fotos suyas con las imágenes de los monigotes hechos con palitos de colores.
Referencias, si las hubiera	



Secuencias temporales – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Münevver Yalçın, Hep Çocuk Kindergarten, Turquía
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con 5 secuencias (crecimiento del árbol, del huevo a la gallina, ciclo del agua-lluvia, hacer pan y tener leche)  <ul style="list-style-type: none"> Tablero o pizarra magnética, si es posible, para poder crear la secuencia y verla de un vistazo. Si no hay pizarra magnética, se puede hacer con una tira de velcro en alguna superficie. Insignias, medallas o collares con el producto final de la secuencia, para poder distribuir luego los roles de cada niño dentro del grupo.





PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

La actividad está pensada para hacer en grupos de 5 niños/as.
El maestro distribuye insignias / collares que consisten en imágenes del producto final de cada secuencia.
Las tarjetas de las secuencias se colocan en la mesa, en orden y boca abajo.


**DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa la actividad?**

El maestro se va poniendo con cada grupo.
Explica las fases de cada evento, o producto final. Se pueden poner ejemplos distritos a los que luego van a tener . Por ejemplo, se les pregunta sobre cómo creen que se consigue la miel, o las las etapas de formación de una mariposa.
Se distribuyen insignias / collares de tareas a los niños y se examinan las imágenes que contienen estas medallas, insignias o collares.
La maestra o el maestro, les pide a los niños que adivinen la secuencia hasta llegar a la imagen que tienen en su medalla. Se guía y ayuda a cada niño para que presente sus ideas individualmente.
Los niños también pueden ayudar a sus compañeros, aportándoles ideas por ejemplo.



Una vez explicadas las medallas, se reparten. Se ponen en la mesa boca abajo.
El maestro/a le da a un niño el rol de darle la vuelta a una de las insignias / collares en la mesa. El niño elige la medalla a la que quiere dar la vuelta y la coge.



	<p>Por ejemplo, digamos que eligió la medalla con la imagen del pan.</p> <p>El niño con esa medalla intentará encontrar las tarjetas con las imágenes que forman la secuencia para llegar a tener pan y las va poniendo en la pizarra magnética.</p> <p>El resto de niños tienen que estar atentos, para ayudarlo si ven que hay alguna tarjeta mal ordenada en la secuencia. Se les pide que no se lo digan directamente sino que lo hagan a través de preguntas.</p> <p>El niño/a que está jugando en ese momento, elige al siguiente jugador dándole una de las medallas.</p> <p>Una vez que tiene la medalla, el niño/a hace lo mismo, va buscando las tarjetas correctas para hacer la secuencia que corresponda y colocándolas en la pizarra magnética (o en el velcro).</p> <p>Así, todos los niños, hasta terminar las 5 secuencias.</p> 
ROLES del ALUMNADO	Los niños/as trabajan colaborativamente para completar correctamente todas las secuencias. En cada una de ellas habrá un niño jugador (son 5 niños y hay 5 secuencias, luego todos pueden tener ese rol a lo largo de la actividad).
PAPEL del PROFESORADO:	Prepara la clase y los materiales necesarios para la actividad. Guía a los niños durante la implementación de la actividad y también observa a los niños durante la realización de la actividad,
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Al final de la actividad, si los niños han completado las secuencias, se observa su comprensión intragrupal, acuerdos a los que han llegado, habilidades de empatía y habilidades de comunicación. • Se observa la capacidad de los niños/as para resolver los problemas que van encontrando
Referencias, si las hubiera	



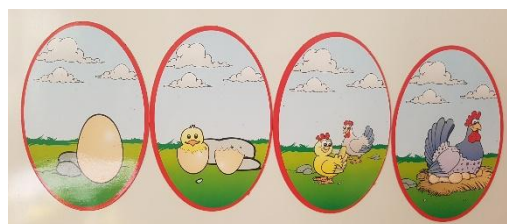
Secuencias Temporales – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Münevver Yalçın, Hep Çocuk Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

- Tarjetas con 5 secuencias (crecimiento del árbol, del huevo a la gallina, ciclo del agua-lluvia, hacer pan y tener leche)



MATERIALES NECESARIOS:



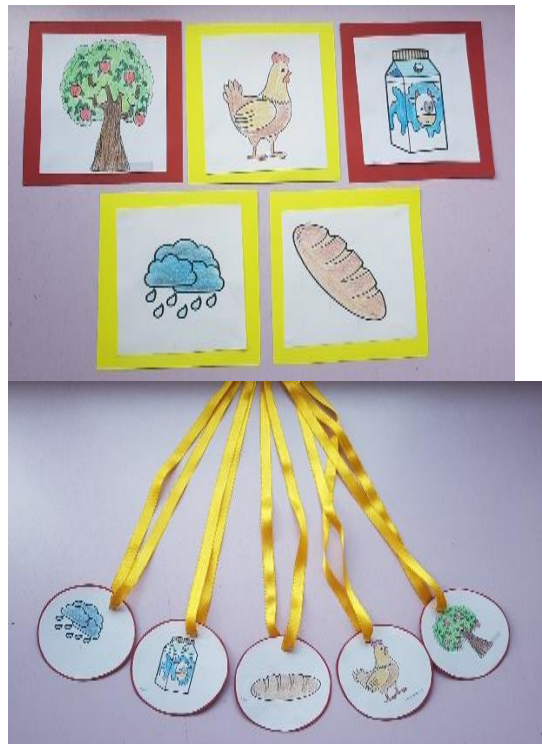
- Robot DOC o similar



- Tablero para trabajar/jugar con el Robot DOC:



- Pizarra magnética, si es posible, para poder crear la secuencia y verla de un vistazo. Si no hay pizarra magnética, se puede hacer con una tira de velcro en alguna superficie.
- Insignias, medallas o collares con el producto final de la secuencia, para poder distribuir luego los roles de cada niño dentro del grupo.



PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

La actividad está pensada para hacer en grupos de 5 niños/as.
El maestro distribuye insignias / collares que consisten en imágenes del producto final de cada secuencia.
Las tarjetas de las secuencias se colocan en la mesa, en orden y boca abajo.
El maestro/a puede mostrar las tarjetas que corresponden a cada una de las secuencias.

**DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa la actividad?**

1ª Fase:

El maestro se va poniendo con cada grupo de 5 niños/as.
Explica las fases de cada evento, o producto final. Se pueden poner ejemplos distritos a los que luego van a tener. Por ejemplo, se les pregunta sobre cómo creen que se consigue la miel, o las las etapas de formación de una mariposa.
Se distribuyen insignias / collares de tareas a los niños y se examinan las imágenes que contienen estas medallas, insignias o collares.



La maestra o el maestro, les pide a los niños que adivinen la secuencia hasta llegar a la imagen que tienen en su medalla. Se guía y ayuda a cada niño para que presente sus ideas individualmente.

Los niños también pueden ayudar a sus compañeros, aportándoles ideas por ejemplo.



Una vez explicadas las medallas, se reparten. Se ponen en la mesa boca abajo.

El maestro/a le da a un niño el rol de darle la vuelta a una de las insignias / collares en la mesa. El niño elige la medalla a la que quiere dar la vuelta y la coge. Por ejemplo, digamos que eligió la medalla con la imagen del pan.

El niño con esa medalla intentará encontrar las tarjetas con las imágenes que forman la secuencia para llegar a tener pan y las va poniendo en la pizarra magnética.

El resto de niños tienen que estar atentos, para ayudarle si ven que hay alguna tarjeta mal ordenada en la secuencia. Se les pide que no se lo digan directamente sino que lo hagan a través de preguntas

El niño/a que está jugando en ese momento, elige al siguiente jugador dándole una de las medallas.

Una vez que tiene la medalla, el niño/a hace lo mismo, va buscando las tarjetas correctas para hacer la secuencia que corresponda y colocándolas en la pizarra magnética (o en el velcro). Así, todos los niños, hasta terminar las 5 secuencias.



En la 2ª Fase, se colocan en el tablero para el robot Doc las tarjetas necesarias para formar dos secuencias distintas.

Se distribuyen las medallas que estaban sobre la mesa boca abajo.

Un ejemplo del tablero es el siguiente:



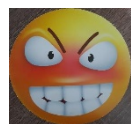


El maestro asigna una tarea a un niño. Le pide que le dé la vuelta a una de las cartas. El niño que tiene la medalla con la imagen de la carta seleccionada se convierte en jugador.

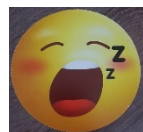
El niño que completa el juego elige una de las medallas y así se determina el nuevo jugador. Y así sucesivamente.

El jugador coloca el Robot Doc en la casilla que se haya indicado como punto de partida en el tablero e intenta completar la secuencia codificando al robot para que llegue a cada una de las tarjetas que forman parte de la misma secuencia.

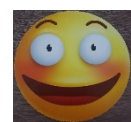
En el tablero hay además algunos emoticonos y el robot puede ir a ellos durante la actividad, lo que tendrá que hacer el niño si el robot va a una de esas casillas es lo siguiente:



“Cuéntanos alguna situación o algo que te haga enfadar, ¿qué podrías hacer para dejar de estar enfadado?”



“Dinos o canta una canción de cuna que sepas”



"Dinos algo que te haga sentir content o feliz”

Estos “comandos” vinculados a los emoticonos se pueden trabajar más ampliamente con preguntas similares o proponiendo otra actividades como, hacemos el sonido del gato, caminamos como un oso, saltamos tres veces, etc).

Una vez completadas las dos secuencias del tablero, se reemplazan las tarjetas por las necesarias para formar las dos secuencias siguientes.

ROLES del ALUMNADO

Los niños/as trabajan colaborativamente para completar correctamente todas las secuencias. En cada una de ellas habrá un niño jugador (son 5 niños y hay 5 secuencias, luego todos pueden tener ese rol a lo largo de la actividad).

PAPEL del PROFESORADO:

Prepara la clase y los materiales necesarios para la actividad.

OTROS MATERIALES

Observaciones / Sugerencias para la implementación

EVALUACIÓN:

- Al final de la actividad, si los niños han completado las secuencias, se observa su comprensión intragrupal, acuerdos a los que han llegado, habilidades de empatía y habilidades de comunicación.
- Se observa la capacidad de los niños/as para resolver los problemas que van encontrando.
- Se observa cómo el robot DOC contribuye al desarrollo de las habilidades de cooperación, empatía, resolución de problemas, etc. de los niños y niñas.


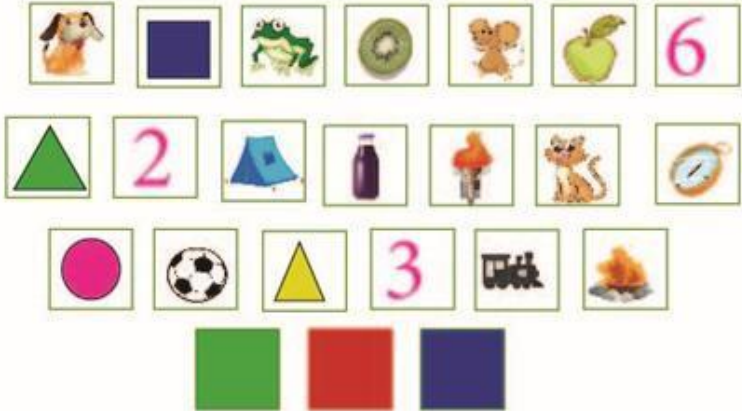
Referencias, si las hubiera



¡Tenlo en cuenta! – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Meral Gül, Hatice Sağlamer Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Cartas para jugar, cartas tipo memorys, • Tarjetas o cartas de tareas <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas tipo mémory (23 piezas) <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Cartas (se pueden preparar cartas que contengan 2, 3, 4 y hasta 5 imágenes) <div style="text-align: center;"> </div>
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Una mesa donde 5 niños/as puedan moverse con facilidad, las tarjetas tipo memory se preparan sobre la mesa con antelación.</p> <p>Una pizarra o al menos un folio para dibujar estrellas (se utilizarán como autoevaluación)</p>



<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>El niño con el papel de Erudito coloca las 23 tarjeta de memoria en la mesa. El niño con el rol de Director coge una de las cartas y se la muestra al Entrenador. Por ejemplo, digamos que se coge la tarjeta con los 5 dibujos de abajo:</p>  <p>Y le pide que observe todos los dibujos. El Entrenador mira los dibujos en orden y luego da la vuelta a las cartas. El Director pide al Entrenador que busque las mismas imágenes y en el mismo orden en las tarjetas de memoria que aparecen aquí abajo.</p>  <p>El Director dice al Entrenador que tiene que recordar (guardar en su memoria) las imágenes que le había mostrado. El Entrenador intenta encontrar las imagenes en el mismo orden que las vió (rana, 2, rectángulo negro, gato, tienda de campaña) entre las 23 tarjetas de memoria que hay en la mesa. Cuando coge las tarjetas con las imágenes que necesita, se las entrega al Árbitro que comprobará que son esas. Es decir, el Árbitro comprobará que las tarjetas son las correctas. Cuando el Árbitro haya informado al Entrenador que es correcto, este dibujar una estrella en la pizarra Si el niño/a tiene dificultad para encontrar las cartas que necesita, se le pide que encuentre una de las cartas. Posteriormente, se le guía para encontrar 2 o las cartas que le falten.</p>
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Director: Es el que elige las cartas con las que se va a jugar • Entrenador: Entre las tarjetas de memoria sobre la mesa, busca las mismas imágenes que ve en la tarjeta de juego, en el mismo orden que aparecían en la tarjeta de juego. • Árbitro: El Árbitro comprueba la exactitud de las tarjetas. Si es correcto, notifica al grupo que es correcto. • Entrenador 2: Coloca la Estrella de autoevaluación. • Erudito: Coloca las tarjetas de memoria sobre la mesa
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>Él / ella guía el proceso del juego. Determina el nivel de dificultad de la actividad creando tarjetas que contengan 2, 3, 4 o más imágenes cada una, adaptándose al nivel de los niños.</p>
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones /</p>	<p>EVALUACIÓN: Se pregunta a los niños/as cuántas imágenes consecutivas pueden</p>



Sugerencias para la implementación	recordar. Se debate sobre a qué prestan atención para recordar las imágenes.
Referencias, si las hubiera	

¡Tenlo en cuenta! – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Meral Gül,Hatice Sağlamer Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

MATERIALES NECESARIOS:

- Cartas para jugar
- Cartas tipo mémoi
- Robot y tablero/Plataforma para jugar con el robot
- Tarjetas de tareas

- Tarjetas de memoria (23 piezas)

- Tarjetas de mano, tarjetas para jugar (se pueden preparar cartas que contengan 2, 3, 4 y hasta 5 imágenes)



Un ejemplo del tablero para el robot aparece a continuación:



- Robot

PREPARACIÓN DEL ENTORNO:

Una mesa donde 5 niños/as puedan moverse con facilidad, las tarjetas tipo memory se preparan sobre la mesa con antelación.
Una pizarra o al menos un folio para dibujar estrellas (se utilizarán como autoevaluación).
Tener preparado el tablero para jugar con el robot.

**DESCRIPCIÓN DETALLADA:
¿Cómo se implementa la actividad?**

1ª Fase:
El niño con el papel de Erudito coloca las 23 tarjeta de memoria en la mesa.
El niño con el rol de Director coge una de las cartas y se la muestra al Entrenador. Por ejemplo, digamos que se coge la tarjeta con los 5 dibujos de abajo.



Y le pide que observe todos los dibujos.
El Entrenador mira los dibujos en orden y luego da la vuelta a las cartas.
El Director pide al Entrenador que busque las mismas imágenes y en el mismo orden en las tarjetas de memoria que aparecen aquí abajo.





El Director dice al Entrenador que tiene que recordar (guardar en su memoria) las imágenes que le había mostrado.

El Entrenador intenta encontrar las imágenes en el mismo orden que las vio (rana, 2, rectángulo negro, gato, tienda de campaña) entre las 23 tarjetas de memoria que hay en la mesa.

Cuando coge las tarjetas con las imágenes que necesita, se las entrega al Árbitro que comprobará que son esas. Es decir, el Árbitro comprobará que las tarjetas son las correctas.

Cuando el Árbitro haya informado al Entrenador que es correcto, este dibujar una estrella en la pizarra

Si el niño/a tiene dificultad para encontrar las cartas que necesita, se le pide que encuentre una de las cartas. Posteriormente, se le guía para encontrar 2 o las cartas que le falten.

2ª Fase:

segunda fase de la actividad se realiza con el robot y el tablero para robot. Por ejemplo;

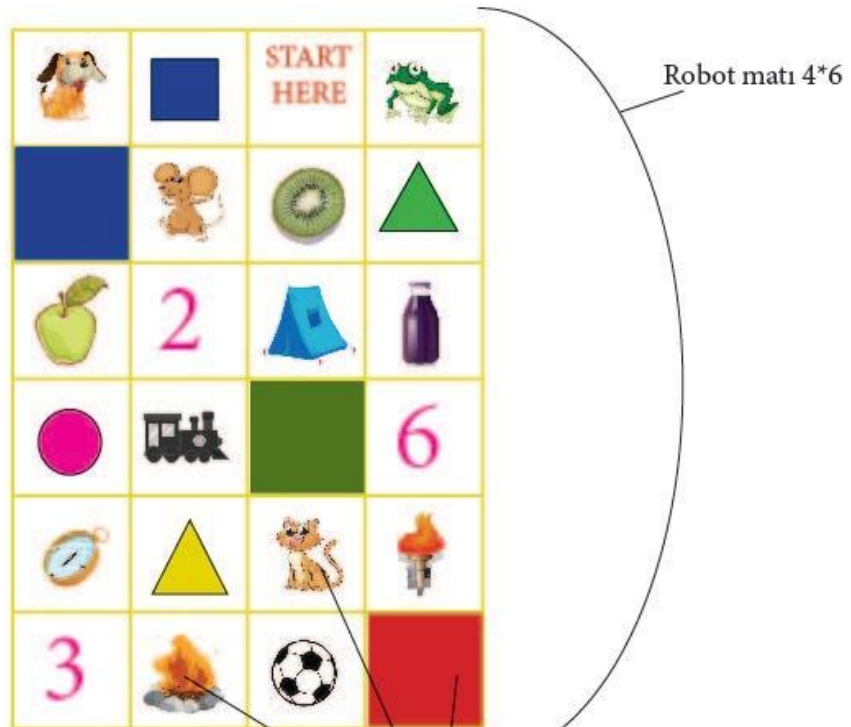
la segunda etapa de la actividad, se preparan el robot y su tablero en el suelo.

El niño con el rol de Director selecciona y muestra una tarjeta de juego que consta de 5 imágenes.

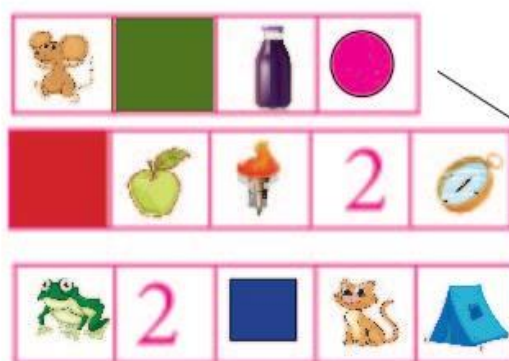


Esta vez, el Entrenador codifica al robot para que vaya buscando las imágenes de la tarjeta en el tablero del robot. Por ejemplo, codifica al robot para que vaya primero a la rana, luego al 2, luego al rectángulo negro, luego al gato y luego a la tienda.





Resimli Kartlar : matın üzerine yerleştirilecek



Kart Örnekleri
(Mattaki resimlerin aynısı olacak)

ROLES del ALUMNADO

- **Director:** Es el que elige las cartas con las que se va a jugar.
- **Entrenador:** Entre las tarjetas de memoria sobre la mesa, busca las mismas imágenes que ve en la tarjeta de juego, en el mismo orden que aparecían en la tarjeta de juego. Con el robot, es el que indica las órdenes al robot para que vaya buscando en el tablero todas las imágenes necesarias
- **Árbitro:** El Árbitro comprueba la exactitud de las tarjetas. Si es correcto, notifica al grupo que es correcto.
- **Entrenador 2:** Coloca la Estrella de autoevaluación.
- **Erudito:** Coloca las tarjetas de memoria sobre la mesa

PAPEL del PROFESORADO:

Él / ella guía el proceso del juego. Determina el nivel de dificultad de la actividad creando tarjetas que contengan 2, 3 , 4 o más imágenes cada una, adaptándose al nivel de los niños.



OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	EVALUACIÓN: Se pregunta a los niños/as cuántas imágenes consecutivas pueden recordar. Se debate sobre a qué prestan atención para recordar las imágenes y también cómo recordar ese orden para dar las órdenes al robot.
Referencias, si las hubiera	

Reciclar materiales – grupo sin robot	
EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Arzu Kuyanç, Şeniz Kurt, Sultan Doğan, Gökçe Ünal Güçlü, Melek Durmuş, Yeşilevler Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de reciclaje, • Imágenes de contenedores de reciclaje, • Medallas de tareas/roles, • Tablero de juego, • Tablero de evaluación <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>Carteles de reciclaje de vidrio</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>Carteles de reciclaje de plástico</p> </div> </div>





Carteles de reciclaje de papel



Contenedores de reciclaje



Tabla con las caritas felices

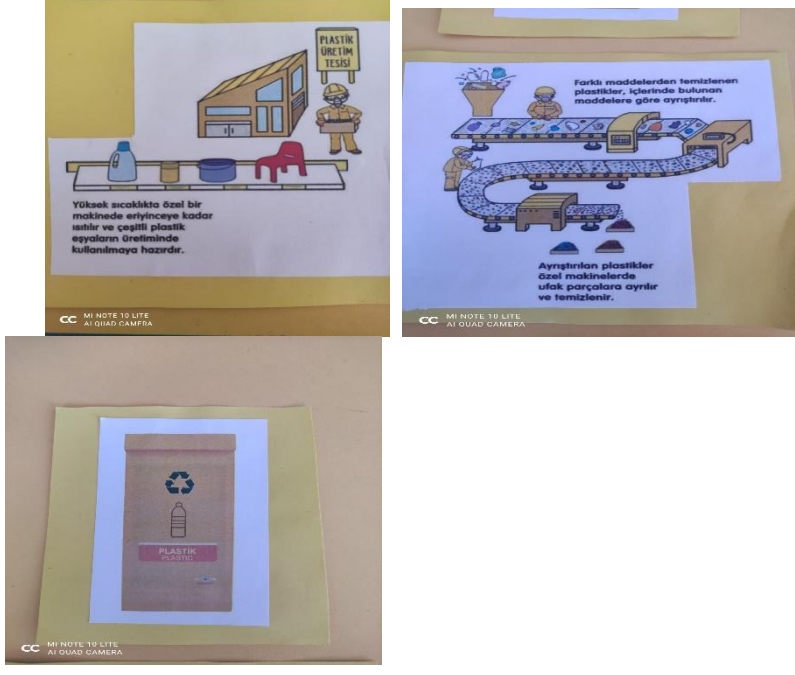


Tarjetas con los colores de reciclaje (el niño elegirá una de esta tarjetas primero)



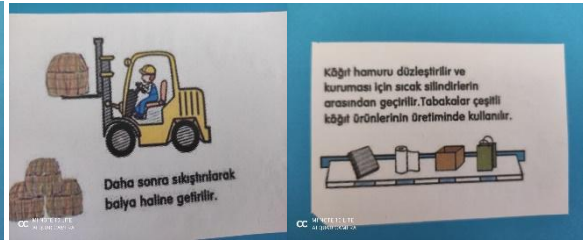
Medallas con los roles de cada niño/a



	<p>Se conversa con los niños sobre qué residuos son reciclables. Se discute por qué estos residuos deben reciclarse y qué efectos tiene en el medio ambiente y en el mundo. Se examinan los carteles sobre el reciclaje. En la pizarra digital se pueden buscar carteles relacionados con el reciclaje. Se hacen/dibujan/construyen contenedores donde poder ir colocando las fotografías de las distintas clases de residuos. Se ponen en un lugar al que los niños puedan llegar. Las tarjetas de secuencias que se utilizarán durante la actividad se colocan sobre la mesa y los carteles se cuelgan o se colocan al alcance de los niños/as.</p> <p>El maestro trae los contenedores de basura de reciclaje (en principio son cartulinas de los colores correspondientes) que se cuelgan en la pizarra o se ponen sobre una mesa. Se guía/invita a los niños para que los examinen</p> <p>Luego distribuye los roles entre los niños: El locutor dice el material de reciclaje. Por ejemplo, tarjeta azul (etapas del reciclaje de papel). El entrenador elige al jugador. El jugador primero dice lo que representa la carta azul, busca las imágenes que representan las etapas que se siguen para el reciclaje de papel y las pega en la pizarra. El árbitro comprueba el resultado y debate con el grupo si es correcto. El director mantiene el orden durante toda la actividad y se asegura que cada uno está cumpliendo su rol. Por ejemplo, el niño/a que coge la tarjeta azul, busca las imágenes de las etapas del reciclado de papel y las lleva a “tirar” al contenedor azul. El niño que coge la tarjeta verde, busca las imágenes que corresponden a las fases del reciclaje del vidrio y las lleva a “tirar” al contenedor verde. El niño que coge la tarjeta amarilla, busca las imágenes que corresponden a las etapas del reciclaje del plástico y las lleva a “tirar” al contenedor amarillo. Los niños dan feedback sobre la realización de la actividad.</p> <p>Fases de reciclaje del plástico:</p> 
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	



Fases de reciclaje de papel:



Fases de reciclaje del vidrio:

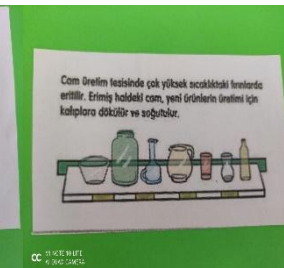




Tabla con caritas felices (para la autoevaluación):



ROLES del ALUMNADO

Locutor: Elige una de las tarjetas, bien la azul, amarilla o la verde y la dice. Por ejemplo, "he elegido la tarjeta azul". Además, si es necesario, ayuda al jugador si este no sabe qué material de reciclaje representa la tarjeta azul. Por ejemplo, "Recogerás residuos de papel". Si hace falta, será el encargado de recordar al grupo la tarea.

Jugador: Es el niño que va recogiendo las imágenes que corresponden a las fases de reciclaje del material que indique el color de la tarjeta.

Director: Mantiene el orden y se asegura de que todos respeten sus roles evitando peleas en el grupo. También colocará las caras felices en la tabla para la autoevaluación.

Entrenador: Decide quién recogerá las tarjetas para secuenciar las fases de reciclaje. Él / ella decidirá quién las colocará en la pizarra.



Árbitro: Él / ella decidirá si el resultado es correcto o si el grupo debe reconsiderarlo y cambiarlo si es necesario.



PAPEL del PROFESORADO:	El maestro/a tiene el papel de guía. Él / ella guía a los niños a través del juego de clasificación, evitando en lo posible la intervención en la actividad (es importante dejar espacio y tiempo al grupo de niños/as para que aprendan a trabajar entre ellos)
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	EVALUACIÓN: Él / ella guía a los niños para que hagan una reflexión/debate entre ellos sobre la temática y el proceso que han llevado a cabo como grupo..
Referencias, si las hubiera	



Reciclar materiales – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo con robot
Autoría	Arzu Kuyanc, Şeniz Kurt, Sultan Doğan, Gökçe Ünal Güçlü, Melek Durmuş Yeşilevler Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de reciclaje, • Imágenes de contenedores de reciclaje, • Medallas de tareas/roles, • Tablero de juego, • Tablero de evaluación (autoevaluación) <ul style="list-style-type: none"> • Carteles de reciclaje de vidrio:  • Carteles de reciclaje de plástico: 

MATERIALES NECESARIOS:



- Carteles de reciclaje de papel



Carteles de reciclaje de papel

- Contenedores de reciclaje



- Tabla con las caritas felices (autoevaluación):



- Tarjetas con los colores de reciclaje (el niño elegirá una de esta tarjetas primero)



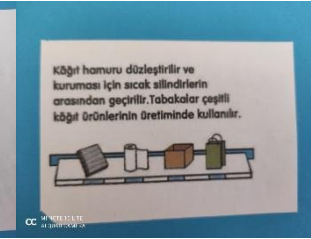
	<ul style="list-style-type: none"> • Robot y panel/plataforma para el robot   <ul style="list-style-type: none"> • Medallas con los roles de cada niño: 
<p>PREPARACIÓN DEL ENTORNO:</p>	<p>Se conversa con los niños sobre qué residuos son reciclables. Se discute por qué estos residuos deben reciclarse y qué efectos tiene en el medio ambiente y en el mundo. Se examinan los carteles sobre el reciclaje.. En la pizarra digital se pueden buscar carteles relacionados con el reciclaje. Se hacen/dibujan/construyen contenedores donde poder ir colocando las fotografías de las distintas clases de residuos. Se ponen en un lugar al que los niños puedan llegar. Las tarjetas de secuencias que se utilizarán durante la actividad se colocan sobre la mesa y los carteles se cuelgan o se colocan al alcance de los niños/as.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>El maestro trae los contenedores de basura de reciclaje (en principio son cartulinas de los colores correspondientes) que se cuelgan en la pizarra o se ponen sobre una mesa. Se guía/invita a los niños para que los examinen Luego distribuye los roles entre los niños: El locutor dice el material de reciclaje. Por ejemplo, tarjeta azul (etapas del reciclaje de papel). El entrenador elije al jugador. El jugador primero dice lo que representa la carta azul, busca las imágenes que representan las etapas que se siguen para el reciclaje de papel y las pega en la pizarra. Luego programa el robot. El árbitro comprueba el resultado y debate con el grupo si es correcto. El director mantiene el orden durante toda la actividad y se asegura que cada uno está cumpliendo su rol. Un ejemplo de cómo se puede ir desarrollando la actividad. El niño/a que coge la tarjeta azul, busca las imágenes de las etapas del reciclado de papel y las lleva a “tirar” al contenedor azul. El niño que coge la tarjeta verde, busca las imágenes que corresponden a las fases del reciclaje del vidrio y las lleva a “tirar” al contendor verde. El niño que coge la tarjeta amarilla, busca las imágenes que corresponden a las etapas del reciclaje del plástico y las lleva a “tirar” al contenedor amarillo. Los niños dan feedback sobre la realización de la actividad.</p>



Fases de reciclaje del plástico



Fases de reciclaje del papel:



Fases del reciclaje del vidrio





En la segunda fase de la actividad, se pone a disposición de los niños/as el tablero y el robot, que se colocan en el suelo o en otra superficie plana y grande

Los alumnos/as realizan el juego de reciclaje de acuerdo con sus roles, y utilizando esta vez con un robot.

El robot se coloca en el tablero.

El niño/a que tiene el rol de jugador codifica el robot (por ejemplo, si se ha elegido la tarjeta azul, tiene que ir buscando en el tablero del robot las imágenes que representen las distintas etapas del reciclaje de papel.).

Cuando van terminando cada actividad, van poniendo las caritas felices en la tabla de autoevaluación:



ROLES del ALUMNADO

- **Locutor:** Elige una de las tarjetas, bien la azul, amarilla o la verde y la dice. por ejemplo, "he elegido la tarjeta azul". Además, si es necesario, ayuda al jugador si este no sabe qué material de reciclaje representa la tarjeta azul. Por ejemplo, "Recogerás residuos de papel". Si hace falta, será el encargado de recordar al grupo la tarea.
- **Jugador:** Es el niño que va recogiendo las imágenes que corresponden a las fases de reciclaje del material que indique el color de la tarjeta y es el que programa el robot.
- **Director:** Mantiene el orden y se asegura de que todos respeten sus roles evitando peleas en el grupo. También colocará las caras felices en la tabla para la autoevaluación.
- **Entrenador:** Decide quién recogerá las tarjetas para secuenciar las fases de reciclaje. Él / ella decidirá quién las colocará en la pizarra.



	<ul style="list-style-type: none"> • Árbitro: Él / ella decidirá si el resultado es correcto o si el grupo debe reconsiderarlo y cambiarlo si es necesario.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro/a tiene el papel de guía. Él / ella guía a los niños a través del juego de clasificación, evitando en lo posible la intervención en la actividad (es importante dejar espacio y tiempo al grupo de niños/as para que aprendan a trabajar entre ellos)
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	EVALUACIÓN: Él / ella guía a los niños para que hagan una reflexión/debate entre ellos sobre la temática y el proceso que han llevado a cabo como grupo.
Referencias, si las hubiera	



Simetría de las mariposas – grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo sin robot
Autoría	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Tevfik Fikret Kindergarten, Turquía.
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	30-40 minutos

Tarjetas de simetría que consisten en alas de mariposa e imágenes de mariposas completas y divididas a la mitad .

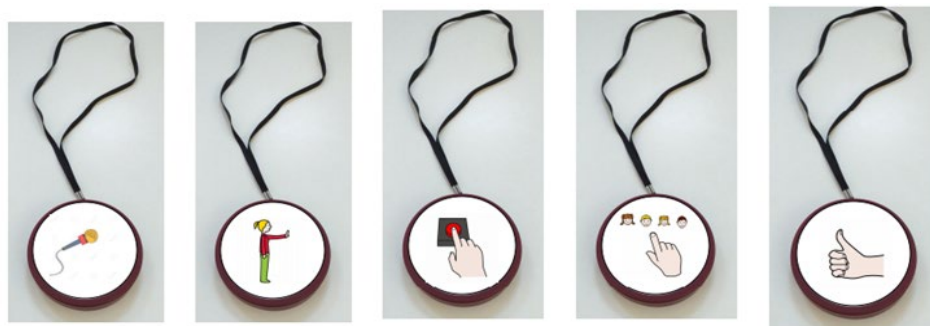


Un tapete de tamaño suficiente para colocar las tarjetas encima (puede ser tapete de goma eva, papel continuo...)

Un tablero vacío para colocar las imágenes. En realidad, puede hacerse sobre una alfombra, sobre la mesa o en cualquier otra superficie plana que se considere.

Medallas con los roles de cada niño, en este caso se han hecho con las tapas de tarrinas grandes de helado





MATERIALES NECESARIOS:



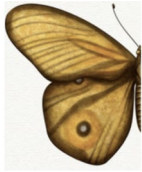



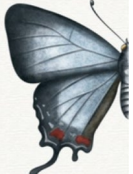



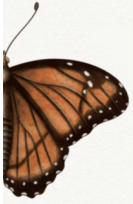



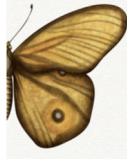









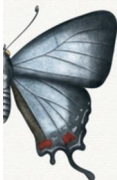

Caja para poner las tarjetas:



Panel de evaluación-de autoevaluación:

Tablero de control de simetría:

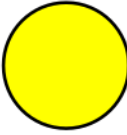


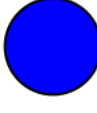


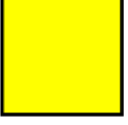



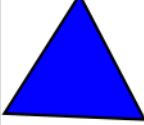

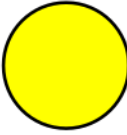


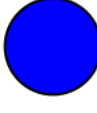


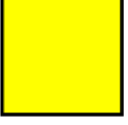



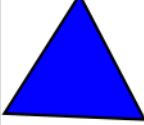

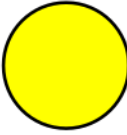


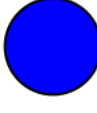


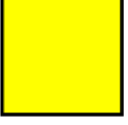



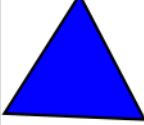

				
				
				
				
				



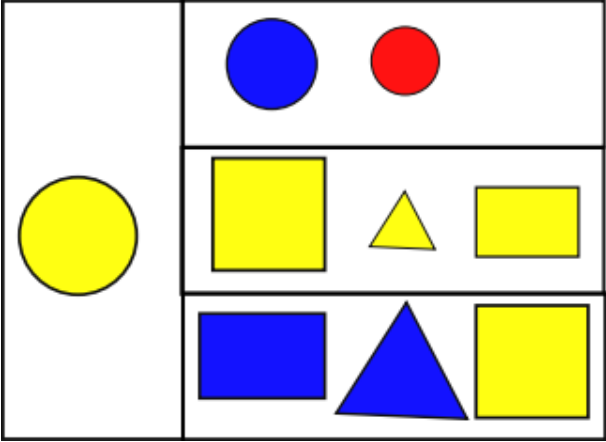
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	Los niños tienen que contar con espacio suficiente para hacer la actividad y tener preparados los materiales. Se puede hacer dentro o fuera del aula
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>* El maestro se pone con el grupo de los 5 niños/as y van examinando cada tarjeta de mariposa que hay dentro de la caja.</p> <p>1ª Fase: Dentro de la caja, hay tarjetas de simetría creadas con alas de mariposa. Se distribuyen a los niños tarjetas de simetría con alas de mariposa. Cada tarjeta contiene la imagen de medio ala de una mariposa. El maestro elige 1 carta de mariposa de la baraja en la que aparece la imagen completa. Independientemente de los niños que tengan las tarjetas simétricas de la mariposa mostrada por el maestro, los niños intentan juntar las dos mitades que necesiten para hacer una completa y cuando terminan avisan diciendo "Lo tengo". Las cartas emparejadas se colocan en el tablero y se comprueban. El juego continúa hasta que al maestro no le quedan cartas.</p> <p>2ª Fase Una vez que los niños se familiarizan con la actividad, la maestra o el maestro distribuye los materiales y asigna los roles de entrenador, árbitro, director, locutor y jugador. Se les explican muy bien los roles para que sepan cuáles son sus funciones, se aclaran dudas, etc. Una vez distribuidos los roles, los niños continúan el juego por sí mismos, de acuerdo con sus roles.</p> <p>La evaluación la realiza el árbitro colocando una sonrisa en el panel de las caritas felices.</p>
ROLES del ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> • Locutor elige una carta de la caja y la enseña. • Jugador es la persona que buscará las dos mitades simétricas para formar la mariposa completa mostrada por el locutor. • Entrenador elige un niño/a en el grupo y este niño/a coloca en el tablero las tarjetas de simétricas que le dará el jugador. • Árbitro será la persona que dirá si las cartas seleccionadas (cartas en la pizarra/tablero) son correctas o si el grupo necesita reconsiderar la selección. • Director se asegurará de que todos hagan su parte y mantengan el orden.
PAPEL del PROFESORADO:	El maestro guía a los niños y les da refuerzo en el desarrollo de sus roles.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	
Referencias, si las hubiera	



Clasificación de figuras geométricas – grupo sin robot

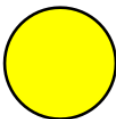









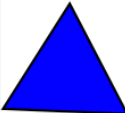

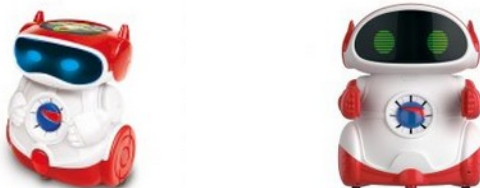
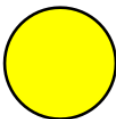









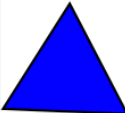

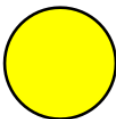









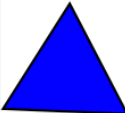

EDAD	5-6 años																
Actividad para...	Grupo de niños sin robot (5 niños/as)																
Autoría																	
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	2 horas																
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Formas geométricas de diferentes tamaños y colores en madera u otro material. Hojas de colores para dibujar y recortar formas geométricas. Tijeras y pegamento Tablas / tarjetas para pegar las formas durante la actividad <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center;">(figura de referencia)</td> <td style="text-align: center;">(figuras de la misma forma)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(figuras del mismo color)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(figuras del mismo tamaño)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> Tablero con las figuras geométricas dibujadas: <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table> </div>	(figura de referencia)	(figuras de la misma forma)	(figuras del mismo color)	(figuras del mismo tamaño)												
(figura de referencia)	(figuras de la misma forma)																
	(figuras del mismo color)																
	(figuras del mismo tamaño)																
																	
																	
																	
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>El maestro/a presenta las formas geométricas. Explica el juego y juegan con ellas para que los niños vayan familiarizándose con las formas. Estimula la reflexión sobre las características generales de los objetos: color, forma y tamaño.</p> <p>Se invita a los niños/as a identificar todas las características de las formas presentadas. Por ejemplo: Triángulo- grande- amarillo; Círculo- mediano- morado; Cuadrado- pequeño- rojo; etc.</p> <p>Al niño/a se le entregan unas tijeras y hojas de colores, donde recortarán una serie de figuras geométricas (las mismas que se muestran en el tablero de juego) que luego utilizará como tarjetas para completar la tabla.</p> <p>Esta primera actividad se puede realizar en el pupitre/mesa.</p>																
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>Los niños tienen el cartel en el que están dibujadas las figuras geométricas frente a ellos.</p> <p>El maestro/a explica que deben agrupar las figuras que tienen una característica común (forma, color, tamaño).</p> <p>Un niño del grupo elige una figura del cartel y la pega a la tarjeta como figura de</p>																



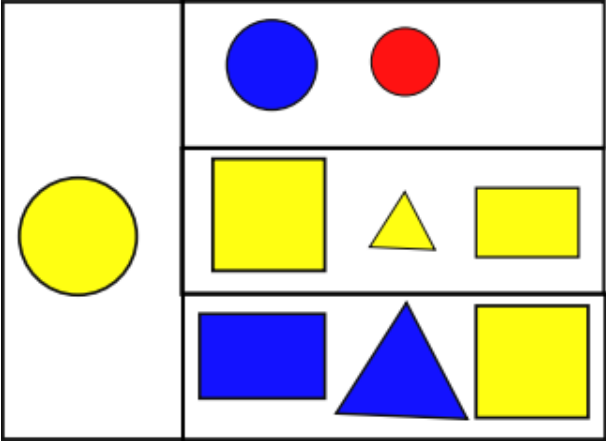
	<p>referencia. Cada niño se turna para indicar una forma que comparte una característica y la pega en la hoja de resumen.</p> <p>La actividad continúa hasta que el grupo identifica todas las categorizaciones. Por ejemplo: el niño elige el círculo amarillo grande. Los otros niños deberán agrupar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - todos los círculos; - todas las figuras amarillas; - todas las figuras grandes. <p>Ejemplo de hoja de resumen:</p> 
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recortar las figuras del juego (motricidad fina) - Identificar las características de las figuras del juego. - Eligen la figura para empezar - Clasifican las figuras - Respetan los turnos y las elecciones que hacen los compañeros. - Buscan una estrategia común - Completan la hoja de resumen
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explicar la actividad, introducir los elementos de la clasificación de las características de las figuras - Facilitador
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	
<p>Referencias, si las hubiera</p>	



Clasificación de figuras geométricas – grupo con robot

EDAD	5-6 años																
Actividad para...	Grupo de niños con robot																
Autoría																	
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	2 horas																
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> Formas geométricas de diferentes tamaños y colores en madera u otro material. Hojas de colores para dibujar y recortar formas geométricas. Tijeras y pegamento Tablas / tarjetas para pegar las formas durante la actividad <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center;">(figura de referencia)</td> <td style="text-align: center;">(figuras de la misma forma)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(figuras del mismo color)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(figuras del mismo tamaño)</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> Tablero con las figuras geométricas dibujadas: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> Robot Educativo (Clementoni Doc, SuperDoc, o similar) <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> 	(figura de referencia)	(figuras de la misma forma)	(figuras del mismo color)	(figuras del mismo tamaño)												
(figura de referencia)	(figuras de la misma forma)																
	(figuras del mismo color)																
	(figuras del mismo tamaño)																
																	
																	
																	
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>El maestro/a presenta las formas geométricas. Explica el juego y juegan con ellas para que los niños vayan familiarizándose con las formas. Estimula la reflexión sobre las características generales de los objetos: color, forma y tamaño.</p> <p>Se invita a los niños/as a identificar todas las características de las formas presentadas. Por ejemplo: Triángulo- grande- amarillo; Círculo- mediano- morado; Cuadrado- pequeño- rojo; etc.</p> <p>Al niño/a se le entregan unas tijeras y hojas de colores, donde recortarán una serie de figuras geométricas (las mismas que se muestran en el tablero de juego) que luego utilizará como tarjetas para completar la tabla.</p> <p>Esta primera actividad se puede realizar en el pupitre/mesa.</p>																














	<p>Si los niños no han utilizado nunca un robot, el maestro/a se lo enseña, les explica cómo funciona y les deja tiempo para que los niños jueguen y se familiaricen con él y sus comandos.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?</p>	<p>Los niños están sentados alrededor del tablero del robot y tienen el robot disponible.</p> <p>El maestro/a explica que deben agrupar las figuras que tienen una característica común (forma, color, tamaño)</p> <p>Uno de los niños/as del grupo elige la figura que será la figura de referencia.</p> <p>Empezando en la casilla donde está la figura de referencia, los niños programarán al robot para que llegue al resto de figuras que tienen alguna característica común con la de referencia. Cada vez que lleguen a la casilla donde está la figura que buscan, la cogerán de las que han recortado y la irán pegando en la hoja resumen.</p> <p>Por ejemplo: el niño elige el círculo amarillo grande. Los otros niños deberán programar el robot para encontrar en el tablero del robot:</p> <ul style="list-style-type: none"> - todos los círculos; - todas las figuras amarillas; - todas las figuras grandes. <p>Ejemplo de hoja resumen:</p> 
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> -- Recortar las figuras del juego (motricidad fina) - Identificar las características de las figuras del juego. - Eligen la figura para empezar - Clasifican las figuras - Programan el robot - Respetan los turnos y las elecciones que hacen los compañeros. - Buscan una estrategia común - Completan la hoja de resumen
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explicar la actividad, introducir los elementos de la clasificación de las características de las figuras - Facilitador
<p>OTROS MATERIALES</p>	
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	
<p>Referencias, si las hubiera</p>	



Hansel y Gretel, encontrando el camino a casa - grupo sin robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo de niños sin robot
Autoría	Antonella Cavanna
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	<p>Fase 1: 45 minutos Lectura del cuento+ debate + Dibujo</p> <p>Fase 2: El tiempo necesario Recreación de los puntos fundamentales del cuento+ presentación de las actividades+ jugar</p>
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento de Hansel y Gretel • Tablero para jugar (hay un ejemplo más adelante) • Piedras de colores • Dado • Peones/fichas de colores
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Los niños se sientan en círculo en el suelo mientras el maestro/a lee el cuento y luego hacen un dibujo del cuento de forma individual.</p> <p>Durante el juego, el tablero de juego se puede colocar en el suelo o en una mesa.</p> <p>Los niños escuchan el cuento de "Hansel y Gretel".</p> <p>Tras leer el cuento se comenta, con el fin de resaltar las desventuras de los dos hermanos y las experiencias positivas que han favorecido su regreso a casa.</p> <p>Los niños/as hacen un dibujo basado en el cuento.</p>
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p style="text-align: center;">JUEGO: "Encontrando el camino a casa "</p> <p>OBJETIVO: desde el punto de partida, los niños deben encontrar un camino que los lleve a la casa de los padres de Hansel y Gretel. En grupo, los niños, interactuando y cooperando entre sí, deben seguir el camino, moviendo el peón tantas casillas como indiquen los dados.</p> <p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para alcanzar la casilla de llegada, los niños deben pasar por las cajas de pájaros, donde se les entregan pequeñas piedras que tendrán que guardar; solo después de haber conseguido todas las piedras (un total de 10 indicadas en el tablero con puntos de colores), podrán alcanzar la llegada. 2 Durante el trayecto los niños deben intentar esquivar las casillas con la Casa de la Bruja, ya que constituyen un hecho inesperado. Aquellos que, accidentalmente, terminen en una de ellas, deberán retroceder tantas casillas como indiquen en el tablero las flechas hacia atrás. 3. El grupo avanza después de lanzar los dados y mueven el peón tantas casillas como indiquen los dados El grupo tiene que encontrar una estrategia para llegar al final. 4. En la casilla "LLEGADA", los jugadores deben contar las piedrecitas que tienen, y solo si los han conseguido todas, han ganado el juego.























					
					
					
					
					
					
<p>ROLES del ALUMNADO</p>	<p>Los niños escuchan el cuento y dibujan individualmente, pero durante el juego pueden comunicarse y aconsejarse entre ellos. Acuerdan cuáles serán los turnos. Deciden cómo moverse por el tablero y qué direcciones tomar para conseguir alcanzar la casilla de LLEGADA con todas las piedrecitas.</p>				
<p>PAPEL del PROFESORADO:</p>	<p>El docente lee el cuento, anima el debate sobre qué les ha pasado a Hansel y Gretel. Explica el juego, y observa a los niños mientras juegan. También puede asesorar a los niños si es necesario.</p>				
<p>OTROS MATERIALES</p>					
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>El tablero de juego propuesto es solo un ejemplo, el docente puede preparar otro según sea necesario o si prefiere ir adaptando el recorrido al nivel de dificultad requerido.</p>				
<p>Referencias, si las hubiera</p>					



Hansel y Gretel, encontrando el camino a casa – grupo con robot

EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupo de niños con robot
Autoría	Antonella Cavanna
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	<p>Fase 1: 45 minutos Reading of the Story + Discussion + Drawing</p> <p>Fase 2: el tiempo que necesites Recreación de los puntos fundamentales del cuento+ presentación de las actividades+ jugar</p>
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento de Hansel y Gretel • Tablero para jugar (hay un ejemplo más adelante) • Piedras de colores • Dado • Peones/fichas de colores • Robot Educativo tipo Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer o similar)
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>Los niños se sientan en círculo en el suelo mientras el maestro/a lee el cuento y luego hacen un dibujo del cuento de forma individual.</p> <p>Durante el juego, el tablero de juego se puede colocar en el suelo para poder usar el robot.</p> <p>Fase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan el cuento de "Hansel y Gretel". • Tras leer el cuento se comenta, con el fin de resaltar las desventuras de los dos hermanos y las experiencias positivas que han favorecido su regreso a casa. • Los niños/as hacen un dibujo basado en el cuento.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p style="text-align: center;">JUEGO: "Encontrando el camino a casa "</p> <p>OBJETIVO: desde el punto de partida, los niños deben encontrar un camino que los lleve a la casa de los padres de Hansel y Gretel. En grupo, los niños, interactuando y cooperando entre sí, deben seguir el camino, programando el robot para moverlo tantas casillas como indiquen los dados.</p> <p>REGLAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para alcanzar la casilla de llegada, los niños deben pasar por las cajas de pájaros, donde se les entregan pequeñas piedras que tendrán que guardar; solo después de haber conseguido todas las piedras (un total de 10 indicadas en el tablero con puntos de colores), podrán alcanzar la llegada. 2. Durante el trayecto los niños deben intentar esquivar las casillas con la Casa de la Bruja, ya que constituyen un hecho inesperado. Aquellos que, accidentalmente, terminen en una de ellas, deberán retroceder tantas casillas como indiquen en el tablero las flechas hacia atrás. 3. El grupo avanza después de lanzar los dados y mueven el peón tantas casillas como indiquen los dados El grupo tiene que encontrar una estrategia para llegar al final. 4. En la casilla "LLEGADA", los jugadores deben contar las piedrecitas que tienen, y solo si los han conseguido todas, han ganado el juego.



	 				 ARRIVAL
 	 				
	 		 		
 				 	
		 			
	 			 START	

ROLES del ALUMNADO

Los niños escuchan el cuento y dibujan individualmente, pero durante el juego pueden comunicarse y aconsejarse entre ellos. Acuerdan cuáles serán los turnos. Deciden cómo moverse por el tablero, quién va a programar el robot y qué direcciones tomar para conseguir alcanzar la casilla de LLEGADA habiendo conseguido todas las piedrecitas.













PAPEL del PROFESORADO:

El docente lee el cuento, anima el debate sobre qué les ha pasado a Hansel y Gretel. Explica el juego, y observa a los niños mientras juegan. También puede asesorar a los niños si es necesario y animarles a que cooperen. El maestro/a no puede dar a los niños soluciones a las situaciones problemáticas que vayan surgiendo, sí puede animar, incluso guiar al grupo a encontrarla de forma independiente.

OTROS MATERIALES

Es posible utilizar cartas del juego "EL UNO" como una variación de las cartas de comando de SuperDoc. Con el uso de estas tarjetas es posible operar sobre el almacenamiento de comandos direccionales (no hay más flechas) combinados con las tarjetas UNO (doble tarea), sobre los procesos de cálculo mental y de resolución individual y / o estratégica (resolución de problemas) en grupo. Las tarjetas también se adaptan a una actividad CLIL.



	<p>La combinación de comandos direccionales / tarjetas UNO se puede personalizar Aquí abajo hay algunos ejemplos:.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="517 232 719 304">TIPO DE TARJETA</th> <th data-bbox="719 232 903 304">COLOR</th> <th data-bbox="903 232 1195 304">NÚMERO/CANTIDAD</th> <th data-bbox="1195 232 1471 304">VARIACIONES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="517 304 719 439"></td> <td data-bbox="719 304 903 439">Verde = hacia atrás</td> <td data-bbox="903 304 1195 439">3 pasos/Casillas</td> <td data-bbox="1195 304 1471 439">Verde= El niño/a repite el comando en inglés</td> </tr> <tr> <td data-bbox="517 439 719 633"></td> <td data-bbox="719 439 903 633">Azul= gira a la derecha</td> <td data-bbox="903 439 1195 633">0 pasos/casillas</td> <td data-bbox="1195 439 1471 633">Azul= El niño/a repite el comando en inglés</td> </tr> <tr> <td data-bbox="517 633 719 828"></td> <td data-bbox="719 633 903 828">El niño que está frente a tí, programa el robot</td> <td data-bbox="903 633 1195 828"></td> <td data-bbox="1195 633 1471 828">Arcoiris: El niño/a repite el comando en inglés</td> </tr> <tr> <td data-bbox="517 828 719 1037"></td> <td data-bbox="719 828 903 1037">Parar para el oponente</td> <td data-bbox="903 828 1195 1037">El oponente pierde un turno</td> <td data-bbox="1195 828 1471 1037"></td> </tr> </tbody> </table>	TIPO DE TARJETA	COLOR	NÚMERO/CANTIDAD	VARIACIONES		Verde = hacia atrás	3 pasos/Casillas	Verde= El niño/a repite el comando en inglés		Azul= gira a la derecha	0 pasos/casillas	Azul= El niño/a repite el comando en inglés		El niño que está frente a tí, programa el robot		Arcoiris: El niño/a repite el comando en inglés		Parar para el oponente	El oponente pierde un turno	
TIPO DE TARJETA	COLOR	NÚMERO/CANTIDAD	VARIACIONES																		
	Verde = hacia atrás	3 pasos/Casillas	Verde= El niño/a repite el comando en inglés																		
	Azul= gira a la derecha	0 pasos/casillas	Azul= El niño/a repite el comando en inglés																		
	El niño que está frente a tí, programa el robot		Arcoiris: El niño/a repite el comando en inglés																		
	Parar para el oponente	El oponente pierde un turno																			
<p>Observaciones / Sugerencias para la implementación</p>	<p>El tablero de juego propuesto es solo un ejemplo, el docente puede preparar otro según sea necesario o si prefiere ir adaptando el recorrido a distintos niveles de dificultad.</p>																				
<p>Referencias, si las hubiera</p>																					



Robot trepador – grupo con robot	
EDAD	5-6 años
Actividad para...	Grupos de niños con robots
Autoría	M ^a Rosario Arribas Sanz, Beatriz Herrero García y María Antonia Blanco González
DURACIÓN/ TEMPORALIZACIÓN	<p>Te proponemos no medir el tiempo en horas y minutos sino según las diferentes etapas en base al método científico, es decir, puedes decidir, en base a las necesidades de tus alumnos, cuánto tiempo dedicar a cada una de las siguientes etapas.</p> <p>Sin embargo, haremos una propuesta en caso de que se sienta más cómodo para empezar:</p> <p>Tiempo para jugar y explorar (15 minutos).</p> <p>Tiempo para observar (el maestro/a puede apoyar y guiar esta etapa haciendo preguntas) (10 minutos).</p> <p>Tiempo para descubrir (15 minutos).</p> <p>Tiempo para explicar y compartir la observación y los descubrimientos realizados (30 minutos).</p> <p>Tiempo para experimentar (20 minutos).</p> <p>Tiempo para diseñar y construir (40 minutos)</p>
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tablas de madera • Superficies de diferentes texturas: lija, acetato, papel, cajas de cartón. • Cinta adhesiva • tijeras • coches de juguete • muñequitos de juguete • Juegos de construcción (bloques de construcción u otros= • Robots
PREPARACIÓN DEL ENTORNO:	<p>- El aula es el espacio de referencia del grupo; el componente de estética, orden y limpieza es fundamental para construir un ambiente adecuado.</p> <p>-Algunos esquemas de organización del espacio permiten que los niños trabajen de forma más autónoma, reduciendo la necesidad de la intervención constante del maestro/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los materiales bien organizados y a la vista permiten transiciones más fáciles e independientes de una actividad a otra y pueden despertar el interés y promover la confianza en sí mismos de los niños. -Las reglas claras y compartidas facilitan referencias de comportamiento positivas y una sensación de seguridad. -Ambiente de apoyo en la dimensión relacional fomenta la autoestima positiva y mejora el proceso de intercomunicación entre las personas.
DESCRIPCIÓN DETALLADA: ¿Cómo se implementa la actividad?	<p>-Iniciar la actividad describiendo una situación motivacional, como por ejemplo: En un pequeño pueblo de la provincia de Valladolid (puedes cambiarlo por el lugar que quieras), el Ayuntamiento va a rehabilitar un precioso mirador en lo alto del pueblo. Desde el mirador se puede ver todo el paisaje, con ríos, bosques ... ¡es tan bonito! y está bastante cerca del pueblo. Sucede que en nuestro pueblo hay muchas personas mayores a las que les cuesta mucho subir porque la carretera está en muy malas condiciones. Para facilitar un camino para que todos lleguen al mirador, el alcalde ha pedido ayuda a los niños.</p> <p>Tendrán que buscar qué características deben incluirse en el diseño de la carretera para que todos los abuelos y otras personas puedan llegar hasta el mirador andando y disfrutar del paisaje.</p> <p>-Poner el material en un lugar accesible donde los niños puedan jugar, tocar, explorar</p>



	<p>y familiarizarse con él.</p> <p>-Una vez que los alumnos han explorado y descubierto las características del material, los posibles usos, etc., el maestro/a puede hacer algunas preguntas para orientar la observación, como por ejemplo: “¿Qué pasa cuando intentamos subir una rampa helada? Cuando se camina por una rampa, ¿es más fácil cuando la rampa es larga y no demasiado empinada o es más fácil subir una rampa corta muy empinada?”.</p> <p>El maestro/a puede acompañar preguntas con diferentes imágenes.</p> <p>-En esta etapa, el docente también puede recordar a los niños que tienen que construir un camino hacia el mirador del pueblo, con los materiales que tienen en el aula. De esa manera, los niños pueden comenzar a investigar y pensar en posibles formas de hacerlo.</p> <p>-Después del intercambio común de ideas en la asamblea, los alumnos comienzan a diseñar individualmente cómo quieren construir el camino (pueden dibujar en un papel, hacer un prototipo) experimentar y probar diferentes caminos (más largos o más cortos, más o menos inclinados ...)</p> <p>-Una vez finalizada la actividad, se dedica un momento a analizar, junto con los alumnos, para que puedan explicar el trabajo realizado, cuánto lo disfrutaron, si aprendieron, qué les gustó más, qué fue lo más difícil...</p>
ROLES del ALUMNADO	<p>Organiza grupos de 4-5 miembros cada uno y sigue la descripción detallada de la actividad, considerando que trabajarán en grupo y no individualmente.</p> <p>Dale a cada uno de ellos un rol relacionado con el uso del robot y establece reglas claras y compartidas. Posibles roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programador: decide la secuencia de comandos y se comunica con el que tiene rol de Actor. • Controlador: observa lo que dice el programador y escribe / dibuja la secuencia de comandos. Él /ella puede dar algunas sugerencias. • Actor: hace clic en el botón del robot siguiendo los comandos dados por el programador. • Coordinador: vigilante del orden y respeto de los turnos. • Portavoz: el alumno que relaciona / informa / habla / explica todo el proceso que han seguido al resto de grupos en sesión plenaria o en la asamblea.
PAPEL del PROFESORADO:	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene todos los materiales necesarios preparados y accesibles para los alumnos/as. • Presenta la situación de motivación inicial a los niños/as y les permite jugar y explorar. • Apoya la observación y anima a los niños/as a aceptar el desafío, ya sea presentando preguntas u ofreciéndoles materiales u otros.
OTROS MATERIALES	
Observaciones / Sugerencias para la implementación	<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para profesores: responde las siguientes preguntas: <u>Antes de la actividad:</u> Lo que inicialmente planeas que aprendan los alumnos. Lo que crees que aprenderán los alumnos. <u>Después:</u> lo que realmente han aprendido los alumnos • Para alumnos/as: Autoevaluación (los niños/as pueden expresar si les gustó, cuánto les gustó la actividad, tal vez a través de algún emoticono o pegatinas, o colores o hablando...
Referencias, si las hubiera	Adaptado de <i>Divulgación científica-UCCi-UBU Sábados de ciencia 2018-2019</i> (Universidad de Burgos)

