

FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL PROFESORADO

MEMORY DE ANIMALES

EDUCACIÓN INFANTIL

GLORIA RUIZ MORALES

CEIP EUROPA (PINTO-MADRID)

PINTO A 14 DE FEBRERO DE 2.023

Fostering Artificial Intelligence at Schools



FAIAS – Ficha de actividad

Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	nº. de alumnos/grupo
Memory de animales de la granja.	Educación Infantil tres años.	25

Objetivos

Con esta situación de aprendizaje pretendo dar respuesta a los siguientes objetivos generales que marca el DECRETO 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. Concretamente

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Para ello hemos diseñado los siguientes objetivos didácticos:

- Identificar las animales de la domésticos: perro, gato y conejo.
- Reconocer las características más destacadas de cada uno de ellos.
- Diferenciar las cualidades que presentan un gato de un perro.
- Discriminar los diferentes sonidos emitidos por cada uno de los animales.
- Respetar el turno de juego.
- Debatir con las normas del juego llegando a consenso.
- Facilitar la participación de todos los alumnos.
- Mejorar la interrelación entre ellos.

Contextualización

- Descripción corta de las competencias que se buscan desarrollar en el alumno durante la realización de la actividad.
- ¿Por qué es importante fomentar las competencias seleccionadas?

Competencias

Indicar las competencias que se trabajan.

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia creativa.
- h) Competencia cultural.

Dentro de Educación Infantil debido a las características psicoevolutivas de los alumnos se trabaja y abordan los contenidos de forma globalizada a través de diferentes formas metodológicas, por ello en esta actividad se abordarán las competencias mencionadas anteriormente. Pues desarrollaremos el lenguaje, favoreciendo la comunicación entre iguales a pesar de las diferentes culturas. Será una actividad que fomente el desarrollo lógico matemático. Favoreciendo las relaciones sociales y la participación activa entre iguales mediante el trabajo en pequeño grupo. Utilizaremos como recurso las TIC y la creatividad como elementos motivadores.

Saberes básicos	<p>Saberes básicos con los que se desarrollan estas actividades.</p> <p>Como competencia específica señalamos:</p> <p style="padding-left: 40px;">3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p>Esto lo abordaremos a través del bloque de contenidos:</p> <p style="padding-left: 40px;">C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <p>Destacamos como saberes básicos que perseguimos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación. • Uso de cuantificadores básicos contextualizados en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que, tantos como, muchos, pocos, alguno, ninguno, etc. • Empatía, Cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias)
	<ul style="list-style-type: none"> • En caso de ser una actividad grupal, explicar qué tipo de organización se espera en los grupos y las competencias específicas que se generan tras el reparto de las actividades para cada miembro.
Enunciado de la actividad	
<p>La actividad se denomina “MEMORY DE ANIMALES”, está dirigida a alumnos y alumnas del primer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil.</p> <p>Consiste en levantar las diferentes tarjetas que tenemos para encontrar dos animales iguales.</p>	
Temporización	

La actividad se temporaliza en el segundo trimestre, inmersa dentro del Proyecto de la granja, en el momento de trabajo por en rincones, concretamente la llevaremos a cabo después de la relajación.

Uso de Inteligencia Artificial

En este caso nos vamos a servir de un recurso que promueve la inteligencia artificial. Pues es la máquina la encargada de dar el visto bueno cuando selecciona las mismas tarjetas, puntuándolos y premiándolos por ello. Hemos puesto nueve intentos para que el alumno lo consiga.

Descripción Visual

La parte tecnológica de la actividad la realizará el tutor, aunque crearemos el juego con la ayuda de los niños y del programa educaplay. Los alumnos colaborarán en la elección de los animales de las tarjetas, a través de una PDI, de forma táctil.

Reflexión y capacidad crítica

En este caso podemos debatir con ellos del número de animales, la probabilidad que tenemos de acierto, el turno de juego, las normas del mismo, el premio al ganador....

Criterios de evaluación

-  Reconoce las características principales del perro, del gato y del conejo.
-  Discrimina los sonidos que realizan dichos animales.
-  Respeta el turno de juego con tranquilidad y sin ponerse nervioso.
-  Disfruta jugando con sus compañeros.
-  Es capaz de explicar las normas del juego.
-  Se relaciona con los compañeros que participan en la actividad con actitud de confianza y seguridad.

Materiales y licencia

Esta sería la página de la que me he servido para poder realizar el juego con los niños.

<https://es.educaplay.com>

Listado de recursos

Los recursos materiales: ordenador, tarjetas, fotos que podemos hacer a los animales de la granja dentro del proyecto, en una visita a la granja, la Tablet del rincón de tecnología.

Información adicional