



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FOSTERING AI AT SCHOOLS

<http://fosteringai.net>

Sonidos de Animales

Primer ciclo de Educación Infantil

Pilar Conde García Franco

CEBIP San Pío X (Majadahonda)

Febrero 2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

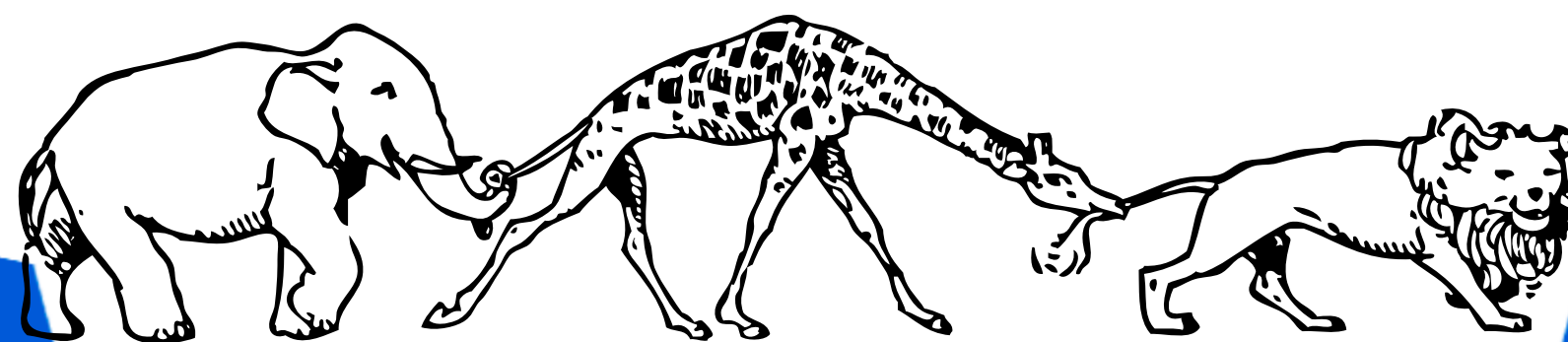


FOSTERING AI AT SCHOOLS

<http://fosteringai.net>

Animaladas

En el aula de 2-3 años, contamos con 19 niños y niñas , siendo uno de ellos ACNEE.
Durante este mes trabajaremos los animales, organizando el aula por rincones, en uno de ellos será en el que plantearemos esta actividad, en el que los alumnos acudirán en pequeño grupo de 4/5 con una educadora, cuyo objetivo principal será conocer los nombres y sonidos de los animales e imitarlos, trabajando así contenidos de las 3 áreas de conocimiento y experiencia de forma simultánea.





Contenidos que trabajamos:

Area I: Crecimiento en Armonía:

- El conocimiento y desarrollo de los sentidos. Utilización de los sentidos como recurso para el conocimiento del mundo que les rodea. Curiosidad e interés por sus funciones y estimulación. Sensaciones y percepciones.
- Reconocimiento e identificación de personas y objetos próximos a su entorno. Experimentación manipulativa y control gradual de la coordinación visomotriz en la interacción con objetos y materiales.
- El juego como necesidad básica para el desarrollo de la inteligencia, el equilibrio físicoemocional y como fuente de disfrute. Juego exploratorio, sensorial, motor, simbólico, espontáneo o dirigido.... Iniciación a la comprensión y aceptación de algunas reglas para jugar. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar, compartir y ordenar
- La actividad autónoma como recurso para el descubrimiento de las propias posibilidades y límites.





ÁREA II: Descubrimiento y exploración del entorno:

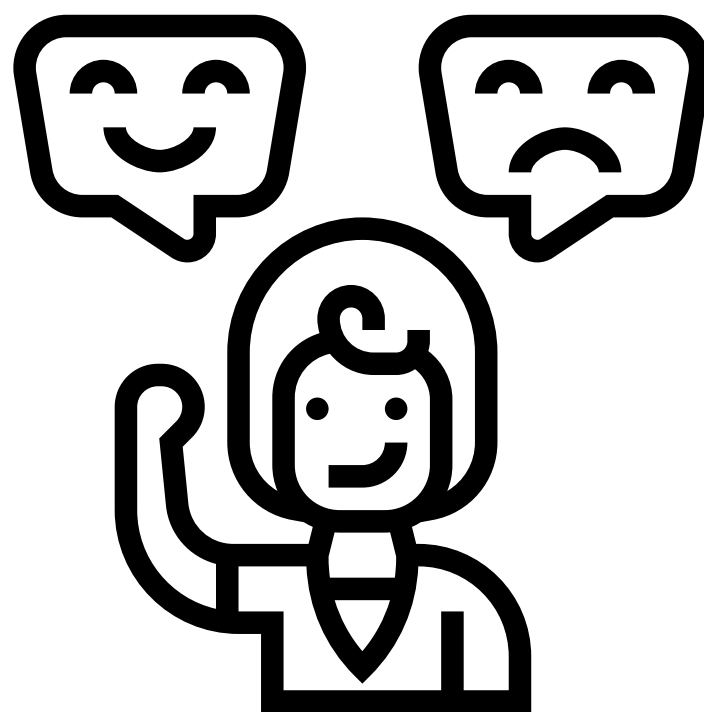
- Gusto, disfrute e interés por el descubrimiento y exploración del entorno y sus elementos.
- La experimentación con los objetos a través de los sentidos: saborear, oler, oír... Observación y manipulación de objetos.
- Análisis de los efectos que diferentes acciones provocan en ellos. Cambios en las cualidades o atributos de los objetos y materiales, tales como apretar, golpear, enfriar, calentar... Identificación de la relación causa-efecto en la manipulación espontánea de los objetos. Nociones elementales de permanencia y cambio.
- Iniciación al método científico como medio de exploración del entorno (observación, experimentación, ensayo-error, comprobación y realización de preguntas) y deducciones sencillas a partir de experimentaciones espontáneas.
- Características generales de los animales y plantas de su entorno. Respeto y cuidado por los seres vivos y la naturaleza.





ÁREA III: Comunicación y representación de la realidad

- Construcción del proceso del lenguaje oral. Estrategias para la estimulación vocal, movimientos con la boca, la lengua, soplar, fruncir los labios, dar besos. El lenguaje oral en situaciones cotidianas. Primeras conversaciones con sonidos, vocalizaciones y juegos de interacción.
- Juegos de imitación, lingüísticos y de percepción auditiva: rimas, canciones, juegos de discriminación auditiva, ritmos, soplido, ejercicios con la lengua... La expresión sonora y la articulación de las palabras.



Situación de aprendizaje

Encontramos en el aula diferentes espacios con minimundos de animales, conociendo el nombre muchos de ellos y el sonido que emiten, pero desconociendo también aquellos animales salvajes que aparecen menos en nuestros cuentos y canciones. ¿Sabéis quien es este animal del bosque? ¿Alguno sabe como habla el pingüino?

Cada niño elige un animal que no conozca o no sepa qué sonido emite, estas figuras de animales y su tarjeta asociada serán las que nos ayudarán a entrenar nuestro modelo



Minimundos

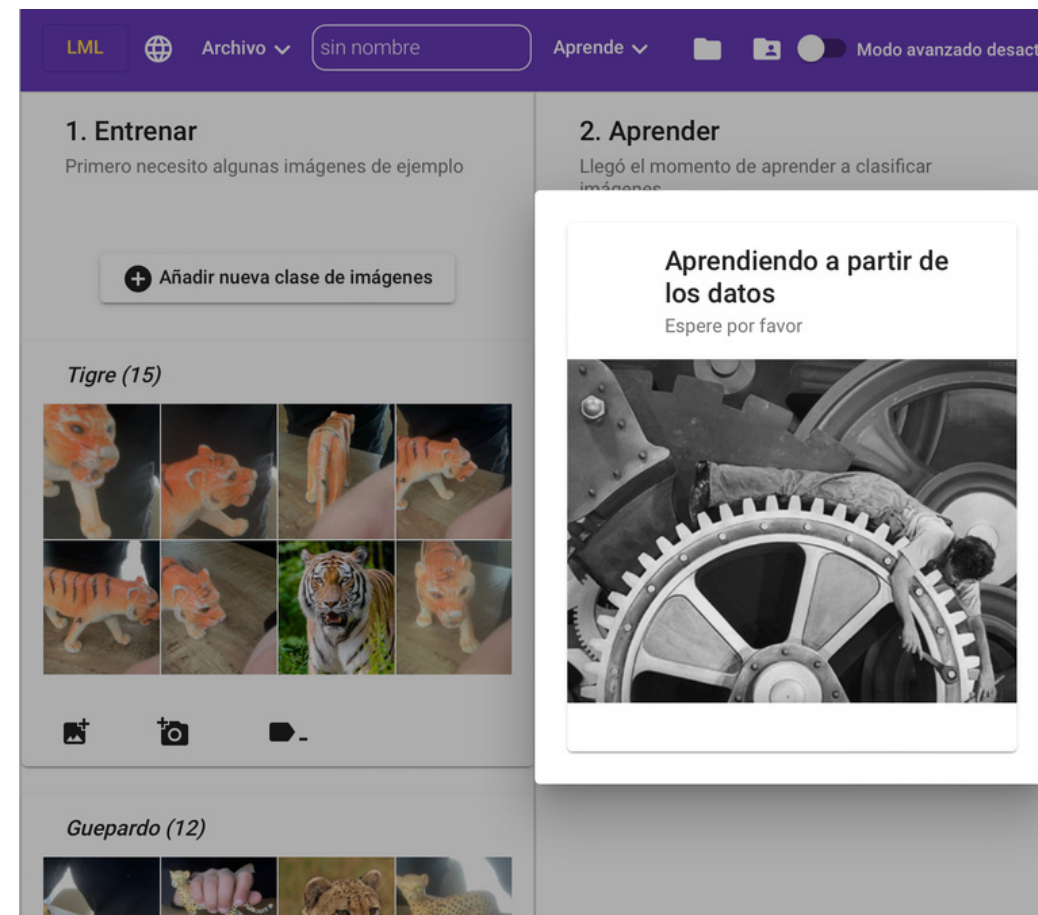
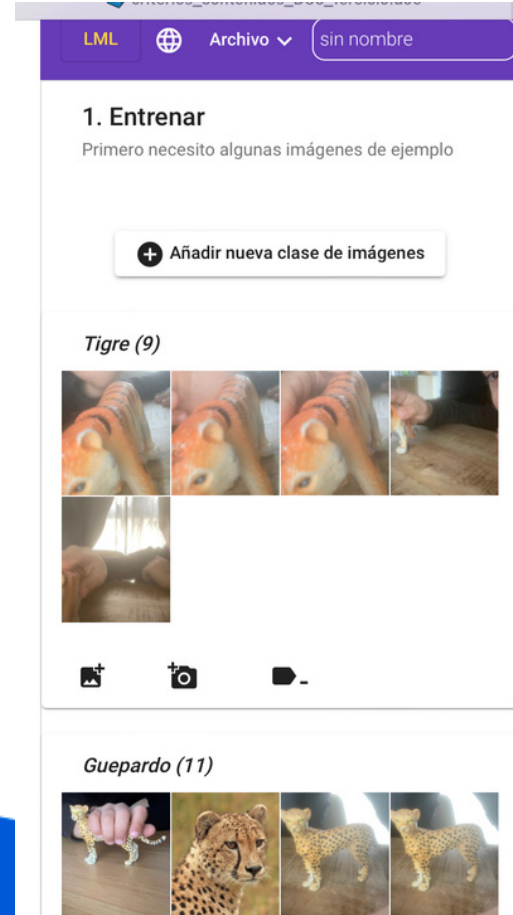


Asociación figura y animal real

Herramientas utilizadas

Usando **LearningML** construimos un modelo, con los animales que ellos han elegido de los que tenemos en el aula.

Creamos varias etiquetas para dar respuesta a sus inquietudes (rinoceronte, jirafa, cebra, ballena...), y entrenamos el modelo con las figuras del aula y tarjetas con las imágenes de esos animales reales, que también usaremos para asociar figura con animal real.



3. Probar

Introduce términos nuevos y comprueba si se clasifican correctamente

imagen de prueba



- Guepardo (99.93 %)
- Tigre (0.06 %)
- Cebra (0.01 %)



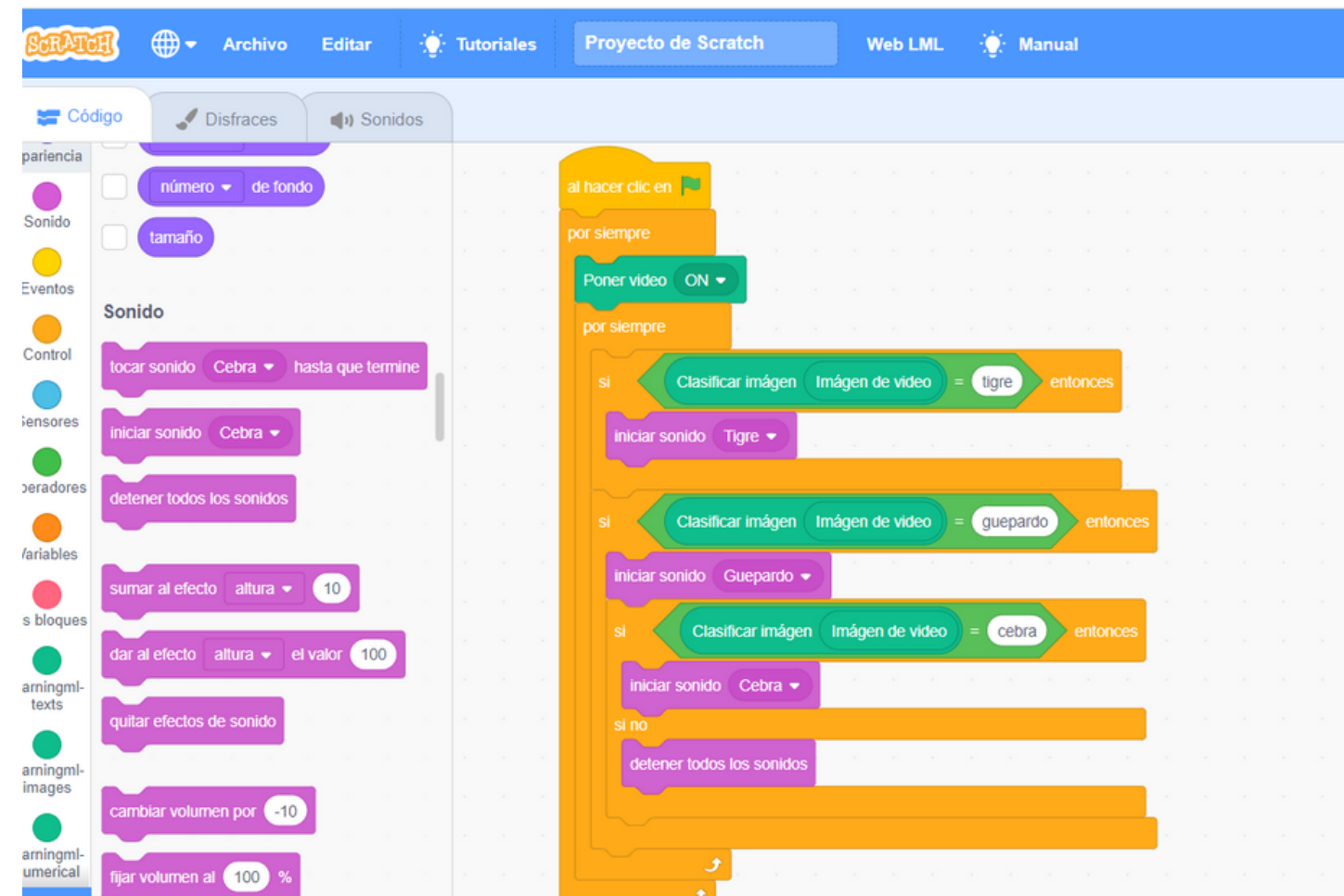
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FOSTERING AI AT SCHOOLS

<http://fosteringai.net>

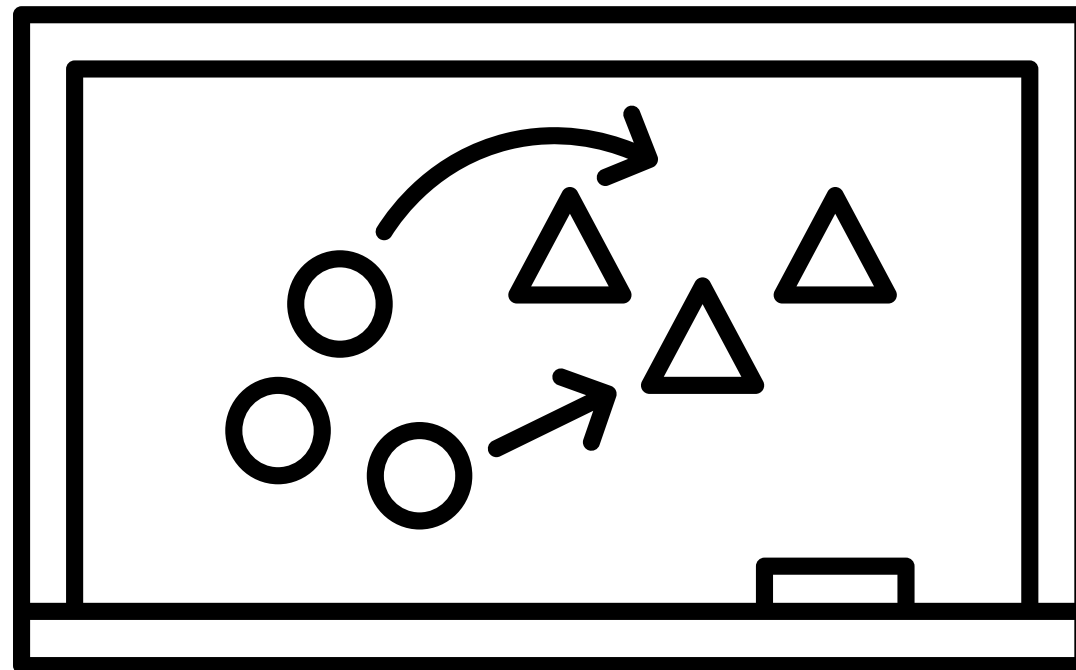
Una vez entrenado el modelo, creo la aplicación con **Scratch**, introduciendo como respuesta a la imagen los sonidos reales que emite los animales elegidos.



En acción:

Planteamos la actividad en uno de los rincones del aula, en pequeño grupo (4/5 alumnos/as), con una educadora como referencia, para controlar como enseñar a la cámara la tarjeta o animal y animarlos a repetir el sonido.

Como siempre que trabajamos en rincones, esta actividad tendrá una duración de aproximadamente 15 minutos, para que así puedan pasar todos los grupos.





Criterios de evaluación

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA

- 1.1 Mostrar un conocimiento y control del cuerpo adaptando sus acciones y reacciones a cada situación, explorando sus posibilidades motoras y perceptivas y progresando en precisión, seguridad, coordinación e intencionalidad en una interacción lúdica y espontánea con el entorno.
- 2.3. Afrontar pequeñas adversidades, mostrando actitudes de superación, solicitando y prestando ayuda.





ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

- 1.1. Actuar sobre los objetos de su entorno, descubriendo sus cualidades físicas, identificando mediante las sensaciones y estableciendo relaciones básicas.
- 1.3. Emplear sus conocimientos sobre las relaciones espaciales básicas para situarse en los espacios, jugando con el propio cuerpo y con los objetos, en situaciones de reposo o en movimiento.
- 2.1 Afrontar las dificultades, retos y problemas con interés e iniciativa, utilizando la secuenciación de las actividades.

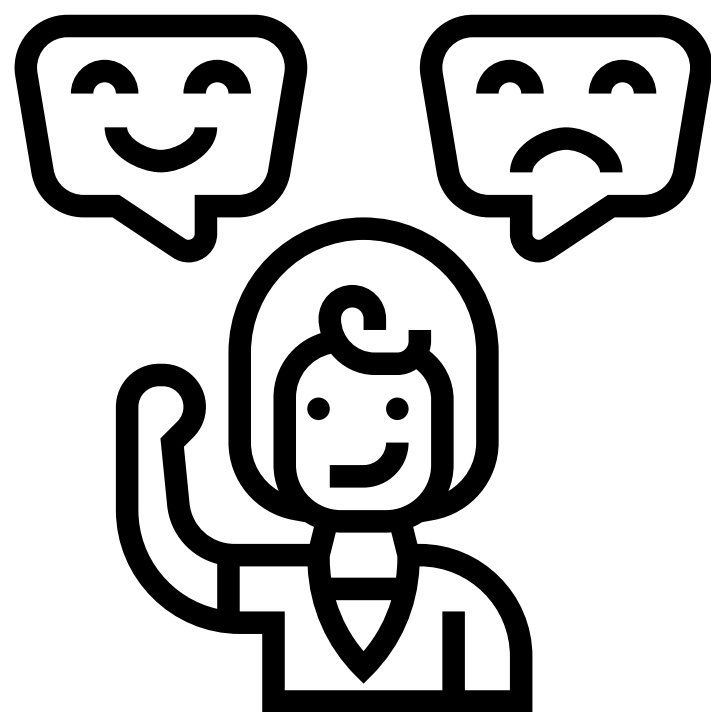


ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1.3. Expresar y comunicar emociones, necesidades, sentimientos y vivencias, utilizando estrategias comunicativas y aprovechando las posibilidades que ofrecen los diferentes lenguajes.

3.1. Explorar las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes (corporal, gestual, verbal, artístico), utilizando los medios materiales propios de los mismos para expresar sensaciones y sentimientos.

3.2. Ampliar y enriquecer su repertorio comunicativo con seguridad y confianza.



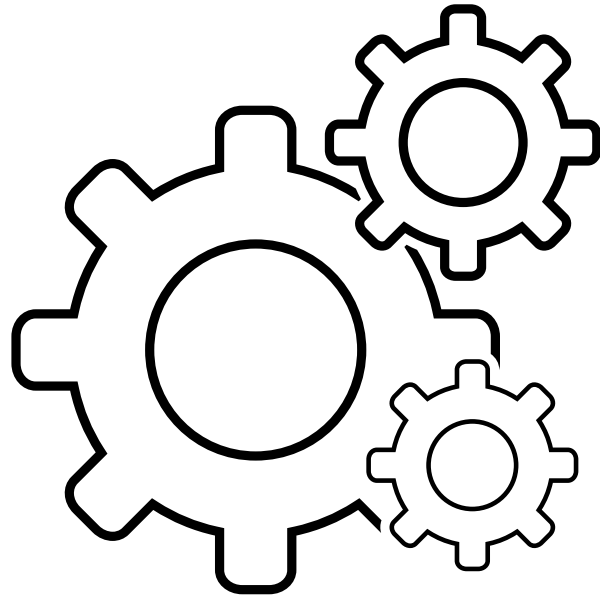


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FOSTERING AI AT SCHOOLS

<http://fosteringai.net>



MATERIALES

- Figuras de animales de goma.
- Tarjetas de animales.

RECURSOS

- LearningML.
- Scratch.

Gracias