

FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL
PROFESORADO

Yoga para niños

Educación Física

Marcelino Chamarro Moreno

CEIP San Miguel

22/02/23



FAIAS – Ficha de actividad

Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	n . de alumnos/grupo
Yoga para niños	Educación Física 4º de Primaria	24

Objetivos
<p>Conocer las principales posturas del yoga. Practicar una actividad relajante en el aula para disminuir el estrés y mejorar el control emocional. Conocer actividades físicas propias de otras culturas. Adaptar la actividad física del yoga a diferentes niveles de condición física y edades. Desarrollar la autonomía en la práctica de ejercicios físicos de bajo impacto.</p>

Contextualización
<ul style="list-style-type: none"> Se pretenden desarrollar principalmente 2 competencias: <ul style="list-style-type: none"> <i>Competencia personal, social y de aprender a aprender</i> ya que el niño es capaz de autoevaluarse, sabiendo si lo está haciendo bien o mal. Encuentra un método de trabajo y aprendizaje que el mismo puede diseñar. <i>Conciencia y expresiones culturales</i> al trabajar con una actividad física que proviene de otras culturas, en este caso de La India Como vemos su importancia radica en que son competencias que la propia ley nos dicta trabajar en el aula. La actividad puede desarrollarse tanto de forma grupal como individual.

Competencias	
Indicadas en el punto anterior	
Saberes básicos	Anatomía del cuerpo humano. La flexibilidad y la fuerza. Las posturas del perro, el árbol, el puente, la mariposa y el guerrero.

Enunciado de la actividad
<p>Nos encontramos con un grupo de alumnos de 4º de primaria, daremos la clase en nuestra sala de psicomotricidad. El colegio dispone de 25 tablets por lo que cada alumno podrá disponer de una. Utilizaremos para esta situación de aprendizaje la web <i>Machinelearningforkids</i></p> <p>*Proyecto: https://machinelearningforkids.co.uk/#/mlproject/5394ba28-80d0-4496-b6b2-542f835ac60b/e81a7d00-b2dd-11ed-8e82-854210b39220</p>

Vamos a guiar al alumno en la búsqueda de imágenes correspondiente a cinco posturas de yoga: el perro, el perro, el árbol, el puente, la mariposa y le guerrero.
Luego los alumnos explorarán e investigarán si son capaces de replicarla tanto ellos mismos como observando a los compañeros.

Temporización

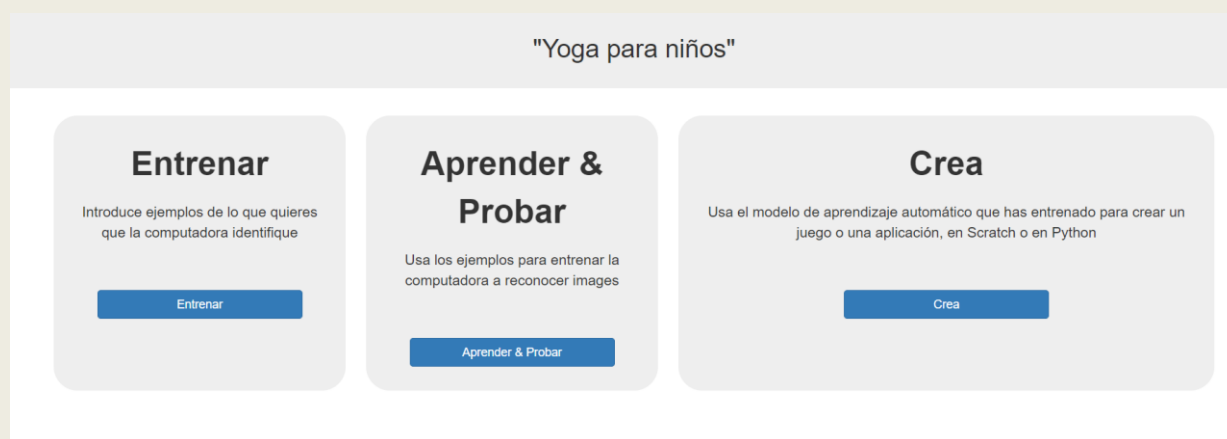
Necesitaremos dos sesiones para que todos los alumnos dominen la situación de aprendizaje más una tercera para llevar a cabo la evaluación.

Uso de Inteligencia Artificial

Enseñaremos a una máquinas las posturas básicas del yoga y los alumnos analizarán si son capaces de replicarla. Serán los propios alumnos (supervisados por nosotros los que recaben las imágenes).

Descripción Visual

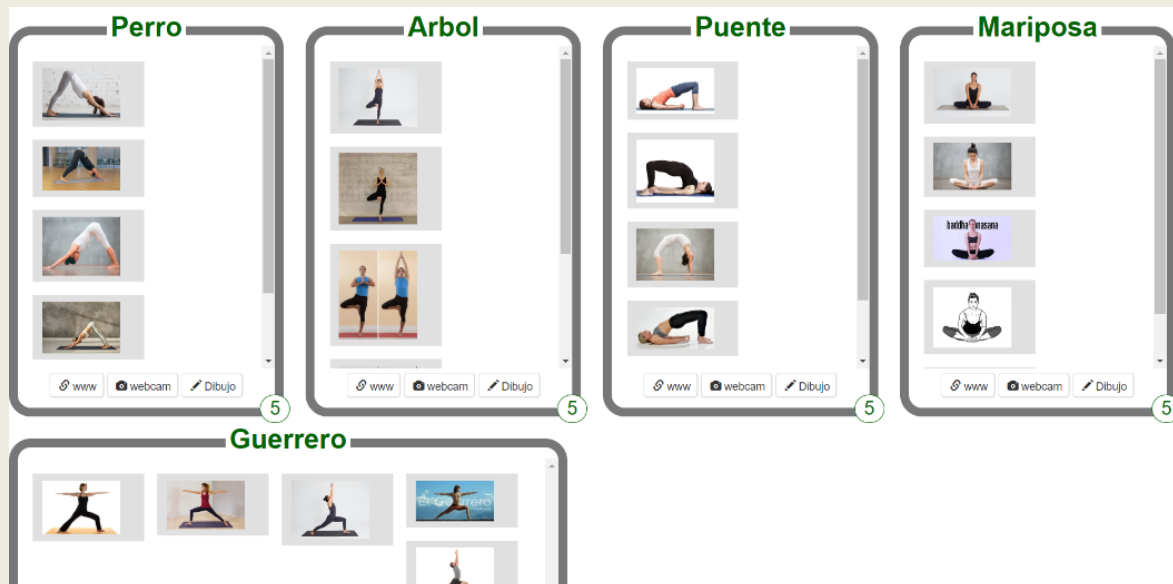
La web que usaremos será: <https://machinelearningforkids.co.uk/>
Lo primero que debemos hacer es crear un proyecto.



The screenshot shows the Machine Learning for Kids interface for a project titled "Yoga para niños". It features three main steps in rounded rectangular boxes:

- Entrenar**: "Introduce ejemplos de lo que quieres que la computadora identifique". A blue button labeled "Entrenar" is at the bottom.
- Aprender & Probar**: "Usa los ejemplos para entrenar la computadora a reconocer imágenes". A blue button labeled "Aprender & Probar" is at the bottom.
- Crea**: "Usa el modelo de aprendizaje automático que has entrenado para crear un juego o una aplicación, en Scratch o en Python". A blue button labeled "Crea" is at the bottom.

Una vez creado, se añaden 5 etiquetas con las 5 posturas de yoga. Hay que añadir al menos 5 imágenes en cada etiqueta.



Después se entra en aprender y probar.

¿Qué has hecho hasta ahora?

Has entrenado un modelo de aprendizaje automático para reconocer cuando una imagen es Perro, Arbol or 3 other classes.

Has creado el modelo el Wednesday, February 22, 2023 7:34 PM.

Has añadido:

- 5 examples of Perro,
- 5 examples of Arbol,
- 5 examples of Puente,
- 5 examples of Mariposa,
- 5 examples of Guerrero

¿Y ahora qué hay que hacer?

Comprueba cómo funciona el modelo. Introduce una imagen que no hayas usado en el entrenamiento. Te indicará cómo lo identifica y la fiabilidad de la respuesta..

Si la computadora ha aprendido correctamente, puedes ir Scratch y usar lo que ha aprendido para crear un juego.!

Si la computadora falla demasiado, deberías volver a la página [Entrenar](#) y añadir más ejemplos

Cuando lo hayas hecho, haz click en el botón de abajo para entrenar un modelo nuevo y podrás ver cómo mejora al añadir más ejemplos.

Añade una imagen para ver cómo la identifica tras el entrenamiento.

Prueba con **webcam**

Prueba con **un dibujo**

Test with a web address for an image on the Internet

Prueba con **www**

Identificado como **Arbol**
with 76% confidence

Cabe la posibilidad de crear un juego o una aplicación, en Scratch o en Python pero no lo considero adecuado para este nivel educativo.

Usa tu modelo de aprendizaje automático para crear algo

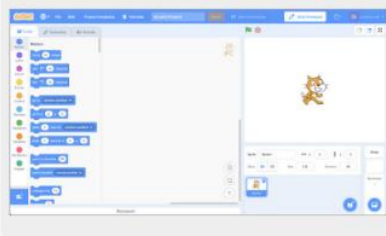
< Volver al proyecto

Scratch 3

Usa la nueva versión de Scratch



Scratch 3

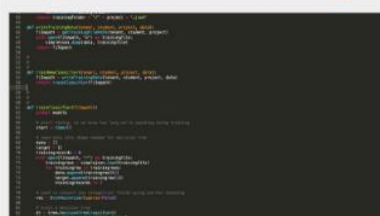


Python

Programa en Python para usar tu modelo de aprendizaje automático



Python

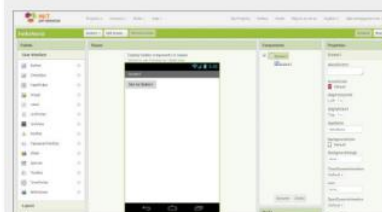


Inventor de aplicaciones

Crear una app para tu móvil o tablet



Inventor de aplicaciones



Reflexión y capacidad crítica

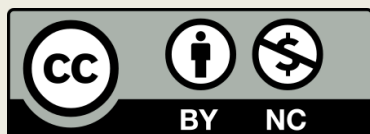
Podemos preguntar al alumnado: ¿Con qué otras habilidades técnicas se os ocurre que podríamos entrenar a esta máquina?

Criterios de evaluación

Indicaciones de cómo se va a evaluar la actividad (incluyendo puntuación o baremación)

Indica las competencias específicas que se desarrollan, puedes apoyarte de una rúbrica.

Materiales y licencia



Listado de recursos

25 ipads

Información adicional

Enlace directo al proyecto

<https://machinelearningforkids.co.uk/#!/mlproject/5394ba28-80d0-4496-b6b2-542f835ac60b/e81a7d00-b2dd-11ed-8e82-854210b39220>

Enlace a la mediateca con la explicación de la actividad

<https://mediateca.educa.madrid.org/video/m1ppul87wzuteds9>