

Vamos a bailar

Grado 2°

Guía 1



Vamos a bailar

Grado 2°

Guía 1



Docentes



**MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y LAS
COMUNICACIONES**

Julián Molina Gómez
Ministro TIC

Luis Eduardo Aguiar Delgadillo
Viceministro (e) de Conectividad

Yeimi Carina Murcia Yela
Viceministra de Transformación Digital

Óscar Alexander Ballen Cifuentes
Director (e) de Apropiación de TIC

Alejandro Guzmán
Jefe de la Oficina Asesora de Prensa

Equipo Técnico
Lady Diana Mojica Bautista
Cristhiam Fernando Jácome Jiménez
Ricardo Cañón Moreno

Consultora experta
Heidy Esperanza Gordillo Bogota

BRITISH COUNCIL

Felipe Villar Stein
Director de país

Laura Barragán Montaña
**Directora de programas de Educación,
Inglés y Artes**

Marianella Ortiz Montes
Jefe de Colegios

David Vallejo Acuña
**Jefe de Implementación
Colombia Programa**

Equipo operativo
Juanita Camila Ruiz Díaz
Bárbara De Castro Nieto
Alexandra Ruiz Correa
Dayra Maritza Paz Calderón
Saúl F. Torres
Óscar Daniel Barrios Díaz
César Augusto Herrera Lozano
Paula Álvarez Peña

Equipo técnico
Alejandro Espinal Duque
Ana Lorena Molina Castro
Vanesa Abad Rendón
Raisa Marcela Ortiz Cardona
Juan Camilo Londoño Estrada

Edición y coautoría versiones finales
Alejandro Espinal Duque
Ana Lorena Molina Castro
Vanesa Abad Rendón
Raisa Marcela Ortiz Cardona

Edición
Juanita Camila Ruiz Díaz
Alexandra Ruiz Correa

**British Computer Society –
Consultoría internacional**

Niel McLean
Jefe de Educación

Julia Adamson
Directora Ejecutiva de Educación

Claire Williams
Coordinadora de Alianzas

**Asociación de facultades de
ingeniería - ACOFI**

Edición general
Mauricio Duque Escobar

Coordinación pedagógica
Margarita Gómez Sarmiento
Mariana Arboleda Flórez
Rafael Amador Rodríguez

Coordinación de producción
Harry Luque Camargo

Asesoría estrategia equidad
Paola González Valcárcel

Asesoría primera infancia
Juana Carrizosa Umaña

Autoría
Arlet Orozco Marbello
Harry Luque Camargo
Isabella Estrada Reyes
Lucio Chávez Mariño
Margarita Gómez Sarmiento
Mariana Arboleda Flórez
Mauricio Duque Escobar
Paola González Valcárcel
Rafael Amador Rodríguez
Rocío Cardona Gómez
Saray Piñerez Zambrano
Yimzay Molina Ramos

PUNTOAPARTE EDITORES

Diseño, diagramación, ilustración,
y revisión de estilo

Impreso por Panamericana Formas e
Impresos S.A., Colombia

Material producido para Colombia
Programa, en el marco del convenio
1247 de 2023 entre el Ministerio de
Tecnologías de la Información y las
Comunicaciones y el British Council

Esta obra se encuentra bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-No Comercial
4.0 Internacional. [https://
creativecommons.org/licenses/
by-nc/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

 **CC BY-NC 4.0**

“Esta guía corresponde a una
versión preliminar en proceso
de revisión y ajuste. La versión
final actualizada estará
disponible en formato digital
y puede incluir modificaciones
respecto a esta edición”

Prólogo

Estimados educadores, estudiantes y comunidad educativa:

En el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, creemos que la tecnología es una herramienta poderosa para incluir y transformar, mejorando la vida de todos los colombianos. Nos guía una visión de tecnología al servicio de la humanidad, ubicando siempre a las personas en el centro de la educación técnica.

Sabemos que no habrá progreso real si no garantizamos que los avances tecnológicos beneficien a todos, sin dejar a nadie atrás. Por eso, nos hemos propuesto una meta ambiciosa: formar a un millón de personas en habilidades que les permitan no solo adaptarse al futuro, sino construirlo con sus propias manos. Hoy damos un paso fundamental hacia este objetivo con la presentación de las guías de pensamiento computacional, un recurso diseñado para llevar a las aulas herramientas que fomenten la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Estas guías no son solo materiales educativos; son una invitación a imaginar, cuestionar y crear. En un mundo cada vez más impulsado por la inteligencia artificial, desarrollar habilidades como el pensamiento computacional se convierte en la base, en el primer acercamiento para que las y los ciudadanos aprendan a programar y solucionar problemas de forma lógica y estructurada.

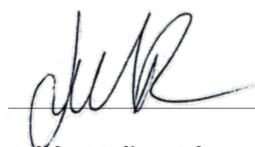
Estas guías han sido diseñadas pensando en cada región del país, con actividades accesibles que se adaptan a diferentes contextos, incluyendo aquellos con limitaciones tecnológicas. Esta es una apuesta por la equidad, por cerrar las brechas y asegurar que nadie se quede atrás en la revolución digital. Quiero destacar, además, que son el resultado de un esfuerzo colectivo:

más de 2.000 docentes colaboraron en su elaboración, compartiendo sus ideas y experiencias para que este material realmente se ajuste a las necesidades de nuestras aulas. Además, con el apoyo del British Council y su red de expertos internacionales, hemos integrado prácticas globales de excelencia adaptadas a nuestra realidad nacional.

Hoy presentamos un recurso innovador y de alta calidad, diseñado en línea con las orientaciones curriculares del Ministerio de Educación Nacional. Cada página de estas guías invita a transformar las aulas en espacios participativos, creativos y, sobre todo, en ambientes donde las y los estudiantes puedan desafiar estereotipos y explorar nuevas formas de pensar.

Trabajemos juntos para garantizar que cada estudiante, sin importar dónde se encuentre, tenga acceso a las herramientas necesarias para imaginar y construir un futuro en el que todos seamos protagonistas del cambio. Porque la tecnología debe ser un instrumento de justicia social, y estamos comprometidos a que las herramientas digitales ayuden a cerrar brechas sociales y económicas, garantizando oportunidades para todos.

Con estas guías, reafirmamos nuestro compromiso con la democratización de las tecnologías y el desarrollo rural, porque creemos en el potencial de cada región y en la capacidad de nuestras comunidades para liderar el cambio.



Julián Molina Gómez
Ministro de Tecnologías de la
Información y las Comunicaciones
Gobierno de Colombia



Guía de íconos



Algoritmos, patrones, abstracción y descomposición



Lógica, programación y depuración

Aprendizajes de la guía

Con las actividades de esta guía se espera que sus estudiantes progresen en:



Desarrollar soluciones a problemas uniendo partes pequeñas (completar una tarea extensa por etapas).



Repetir patrones de instrucciones para apoyar la solución de problemas nuevos.



Reconocer errores sencillos en una serie de instrucciones (identificar pasos equivocados para ir de un lugar a otro, al ordenar objetos o escribir palabras).

Resumen de la guía

En esta guía, sus estudiantes trabajan en el marco de hacer una coreografía de danza como un contexto para reflexionar sobre la importancia de tener instrucciones detalladas y organizar pasos para lograr un resultado. A medida que practican con diferentes tarjetas de movimientos, comparan este proceso organizado y lógico con lo que hacen los computadores.

Resumen de las sesiones

Sesión 1

Se usan tarjetas que describen los pasos de una coreografía para animar una canción conocida y se observa cómo cambiar el orden de las tarjetas afecta el resultado de la coreografía.

Sesión 2

Se usan las tarjetas de pasos para crear una coreografía nueva y se comparan los diferentes resultados.

Sesión 3

Se trabaja en descomponer un movimiento de baile complejo en pasos más sencillos, reconociendo que otras tareas complejas también se pueden descomponer en tareas más sencillas.

Sesión 4

Se analizan secuencias en las que se presentan pasos que se repiten, reemplazando estas instrucciones con una tarjeta que indica cuántas veces se repite el paso.



Trabajar la computación en contextos diversos es importante para que las niñas vean que las habilidades de pensamiento computacional no solo se usan en los computadores sino en muchos aspectos de la vida cotidiana.

Sesión 5

Se revisa la secuencia de tarjetas que describe los pasos de la coreografía de la canción que sus estudiantes han venido trabajando para detectar errores y corregirlos.

Sesión 6

Se realiza la evaluación de la guía.

**Preparación de materiales y actividades**

Cada sesión indica los materiales requeridos que deben ser preparados y organizados previamente a la sesión con el fin de que la distribución y recolección tome el menor tiempo posible.

Muchos materiales pueden ser reemplazados con opciones similares. En cualquier caso, se recomienda realizar las actividades propuestas antes de trabajarlas en el aula. Esto facilitará anticipar cualquier ajuste y hará mucho más productiva la sesión.

Evaluación

A lo largo de las sesiones se encuentran oportunidades para evaluar formativamente, en las actividades de práctica y en los momentos de discusión con toda la clase.

Para cada sesión hay un conjunto de aprendizajes esperados que se podrán verificar a partir de los diálogos y productos desarrollados en la clase.

Además, la última sesión de la guía incluye una evaluación formal que se podrá adaptar para ver el progreso de cada estudiante.



Conexión con otras áreas

Esta actividad está enfocada en el concepto de algoritmo, por lo que su conexión con otras áreas es limitada. Sin embargo, seguir instrucciones y prestar atención a los pasos de una tarea, son habilidades importantes para muchos campos y para la vida en general, por lo que se puede hacer énfasis en esta conexión a lo largo de las diferentes actividades.

La identificación de patrones en las coreografías y la repetición de pasos se relaciona con la comprensión de secuencias numéricas y patrones matemáticos.

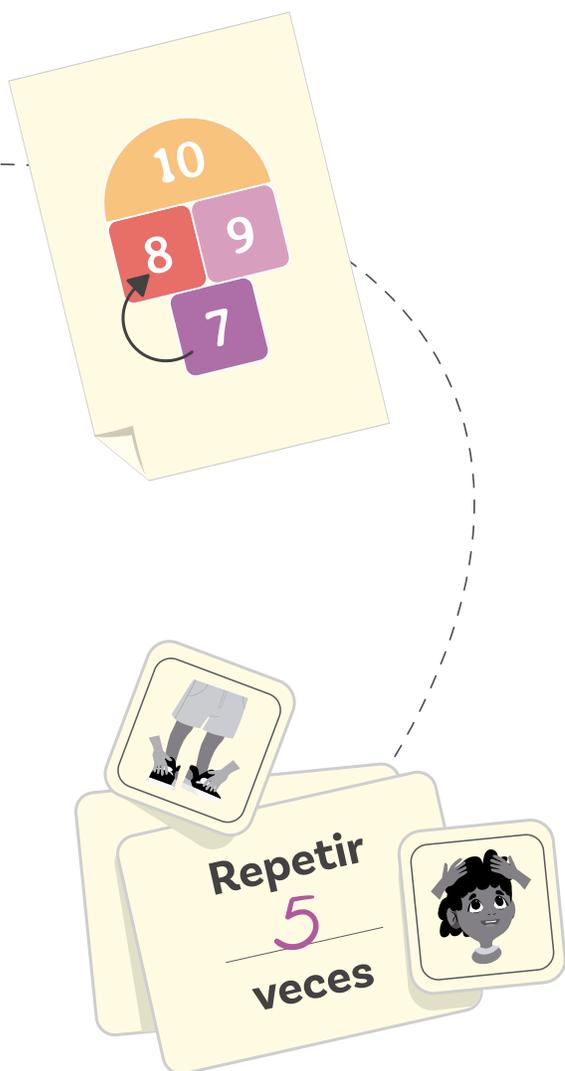
A continuación, se listan algunos puntos de conexión con otras áreas:

Matemáticas

- La identificación de patrones en las coreografías y la repetición de pasos se relaciona con la comprensión de secuencias numéricas y patrones matemáticos.

Lenguaje

- La creación de tarjetas con instrucciones para los movimientos de baile fomenta la habilidad de redactar instrucciones claras y precisas, lo que es fundamental en la escritura técnica y descriptiva.



Sesión

1

Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:

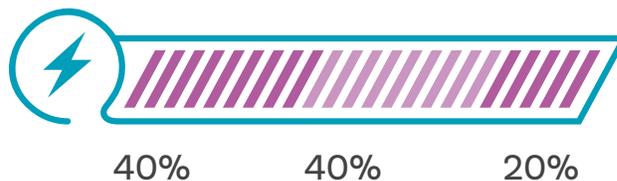


Describir una actividad como una secuencia de pasos.



Reconocer que el resultado de una tarea depende del orden de los pasos descritos.

Duración sugerida



Material para la clase

- Tarjetas del Anexo 1.1
- 1 sobre





Durante las intervenciones en clase es importante asegurarse de que la participación de niñas y niños sea equitativa. Puede usar estrategias como sacar palitos al azar, para evitar que algunos estudiantes monopolicen la palabra.

Lo que sabemos,

lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 40% de avance de la sesión

Reúna a sus estudiantes para contarles sobre la guía en la que van a trabajar en las próximas semanas. Se llama “Vamos a bailar”.

Pregunte::



¿Qué piensan de esto?

Díales que no se equivocaron de clase y están en la hora de tecnología, no la de danzas. Pronto verán qué tiene que ver el baile con los computadores.

Cuénteles que a lo largo de varias sesiones de clase van a ver que hacer una coreografía y la forma en que los computadores hacen cosas, son dos procesos que se parecen en muchos aspectos. Entonces, al hacer la coreografía también irán aprendiendo sobre la computación. ¡Parece divertido!, seguramente se van a entretener y van a aprender con estas actividades.

Lo primero que van a hacer para esta actividad es practicar una coreografía sencilla. Seguramente han escuchado la canción que dice:



Cabeza, hombros, rodillas y pies y todos aplaudimos a la vez

Indague si sus estudiantes la conocen. Si sus estudiantes no la conocen, empiece por recordar la melodía, sin hacer los pasos aún; luego muestre la coreografía.

Pregunte si alguien le puede decir, en palabras, los pasos para el baile que acompaña la canción.

Sus estudiantes pueden decir cosas como:



Primero hay que tocarse la cabeza, luego los hombros, luego las rodillas y luego los pies, luego hay que aplaudir

Anexos

Anexo 1.1



Pregunte al grupo si esta descripción de la coreografía es completa o si quieren agregar información. Por ejemplo, pregunte si deben tocar las partes del cuerpo con las dos manos o con solo una, o si deben aplaudir solo una vez o varias veces.

Con estos comentarios recuerde a todo el grupo las instrucciones:

- Empezamos tocándonos la cabeza con las 2 manos
- Luego vamos a tocarnos los hombros con las 2 manos
- Luego vamos a tocarnos las rodillas con las 2 manos
- Luego vamos a tocarnos los pies con las 2 manos
- Luego aplaudimos 5 veces

Explique que, en lugar de usar las palabras para decir los pasos de la coreografía, les propone usar unas tarjetas con dibujos. De esta forma una instrucción se puede hacer más fácil de entender.

Presente las tarjetas del Anexo 1.1 indicando la acción que representan:



Explique que la primera tarjeta significa tocarse la cabeza una vez, la segunda tocarse los hombros una vez, la tercera tocarse las rodillas una vez, la cuarta tocarse los pies una vez y la quinta aplaudir una vez.

Pregunte a sus estudiantes:



¿Cómo podrían “escribir” la coreografía de la canción usando estas imágenes?

Luego, permita que sus estudiantes compartan sus ideas.

Llame la atención al hecho de que la tarjeta de aplaudir representa un aplauso, pero cuando revisaron la coreografía habían acordado que el baile era con 5 aplausos.

Recomendación

Tenga en cuenta que coordinar la acción con una palabra diferente es una tarea compleja. Es difícil tocarse los pies si al tiempo se está cantando la palabra cabeza, por eso le sugerimos solo tararear la canción en este momento.

Recuerde dejar la coreografía inicial en el tablero.

Pregunte:



¿Cómo pueden representar eso usando tarjetas?

Algunas ideas que sus estudiantes pueden compartir son poner 5 tarjetas iguales o “crear” una tarjeta que tenga el número 5.

Explique que las dos opciones son buenas. Si tuvieran una tarjeta que significara repetir 5 veces podrían usarla, pero por ahora, como no tienen esa tarjeta, la opción de poner 5 tarjetas de aplaudir parece apropiada.

Luego de la discusión pueden hacer la secuencia de pasos en el tablero, que se verá así:



Invite a sus estudiantes a seguir las instrucciones. Entone la canción y vaya mostrando paso a paso, usando una regla o un indicador. Cuando sea el momento de aplaudir, recuerde mostrar cada uno de los aplausos.

Explíqueles que, si viniera alguien que no supiera leer o que no conociera las palabras de la canción, con estas instrucciones podría hacer el baile porque puede seguir paso a paso lo que hay que hacer.

Continúe preguntando:



*¿Qué pasaría si cambiamos el orden de las tarjetas?
¿Cómo sería la coreografía?*

Escuche sus respuestas y propóngales hacer una nueva coreografía siguiendo las instrucciones que usted hará en el tablero. Esta vez no van a cantar sino a tararear la canción para no confundirse.



Se ha evidenciado que el trabajo cooperativo, más que la competencia, favorece la motivación y el involucramiento de algunos grupos, como las niñas. Esta es una oportunidad para reflexionar sobre la conformación de los grupos teniendo en cuenta las recomendaciones de la guía 0.

Organice las tarjetas en el tablero para que se vean así:



Y pida a sus estudiantes que sigan las instrucciones tarareando la canción y señalando una a una las tarjetas para que sea más fácil seguir los pasos.

¿? ¿Pudieron hacer la nueva coreografía?

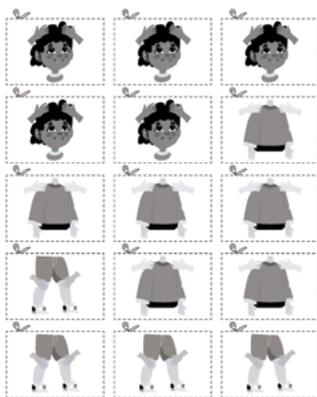
Pregúnteles en qué se diferencia esta nueva coreografía de la que se hizo al comienzo de la sesión.

Indique que seguir instrucciones y pasos nos permite obtener un resultado.

Si los pasos son diferentes, el resultado también es diferente.

Anexos

Anexo 1.1



Manos

a la obra



Esta sección corresponde al 80% de avance de la sesión

Para la actividad central de esta sesión, sus estudiantes trabajarán en grupos de 4 personas. Pídales que se organicen y designen a una persona para que se encargue de recoger el sobre con las tarjetas del Anexo 1.1

Explique la actividad:

)) Cada grupo recibirá un sobre con las tarjetas del Anexo 1.1 recortadas previamente. Van a hacer una coreografía nueva sacando, una a una, 9 tarjetas y ordenándolas según como vayan saliendo. Cuando hayan sacado 9, el grupo deberá hacer la coreografía.



Adaptación

Si tiene estudiantes con discapacidad visual, tenga en cuenta que también pueden realizar actividades físicas como las que se proponen. Como ellos y ellas no podrán ver las tarjetas con imágenes de los movimientos para la coreografía, sugerimos que les asigne a un grupo de trabajo. Pida que alguno(a) de sus compañeros describa verbalmente el movimiento esperado, y que alguien más del grupo modele este movimiento y les permita, si lo requieren, usar el tacto para percibirlo en la persona que está modelando. Luego, díales que como grupo acuerden un sonido o palabra que pueda usarse como señal de que se debe iniciar el movimiento dentro de la coreografía.

Entregue las tarjetas a quien sea responsable de los materiales y recuérdale que cuando terminen deberá devolverlas en el sobre.

Mientras los grupos trabajan, observe si sus estudiantes están siguiendo las instrucciones y haciendo la coreografía según los pasos que salen en el sobre. Ayude a los grupos a identificar si están omitiendo algún paso mostrándolos uno a uno.

Los grupos que terminen antes pueden volver a poner las tarjetas entre el sobre y hacer otra coreografía diferente. Termine con tiempo suficiente para completar correctamente la actividad de cierre de la siguiente sección.

Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Recoja los materiales y pida a sus estudiantes que se organicen en un círculo para discutir sobre lo que hicieron. Haga preguntas como:



¿Cómo se sintieron haciendo esta coreografía?

Invíteles a pensar que al seguir los pasos pudieron hacer la coreografía, aunque no se la sabían de antes, pudieron interpretar las imágenes y hacer la acción representada. Los pasos y el orden en que se ejecutan determinan el resultado. Si queremos hacer la coreografía original, debemos empezar por la cabeza y terminar con los aplausos. Si escribimos las instrucciones en otro orden, como lo hicieron en el trabajo en grupo, no tendremos como resultado la coreografía original de la canción.

Díales que, de la misma manera, los computadores pueden hacer actividades siguiendo instrucciones. Si las instrucciones son claras y se siguen los pasos adecuados, el resultado será el que se busca.

Continúe explicando que en muchas áreas de la vida hay procesos que implican seguir pasos. En la cocina, en el baile, en las matemáticas, seguimos pasos detallados para obtener un resultado.

Recomendación

En este nivel no es importante que sus estudiantes usen sistemáticamente la palabra algoritmo o que lo definan, de modo que, si en general se refieren a instrucciones o pasos, no se preocupe, más adelante irán incorporando el vocabulario específico. Por ahora se introduce la palabra para que se vayan familiarizando con ella.

Estas instrucciones se pueden llamar de diferentes formas: recetas para la cocina, procedimiento en ciencias o matemáticas, pero una forma en que se les llama a este tipo de instrucciones es algoritmos.

Empiece un gráfico de anclaje en el que escriba la palabra “**Algoritmo**” y se incluyan algunas ideas de la discusión con sus estudiantes. Por ejemplo, pueden reconocer la importancia de seguir los pasos, o la relación entre los pasos y el resultado (coreografía) final.

Vamos a bailar algoritmos

Secuencia de pasos o instrucciones para lograr resultados

Por ejemplo:



Glosario



Algoritmo: conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema o tarea.

Sesión 2

Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:

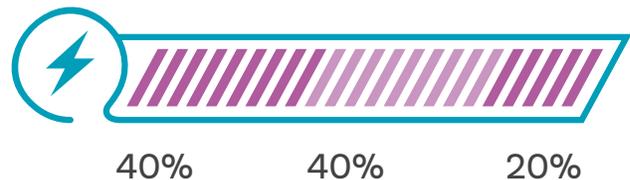


Seguir un algoritmo (secuencia de pasos) representado en imágenes.



Crear un algoritmo representado en imágenes.

Duración sugerida



Material para la clase

- Anexo 1.1
- Anexo 2.1
- 2 sobres.



Lo que sabemos,**lo que debemos saber**

Esta sección corresponde al 40% de avance de la sesión

Revise con sus estudiantes lo que han aprendido. Han visto que se pueden describir los pasos para hacer algo (por ejemplo, un baile) usando tarjetas y que, si las tarjetas están en diferente orden, el resultado es distinto.

Indique que en esta sesión seguirán aprendiendo sobre cómo se relacionan los pasos y el resultado al tiempo que practican una nueva coreografía.



Adaptación

1. Si tiene estudiantes con discapacidad auditiva, le invitamos a elegir una canción infantil que tenga video con traducción a Lengua de Señas Colombiana. Encontrará diversidad de canciones de este estilo en plataformas como YouTube.
2. Si tiene estudiantes con discapacidad visual, puede seguir las sugerencias de adaptación que se presentan en la sesión anterior de esta misma guía. Alternativamente podría utilizar un juguete articulado para modelar los movimientos descritos en cada tarjeta y facilitar así la exploración táctil.

Anexos

Anexo 2.1



Manos a la obra



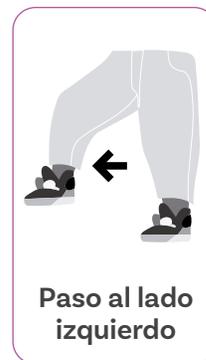
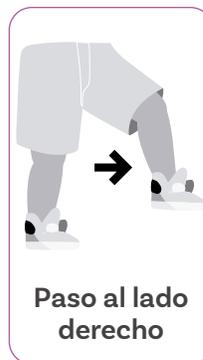
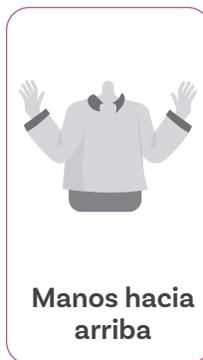
Esta sección corresponde al 80% de avance de la sesión

Prepare previamente los sobres que usó en la sesión 1 y un nuevo sobre con las tarjetas del Anexo 2.1.

Ponga una canción conocida por sus estudiantes y que les parezca interesante. Escúchenla un momento y luego dé la instrucción para el trabajo.

Díales que deberán hacer una coreografía para esta canción y que deberán construirla con las tarjetas que ya conocen de la sesión 1, más unas nuevas que les entregará en un sobre.

Presente las tarjetas del Anexo 2.1 y modele los movimientos que representan:



Recomendación

Entregue varias tarjetas de cada paso para que sus estudiantes puedan armar la coreografía incluyendo repeticiones.

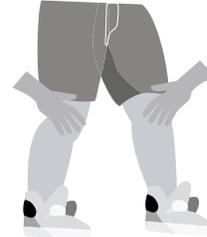
Además, recuérdelos que tienen los pasos que aprendieron en la primera sesión:



Tocar la cabeza con las 2 manos



Tocar hombros con las 2 manos



Tocar rodillas con las 2 manos



Tocar los pies con las 2 manos



Aplaudir 1 vez

Pida a sus estudiantes que se organicen en grupos de 4 y entregue los sobres con las tarjetas.

Dígales que deberán organizar las tarjetas que usted les entregó describiendo la coreografía que inventaron para la canción. Luego deberán ponerlas sobre el escritorio.

Mientras los grupos trabajan, ayúdeles a planear coreografías sencillas para que puedan describirlas con las tarjetas. Modele algunos ejemplos de pasos mientras tararea la canción elegida.

Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Reúna a sus estudiantes para que los grupos presenten sus coreografías y las secuencias de tarjetas que las describen.

A medida que los grupos van compartiendo el trabajo que hicieron llame la atención sobre las diferencias y similitudes que hay entre las coreografías de sus compañeros(as).

Cuando todos los grupos hayan pasado, indique a sus estudiantes que realizarán un juego para analizar lo que aprendieron con las coreografías. Tome un elemento que pueda manipularse y rotarse fácilmente (por ejemplo, un borrador o marcador), e indique que este elemento se pasará de una persona a otra mientras usted cuenta con sus ojos cerrados, diciendo tingo, tingo, tingo una y otra vez. Cuando usted diga tango, quien tenga el elemento deberá responder una pregunta sobre la actividad hecha. Si esta persona no sabe o no recuerda la respuesta, las demás de su grupo podrán ayudarle a responder, complementando sus ideas.

Luego, lidere el juego realizando preguntas como las siguientes:

- ¿Se usaron exactamente los mismos pasos en todas las coreografías?
- ¿Se siguió el mismo orden siempre en los pasos de las coreografías de cada grupo?
- ¿Todas las coreografías usaron la misma cantidad de pasos?
- ¿Los bailes resultantes fueron iguales?

Aproveche las respuestas recibidas para destacar que, aunque se usaron los mismos pasos en las coreografías de todos los grupos, el orden y la cantidad de pasos que se usaron fueron diferentes y como consecuencia el resultado, es decir el baile, también fue diferente.

Posteriormente, invite a sus estudiantes a pensar en qué cosas hacen que las instrucciones funcionen correctamente, es decir que describan cómo lograron que todas las personas del grupo pudieran seguir precisamente la coreografía que habían creado.

Escuche las respuestas de varios grupos y luego, si no lo han mencionado, destaque que es importante detallar los pasos e indicar cuántas veces deben repetirse. Sus estudiantes pueden decir que a veces repiten pasos, o que se vuelve a empezar toda la coreografía, pero mirando hacia otro lado y que eso se puede hacer usando las tarjetas en un orden diferente.

Concluya pidiendo a sus estudiantes que le ayuden a complementar el gráfico de anclaje que empezaron a construir en la sesión 1. Haga preguntas como:



¿Qué cosas de las que vimos hoy piensan que vale la pena recordar?

Incluya las respuestas en el gráfico de anclaje.



Sesión

3

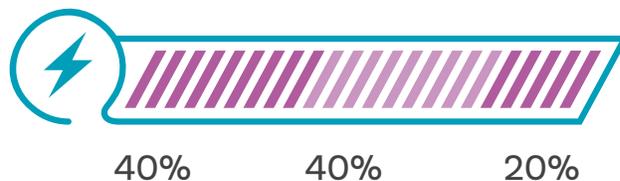
Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Descomponer una tarea compleja en varias subtareas o acciones.

Duración sugerida



Material para la clase

- Anexo 3.1



Recomendación

Puede usar la misma canción que usó en la sesión anterior o escoger una nueva. Elija el paso y el ritmo musical que prefiera, siempre y cuando el paso incluya varias acciones. Recuerde elegir canciones con letras apropiadas para el desarrollo de las niñas y niños.

Lo que sabemos,

lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 40% de avance de la sesión

Empiece la lección retomando lo que han aprendido en las lecciones previas. Puede preguntar por qué es importante seguir los pasos en una coreografía. Permita a sus estudiantes compartir sus ideas y para concluir con toda la clase que seguir pasos es la forma en que nos aseguramos de que el producto final (el baile) resulta como fue planeado.

Explique que en esta ocasión quiere mostrarles un nuevo movimiento para su coreografía. Este es un movimiento que no habían visto antes. Haga usted un paso complejo o muestre uno en un video. El movimiento debe ser suficientemente complejo como para que sea necesario descomponerlo en varias tareas.

Veamos un ejemplo: digamos que el movimiento incluye abrir y cerrar las piernas, luego al mismo ritmo los brazos se mueven arriba y abajo y luego se da una vuelta sobre sí mismo moviendo la cadera.

Luego de mostrar el nuevo movimiento, pregunte a sus estudiantes qué dibujo podrían usar para representarlo. Promueva una discusión en la que vean que un solo dibujo no es suficiente para representar este movimiento.

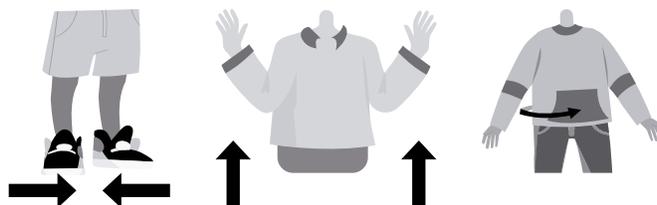


¿Qué podrían hacer?

Sus estudiantes pueden sugerir hacer dibujos de fragmentos del paso. Por ejemplo, un dibujo para mostrar el movimiento de las piernas, otro para mostrar el movimiento de los brazos y otro para el giro.

Haga los dibujos o escriba las palabras en el tablero para mostrar cómo el paso que usted hizo se puede presentar con varias acciones. Para el ejemplo, el registro podría ser este:

Paso nuevo:



Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Reúna de nuevo a sus estudiantes para promover el cierre de la sesión. Pida a un grupo que comparta su ejercicio y luego invíteles a pensar en la utilidad de descomponer el movimiento complejo que inventaron. Por ejemplo, si alguien quisiera aprender ese paso, sería mejor si lo presentan acción por acción, así como lo hicieron en la actividad.

Escriba la palabra “descomposición” en el gráfico de anclaje que empezaron a construir en la primera sesión y si lo considera apropiado, incluya un ejemplo de los pasos propuestos por sus estudiantes.

Luego, continúe explicando que en la computación es muy importante descomponer las tareas complejas en acciones más sencillas, porque así es más fácil dar instrucciones y seguirlas. De hecho, esto es algo que podemos hacer siempre que nos enfrentamos a tareas complicadas.

Por ejemplo, digamos que se nos encarga mantener la huerta escolar. Esa es una tarea complicada, no podríamos representarla con una sola tarjeta, pero podríamos empezar a pensar en qué acciones conforman esa idea de “mantener la huerta”: debemos regar, deshierbar, abonar, cosechar.

Y si miramos de cerca cada una de estas acciones, también las podemos descomponer en acciones más simples. “Regar” implica: conectar la manguera, abrir el agua, poner el agua en la tierra, verificar que la tierra esté húmeda, cerrar el agua, desconectar la manguera y guardarla.

Invite a sus estudiantes a pensar en otra actividad compleja que puedan descomponer en pequeñas tareas. Si no lo mencionan, proponga ejemplos como: organizar el cuarto o hacer el desayuno. Entre todos hagan la descomposición de una de las tareas que se proponen, por ejemplo, organizar el cuarto.

El resultado podría verse similar a este:



Organizar el cuarto

Recoger los juguetes y ponerlos en el armario

Poner la ropa sucia en el canasto

Tender la cama

Limpiar el polvo

Barrer el piso

Si tiene tiempo, propóngales seguir descomponiendo estas tareas. Por ejemplo, tender la cama. En ambos casos podría preguntar si el orden de los pasos es importante y por qué.



Tender la cama

Quitar las cobijas y las sábanas

Sacudir las cobijas y las sábanas

Poner la primera sábana en la cama

Extender la sábana

Poner las esquinas de la sábana bajo el colchón

Poner la segunda sábana o la cobija

Extender la sábana o la cobija

Agradezca a sus estudiantes por el trabajo realizado, invitándoles a seguir pensando en otras actividades y retos que puedan descomponer en su vida cotidiana.

Sesión

4

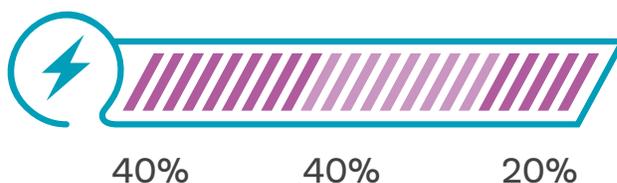
Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Usar la instrucción “repetir” para indicar el número de veces que se debe volver a hacer un paso en un algoritmo.

Duración sugerida



Material para la clase

- Anexo 4.1



Recomendación

Construya las siguientes secuencias, una bajo la otra, para que se vea que el programa es largo. No deshaga la secuencia de la primera vez que se canta la canción “cabeza, hombros, rodillas y pies”.

Lo que sabemos,

lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 40% de avance de la sesión

Reúna a sus estudiantes para empezar esta sesión y pídeles que revisen el gráfico de anclaje que han venido construyendo. Pida a una persona voluntaria que, usando las tarjetas que ya conocen, haga una corta secuencia de pasos que las demás seguirán. Si lo desea, ponga algo de música para animar el baile.

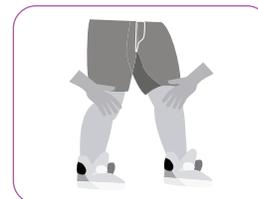
Luego de esta corta práctica, explique el trabajo de la sesión. Van a seguir pensando en las coreografías y esta vez van a seguir con la canción de cabeza, hombros, rodillas y pies. Ya conocen la coreografía y han podido organizar los pasos de la primera estrofa, pero quizá no saben que la canción continúa repitiendo la letra y cambiando los movimientos.

En la segunda vez que se canta la canción, se reemplaza el movimiento de tocarse la cabeza con un aplauso y se continúa la canción tal como se hizo antes; la tercera vez que se canta se reemplaza tanto el movimiento de tocarse la cabeza, como el de tocarse los hombros con un aplauso y así hasta terminar.

Invite a sus estudiantes a hacer una prueba para entender mejor la coreografía. Empezarán con la coreografía que conocen y luego irán reemplazando cada movimiento por aplausos hasta tener solo una secuencia de aplausos.

Cuando hayan practicado la coreografía, invite a sus estudiantes a pensar en cómo se verían las instrucciones o pasos usando las tarjetas que ya conocen.

Pida a una persona voluntaria que pegue en el tablero, usando unas tarjetas grandes, la secuencia para la primera vez que se canta la canción, así:





Después de organizar la secuencia, la persona voluntaria debe confirmar con sus compañeras(os) si es la forma correcta de representarla o si desean cambiar algo

Posteriormente, pregúnteles:



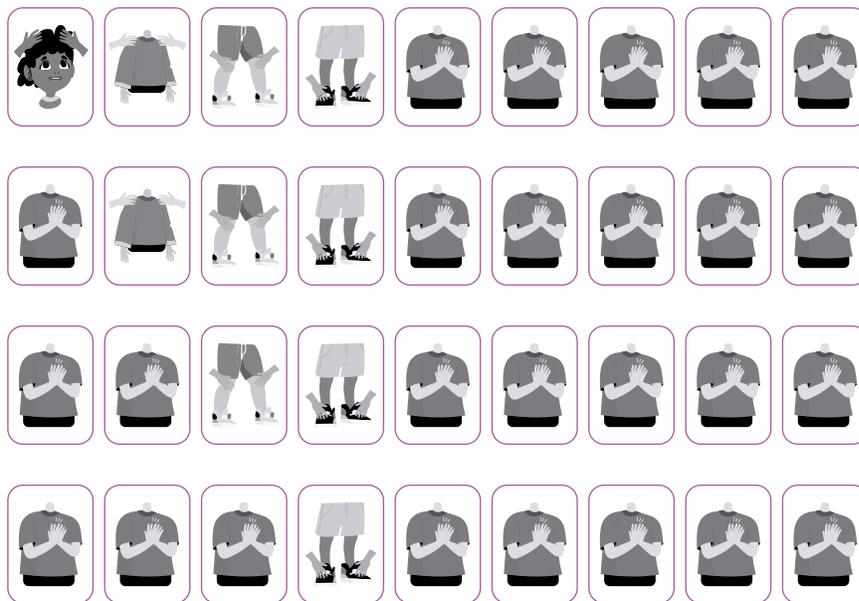
¿Cómo sería la secuencia para la segunda vez que se canta la canción?

Recoja sus ideas y construya la secuencia que se verá así:



Continúe con la siguiente repetición de la canción. Primero pueden hacerla sin las tarjetas para recordar los pasos y luego podrán, entre toda la clase, decidir cómo organizar las tarjetas.

En este momento deberán tener algo como esto en el tablero:



Diga a sus estudiantes que pueden continuar pero que nuestras instrucciones de pasos se están volviendo bastante largas.



¿A alguien se le ocurre una forma de hacerlas más cortas?

Si no lo mencionan, llame la atención sobre el hecho de que hay tarjetas que se repiten. Por ejemplo, al final de cada vez que se canta la canción se repite 5 veces el aplauso y al comienzo de la tercera vez se repite dos veces.

Pregunte:



¿Podríamos usar una tarjeta que nos diga cuántas veces hay que repetir el paso?



Adaptación

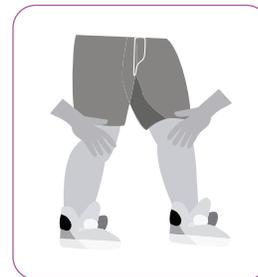
A sus estudiantes con discapacidad visual puede darles una descripción verbal de las acciones esperadas, repitiendo la acción aplaudir cada vez que se requiera. Esto le llevará a evidenciar claramente que las acciones se deben ejecutar varias veces.

Para el desarrollo de la tarea, trabaje con la estrategia de pares amigos (*buddy system*), en la que sus compañeras y compañeros, describan en palabras el movimiento representado por cada imagen en las tarjetas, y que le inviten explícitamente a proponer los cambios que se requieren en el algoritmo de la canción.

Muestre la tarjeta “Repetir ___ veces”.

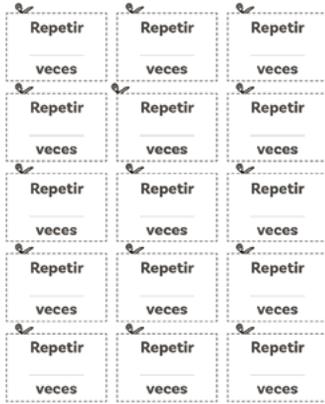


Díales que van a usar la tarjeta para ver si pueden acortar las instrucciones. Muestre el primer ejemplo del uso. Vuelva sobre la primera ronda y diga: “acá veo que la instrucción del aplauso se repite una, dos, tres, cuatro, cinco veces. Entonces voy a cambiarlo por la tarjeta repetir, escribo acá 5 y luego solo pongo una del aplauso”.



Anexos

Anexo 4.1



Manos
a la obra



Esta sección corresponde al 80% de avance de la sesión

Pida a sus estudiantes que se organicen en grupos de 4 personas y entregue un sobre con varias tarjetas de la coreografía “cabeza, hombros, rodillas y pies”, incluyendo varias tarjetas de aplausos y 12 tarjetas de repetición que encontrará en el Anexo 4.1.

Cada grupo deberá construir la secuencia completa de la coreografía, hasta que todos los movimientos sean reemplazados por aplausos. La idea es que puedan reemplazar los aplausos por repeticiones y escribir en cada caso el número de repeticiones necesarias.

Invite a los grupos a ir cantando la canción y haciendo los pasos a medida que van construyendo las secuencias de pasos (algoritmo). Ayúdeles a decidir cuántas repeticiones van en cada caso.

Al final sus estudiantes deberían tener algo similar a esto:

1     **Repetir 5 veces** 

2     **Repetir 5 veces** 

3 **Repetir 2 veces**    **Repetir 5 veces** 

4 **Repetir 3 veces**   **Repetir 5 veces** 

5 **Repetir 9 veces** 

Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Reúna a sus estudiantes para discutir sobre lo que acaban de hacer. En muchos procesos o actividades, realizamos acciones que se repiten. En el caso de nuestra coreografía, aplaudir se repite varias veces y tener la tarjeta de “repetir (algunas veces)” nos simplifica las instrucciones.

En muchas acciones de nuestra vida hacemos repeticiones. A veces son un número de veces, como en el caso de las coreografías, o a veces es hasta que completemos algo. Por ejemplo, cuando coloreamos un cuadrado llevamos el crayón de un lado al otro y vamos moviéndonos hacia abajo, repetimos esto una y otra vez hasta que nos encontremos con la línea del cuadrado. Muestre la acción en el tablero mientras da el ejemplo.

¿Pueden pensar en otras actividades que hagan en las que se repita varias veces un paso o una instrucción?

Algunos ejemplos pueden ser:

- Cuando hacemos una receta y dice agregar 5 cucharadas de azúcar, la acción de agregar una cucharada se repite 5 veces.
- Cuando hacemos ejercicios físicos debemos hacer repeticiones de 10 o 20 saltos, la acción de saltar se repite entonces 10 o 20 veces.
- Cuando armamos las sorpresas para una fiesta, debemos poner una cantidad de dulces, así que repetimos la acción de poner un dulce, tantas veces como dulces queramos poner en la sorpresa.

Indique que reconocer las acciones que se repiten en un conjunto de pasos nos sirve para poder reemplazarlas por la instrucción “repetir” y así tener una secuencia de pasos más corta y sencilla.

Dígales a sus estudiantes que finalizarán con un juego para ayudarles a recordar algunas de las palabras y conceptos claves que han aprendido con las últimas clases.

Escriba en el tablero o en un lugar fácilmente visible, términos claves como estos:

- Algoritmo
- Paso
- Repetición
- Descomposición
- Secuencia
- Error

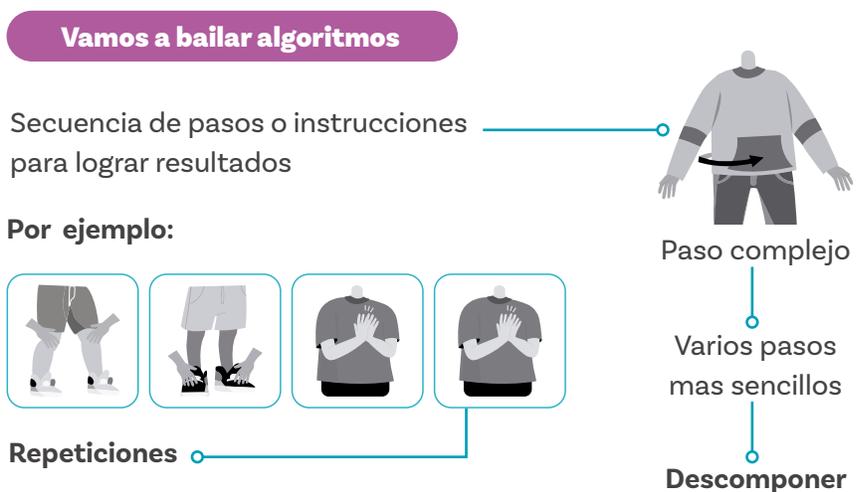
Luego divida a sus estudiantes en grupos pequeños, por ejemplo, por filas. Pida a una persona de cada grupo ubicarse frente al tablero, de forma equidistante. Puede trazar una raya en el suelo, para que todas las personas se ubiquen detrás.

Indique que usted dará una definición o ejemplo que corresponde a una de las palabras en el tablero. Mientras usted habla todas las personas deben estar en silencio. Cuando termine, quienes hayan descubierto la palabra deberán correr a tocarla en el tablero. La primera persona que toque la palabra correcta ganará un punto para su grupo.

Por ejemplo, usted puede decir: “instrucción que se da para realizar una acción”, o decir, “cada movimiento que forma parte de la coreografía es un...” con el fin de que sus estudiantes identifiquen la palabra (PASO).

Si percibe que algunas personas tienen problemas para identificar un término, utilícelo varias veces durante el juego, hasta que lo afiancen.

Como tarea, podría pedirles complementar un gráfico de anclaje como el siguiente:



Sesión

5

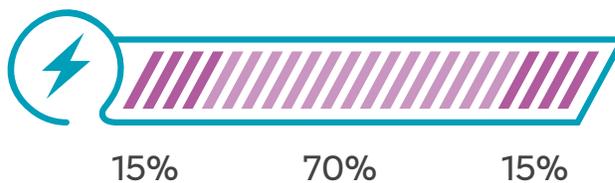
Aprendizajes esperados

Al final de esta sesión se espera que sus estudiantes puedan:



Identificar errores en una secuencia de pasos y corregirlos usando el paso o la instrucción correcta.

Duración sugerida



Material para la clase

- Anexo 5.1
- Tijeras
- Pegante



Lo que sabemos,

lo que debemos saber



Esta sección corresponde al 15% de avance de la sesión

Empiece la sesión como de costumbre, reuniendo a sus estudiantes en un círculo e invitándoles a revisar lo que han aprendido en las últimas clases. Apóyese en el gráfico de anclaje que ha construido para pedir a una persona voluntaria que le diga, en sus propias palabras, lo que han visto.

Luego, explique que en esta sesión van a trabajar un aspecto muy importante, tanto para las coreografías, como para los computadores. Van a practicar encontrando errores en una secuencia de instrucciones o pasos.

Dígalos:



Imagínense que sus compañeros(as) de tercero quieren hacer la coreografía que ustedes diseñaron. Entonces ustedes les mandan las instrucciones usando las tarjetas de pasos. Pero ¿qué pasaría si los pasos están en otro orden, o si olvidamos poner alguna tarjeta? Probablemente sus compañeros(as) terminarán con un baile diferente al que querían hacer.

Por eso debemos practicar y desarrollar habilidades para detectar errores en las instrucciones que damos. Las personas que trabajan en computación también deben ser cuidadosas para que cuando den instrucciones en un computador, no haya errores que lleven a que el resultado sea diferente al buscado.

Presente un ejemplo con la coreografía que practicaron al comienzo de la guía, usando la canción “cabeza, hombros, rodillas y pies”. Pídales que sin usar las tarjetas hagan la coreografía.

Luego, muestre la siguiente secuencia de pasos:



¿Será que si seguimos estas instrucciones haremos la coreografía tal como la acabamos de practicar?

Permita a sus estudiantes dar sus ideas al respecto. Si no lo ven, puede pedirles que la sigan para que se den cuenta de que hay un error en el tercer paso. La secuencia de pasos presentada dice que debemos tocarnos los pies, pero en la coreografía que queremos realizar, primero hay que tocarse las rodillas.

Indique que esta habilidad de detectar errores en una secuencia no solo es válida para una coreografía, sino para cualquier proceso que tenga pasos detallados. Por ejemplo, si se quiere hacer una receta de cocina en la que los ingredientes se ponen en cierto orden, pero el orden no es el correcto, el resultado puede ser un plato desagradable.



Adaptación

1. Si tiene estudiantes con discapacidad visual, puede valerse de la estrategia de pares amigos durante el trabajo en grupo.
2. Si lo considera pertinente, puede cambiar la canción por otra que sea más adecuada para el contexto de sus estudiantes. Asegúrese de hacer las tarjetas de movimientos requeridas para la coreografía de esa canción. En ese caso, le invitamos a seguir la misma estructura general que se plantea en esta guía.

Anexo

Anexo 5.1

Practice encontrar errores en una secuencia de pasos.

Encuentra y señala los pasos que no corresponden en esta secuencia de la canción "Cabeza, hombros, rodillas y pies".

Recuerda la letra de la canción:

Cabeza, hombros, rodillas y pies, y todos aplaudimos a la vez



Pasos para recordar:



Manos a la obra



Esta sección corresponde al 70% de avance de la sesión

Diga a sus estudiantes que ahora será su turno de practicar la habilidad de encontrar errores en un conjunto de instrucciones.

Recuérdelos que, como vieron en las sesiones anteriores, la coreografía de “cabeza, hombros, rodillas y pies”, se alarga repitiendo la canción y cambiando un paso por un aplauso en cada repetición: la segunda vez que se canta se usa un aplauso en lugar del paso de las manos en la cabeza, y así sucesivamente.

Haga copias del Anexo 5.1 para cada estudiante. Muestre una hoja para explicar las instrucciones. Ahí encontrarán la secuencia de pasos para la coreografía completa de la canción, pero esta vez tiene algunos errores. El trabajo de sus estudiantes será encontrar esos errores y seleccionar las tarjetas de pasos apropiadas para que la secuencia describa la coreografía que ya conocen.

Entregue las copias a cada grupo. Mientras los grupos trabajan ayúdeles a ver que una forma de detectar los errores es “ejecutar” la secuencia, es decir, ir hacer la coreografía indicada para ver en qué momento se diferencia de la que se supone deben hacer.

Termine con tiempo suficiente para completar correctamente la actividad de cierre de la siguiente sección.

Antes de irnos



Esta sección corresponde al 100% de avance de la sesión

Cuando los grupos hayan terminado su trabajo, reúna de nuevo a sus estudiantes para las conclusiones.

Dígalos que ahora, en parejas deben analizar las estrategias que se utilizaron para encontrar errores en las secuencias de las coreografías. Indíqueles que usted dirá algunas frases que deben escuchar bien y luego decidir si son ciertas o falsas (falso o verdadero). Si ambas personas en cada pareja consideran que

la respuesta es cierta, deben levantar sus pulgares hacia arriba. Si ambas personas creen que la respuesta es falsa deben poner sus pulgares hacia abajo. Si no están seguros, deben poner sus pulgares a la mitad.



Una vez hayan quedado claras las instrucciones, utilice afirmaciones como las siguientes:

- Ejecutar o seguir uno a uno los pasos de un algoritmo es una forma de encontrar errores (V).
- Lo mejor para encontrar un error es preguntarle al profe o alguna persona de otro grupo (F).
- Para encontrar errores es útil detectar patrones, es decir, encontrar los lugares de la secuencia en donde hay repeticiones y ver si no coinciden (V).
- Elegir al azar una instrucción es una forma posible de encontrar errores (F).



Asegúrese de que las oraciones que utilice en este juego le permitan evaluar los aprendizajes de la sesión y retomar aprendizajes de sesiones previas.



Finalice la sesión explicando que las estrategias que mencionó durante el juego son muy útiles y que quienes trabajan en computación también las usan para encontrar errores en las instrucciones que les dan a los computadores. Con ayuda de sus estudiantes, lístelas.

Si está realizando un gráfico de anclaje, agregue a su modelo elementos relacionados con la detección y corrección de errores. Puede guiarse por el siguiente ejemplo.

Vamos a bailar algoritmos

Secuencia de pasos o instrucciones para lograr resultados

Por ejemplo:



Repeticiones



Si es diferente, el resultado es distinto

Varios pasos mas sencillos

revisar y detectar errores



Paso complejo

Varios pasos mas sencillos

Descomponer



Sesión

6

Material por grupo

- Anexo 6.1
- Anexo 6.2
- Anexo 6.3
- 1 octavo de cartulina
- 1 sobre



Anexo

Anexo 6.1

Vamos a bailar
Parte A

Nombre: _____

1. Estas semanas hemos trabajado con la canción "cabeza, hombros, rodillas y pies". ¿Cuál de las siguientes secuencias de movimientos corresponden a la coreografía que conocemos de la primera parte de esta canción?

a. 

b. 

c. 

d. 

2. Has visto que descomponer una tarea o actividad compleja en varios pasos o tareas pequeñas es muy útil. Organiza las actividades para la acción "hacer la cama".

	Poner los esquineros de la sábana bajo el colchón	
	Poner la segunda sábana o la cobija	
	Poner la primera sábana en la cama	
	Secudir las cobijas y las sábanas	
	Extender la sábana	
	Extender la sábana o la cobija	
	Quitar las cobijas y las sábanas	1

Evaluación

Explique a sus estudiantes que en esta última sesión de trabajo en la guía "Vamos a bailar", van a aplicar en dos actividades lo que han aprendido. La primera actividad será individual y la segunda en grupo.

Invíteles a ver el gráfico de anclaje que construyeron y, si lo considera, pida a unos dos o tres estudiantes que le ayuden a explicar lo que está en el diagrama.

Luego organice a sus estudiantes para la primera parte de la evaluación que será individual.



Adaptación

Le sugerimos evaluar de forma oral a sus estudiantes con discapacidad visual. Puede verbalizar la secuencia de acciones y pedirles que indiquen cuando encuentren un error.

Manos

a la obra

Para la primera parte de la evaluación haga copias del Anexo 6.1 y entregue una a cada estudiante. Permítales trabajar individualmente por unos 10 minutos; recoja las hojas y promueva una discusión sobre las respuestas a las dos preguntas.

Invite a sus estudiantes a compartir las estrategias que usaron para encontrar la respuesta en cada caso.

Para la segunda parte de la evaluación realice una prueba de desempeño, es decir, una actividad práctica en la que pueda ver cómo sus estudiantes son capaces de extrapolar los aprendizajes logrados y aplicarlos en una situación nueva.

Anexos

Anexo 6.2

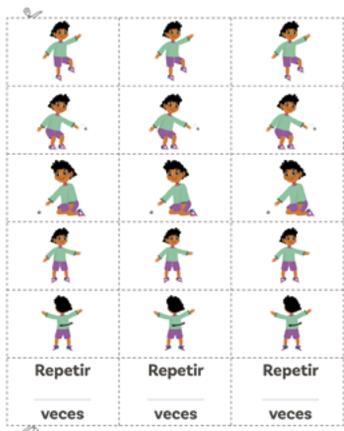
Vamos a bailar
Parte A

Nombre: _____

Usando las siguientes tarjetas deberán hacer los movimientos para jugar a la golosa, empezando en el número 1 y llegando hasta el número 3.



Anexo 6.3



En este caso, sus estudiantes harán el algoritmo para jugar a la golosa usando 6 tarjetas diferentes, como se muestra en los Anexos 6.2 y 6.3. Deben describir el proceso para jugar empezando en el número 1 y hasta el número 3.

Este trabajo se realiza en grupo. Entregue a cada grupo una copia del anexo de esta sesión, un sobre con varias tarjetas de los Anexos 6.1 y 6.2 y un octavo de cartulina para que escriban los pasos.

Use la siguiente lista de cotejo para evaluar el trabajo de los grupos.

Aprendizajes



Describen los pasos para jugar a la golosa verbalmente y/o usando su cuerpo.

Asocian cada paso a una acción en las tarjetas.

Organizan las tarjetas y van ejecutando y probando las acciones que estas dicen.

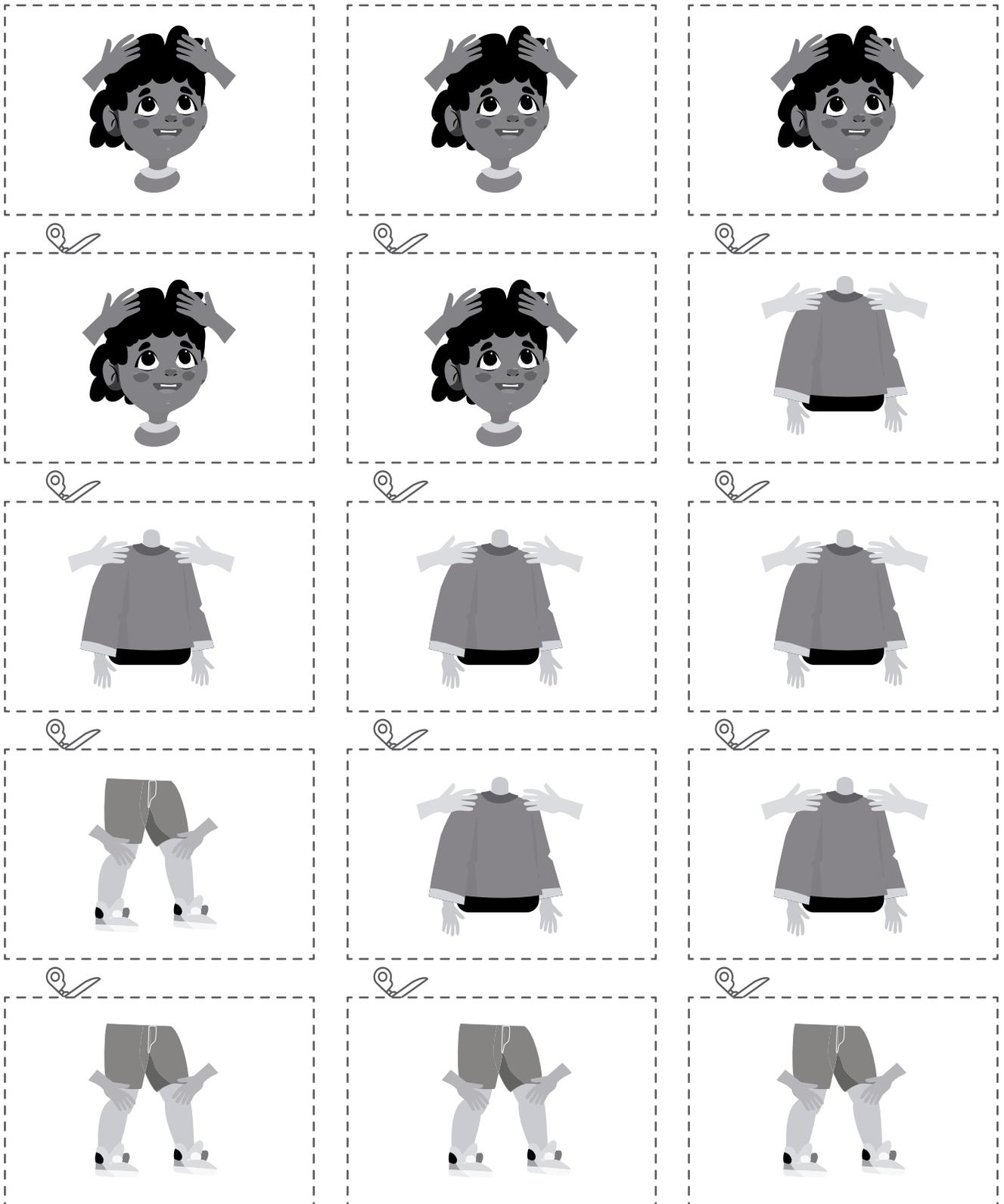
Corrigen la secuencia de pasos cuando encuentran un error.

Usan repeticiones para hacer más cortas sus secuencias de pasos.

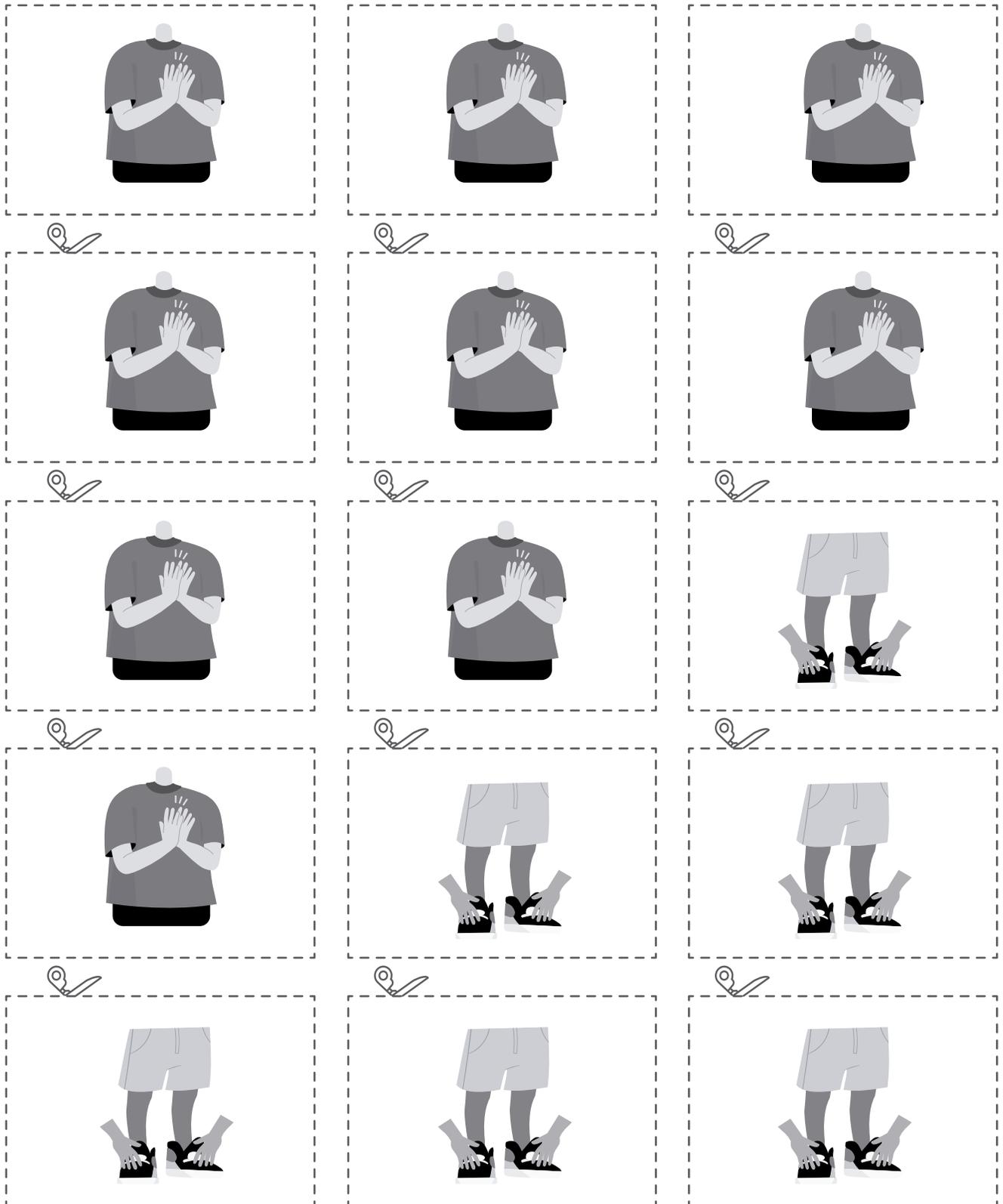
Antes de irnos

Luego de terminar los ejercicios reúna a sus estudiantes y pregúnteles cómo se sintieron en cuanto a lo aprendido con la guía, qué cosas piensan que pueden seguir aplicando y qué estrategias les han servido. Recuérdeles que el éxito de una coreografía, de arreglar el cuarto o hacer una receta, depende de tener pasos claros y bien organizados. Ahora han practicado bastante y podrán seguirlo aplicando en su vida cotidiana.

Anexo 1.1 Tarjetas de acción A



Anexo 1.1 Tarjetas de acción B



Anexo 2.1 Nuevos pasos



Anexo 3.1 Descomponer acciones

Practica descomponer una acción o tarea compleja.

- En parejas, inventen un nuevo movimiento que sea un poco más complicado que los que hemos hecho antes.
- Descompongan el paso en acciones más sencillas, escriban la acción o hagan un dibujo para representarlo.
- Entreguen las instrucciones a sus compañeros(as) para ver si pueden hacer el paso que inventaron.

Acciones para completar el paso nuevo	Dibujo

Si sus compañeros(as) no pueden hacer el movimiento, o si se ve diferente a lo que ustedes crearon, revisen las acciones y, si es necesario, aclaren las instrucciones.

Anexo 4.1 Tarjetas de repetición

 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces
 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces
 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces
 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces
 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces	 Repetir _____ veces

Anexo 5.1 Encontrar errores

Practica encontrar errores en una secuencia de pasos.

- 1 Encuentra y encierra los pasos que no corresponden en esta secuencia de la canción “cabeza, hombros, rodillas y pies.”

Recuerda la letra de la canción:

Cabeza, hombros, rodillas y pies, y todos aplaudimos a la vez



Pasos para recortar:



Anexo 6.1 Evaluación

Vamos a bailar

Parte A

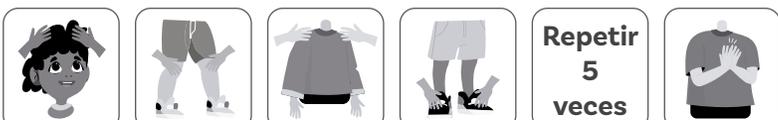
Nombre: _____

1 Estas semanas hemos trabajado con la canción “cabeza, hombros, rodillas y pies”. ¿Cuál de las siguientes secuencias de movimientos corresponden a la coreografía que conocemos de la primera parte de esta canción?

a. 

b. 

c. 

d. 

2 Has visto que descomponer una tarea o actividad compleja en varios pasos o tareas pequeñas es muy útil. Organiza las actividades para la acción “tender la cama”



Tender la cama

Poner las esquinas de la sábana bajo el colchón	
Poner la segunda sábana o la cobija	
Poner la primera sábana en la cama	
Sacudir las cobijas y las sábanas	
Extender la sábana	
Extender la sábana o la cobija	
Quitar las cobijas y las sábanas	1

Anexo 6.2 Evaluación de desempeño

Vamos a bailar**Parte A**

Nombres: _____

- 1 Usando las siguientes tarjetas deberán hacer los movimientos para jugar a la golosa, empezando en el número 1 y llegando hasta el número 3.



Saltar en un pie	
Lanzar una piedra	
Recoger la piedra	
Saltar en dos pies	
Girar hacia el lado contrario	
Repetir un número de veces	Repetir _____ veces

Anexo 6.3 Tarjetas para la evaluación

 		
		
		
		
		
Repetir _____	Repetir _____	Repetir _____
veces	veces	veces





TIC



Apoya:



Educación



{EL CÓDIGO A TU FUTURO}