

Contando palmadas

Nivel:

Educación Infantil

Asignatura:

Matemáticas

Conocimientos previos

Para la realización de esta actividad, los alumnos tienen que saber contar al menos los primeros números y conocer básicamente la grafía de cada uno de ellos.

Objetivos

El objetivo es que los alumnos se acerquen a los números de una manera distinta. Además de conocer dispositivos electrónicos e informáticos y familiarizarse con ellos.

Actividad 1: Conocemos la micro:bit

En primer lugar, realizaremos una presentación de la placa a los alumnos. Les contaremos que es un dispositivo electrónico que está dentro de muchos de los aparatos que hay en nuestras casas. Podemos hablarles de algunos de estos aparatos y la función que hace la placa dentro de ellos.

Les explicaremos que lo interesante que tienen las placas es que se les pueden dar órdenes para que hagan lo que nosotros queremos. Así pueden ayudarnos a realizar tareas de la vida diaria. Por ejemplo, los mandos a distancia tienen dentro una placa que manda una señal al televisor cuando pulsamos un botón de cambio de canal.

Ahora les diremos que nuestra placa tiene “oídos” y es capaz de “escucharnos”. Los oídos de nuestra placa se llaman sensores de sonidos.

Nuestra placa es capaz de “escuchar” las palmadas.

Actividad 2: ¿Qué hace la placa cuando escucha las palmadas?

Ahora podemos pasar a demostrar que la placa escucha las palmadas. Todos tenemos que estar en silencio, porque si la placa escucha muchas cosas a la vez se hace un lío.

Daremos una palmada y en la pantalla aparecerá un 1. En ese momento podemos preguntarles a los alumnos qué ha pasado.

Cuando tengamos una serie de teorías, daremos dos palmadas. En la pantalla aparecerá un 2. Es hora de preguntar ¿qué creéis que ha pasado ahora?

¿Qué orden le he dado a la micro:bit? ¿Qué le he dicho que tiene que hacer?

Una vez se haya debatido y la clase haya llegado a la conclusión de que la micro:bit cuenta palmadas, podemos, si lo vemos conveniente, enseñarles el código escrito y decirles que son las órdenes que le hemos dado a la placa para que sepa contar.

Actividad 3: Imaginación al poder

A partir de este momento, podemos utilizar la micro:bit para realizar juegos. Podemos competir a ver quien hace más palmadas, que un niño diga el número de palmadas que tiene que dar otro y este las ejecute mientras un tercero dibuja el número en la pizarra, etc. Las posibilidades son infinitas...