

# El camino de la lombriz

<b>1</b>	<b>Objetivos principales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Concienciar sobre la diversidad cultural</li> <li>● Desarrollar pensamiento lógico algorítmico, enfoque orientado a la tarea de los problemas planteados y la creatividad</li> <li>● Dar forma a la capacidad de trabajar en equipo, buscando compromisos, soluciones óptimas</li> <li>● Educar para ser sensible a la belleza de la naturaleza</li> <li>● Desarrollar una actitud responsable para el entorno natural</li> <li>● Introducir a los niños y niñas al mundo digital de forma graduable y responsable (uso consciente, activo y creativo de las tecnologías)</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Vocabulario – Palabras claves</b> Lombriz, codificar
<b>3</b>	<b>Habilidades de sostenibilidad desarrolladas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Competencia colaborativa: empatía, tratar con los problemas y las emociones</li> <li>● Competencia estratégica: planificación de actividades conjunta</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Pilares de sostenibilidad incluidos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sociocultural</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Dominios STEAM</b> Tecnología, Arte



## 6 Metodologías docentes / esquema de actividades

### Introducción

Actividad interior: El profesor o la profesora presenta libros de lombrices disponibles en diferentes idiomas (si no se tiene acceso a todas las publicaciones, el profesor o la profesora puede enseñar la portada).



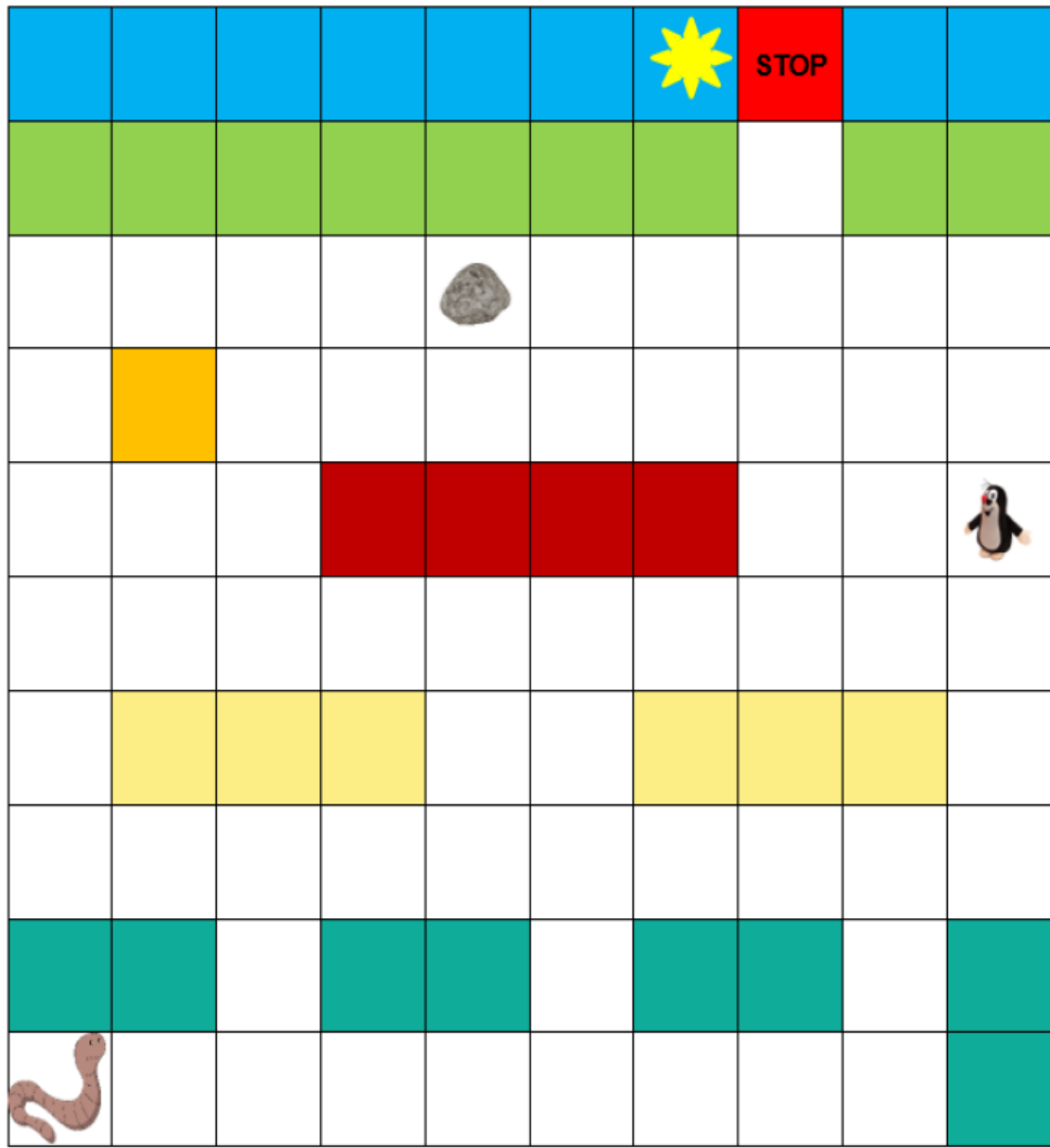
### Parte principal



Co-funded by the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

1. Los niños participan en el juego “¿Qué palabras creéis que significan “lombriz” en diferentes idiomas?” Puede ser como el ejemplo: (<https://view.genial.ly/6235e3d98862b20011c5918b/interactive-content-animated-sket-ch-quiz>). Los niños adivinan votando. El niño que adivine más palabras puede ser elegido en el rol de lombriz en la próxima actividad.
2. Actividad exterior: usando una estera de codificar o un tablero dibujada en el suelo: se pide a los alumnos que ayuden a la lombriz a llegar a la superficie.



La primera actividad es encontrar el camino a la superficie. Los niños trabajan juntos para organizar flechas en el tablero y usarlas para codificar el camino.



Co-funded by the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

	<p>En los próximos pasos, hay varias opciones posibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Con qué ruta puede llegar a la superficie la lombriz?</li> <li>• ¿Cuál es el camino más largo?</li> <li>• ¿Cuál es el camino más corto?</li> <li>• ¿Cómo se puede acortar el código? (repeticiones) para más mayores</li> </ul> <p>Preguntas adicionales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Con qué animales subterráneos se puede encontrar la lombriz en su camino a la superficie?</li> <li>• ¿Qué capas de tierra puede atravesar la lombriz en su camino a la superficie?</li> </ul>
<b>7</b>	<p><b>Resultados de aprendizaje esperados</b></p> <p><b>El niño o la niña será capaz de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener ganas de aprender otros idiomas</li> <li>• Cooperar en equipos mientras se crea un juego</li> <li>• Construir un algoritmo de paso de laberinto</li> </ul>
<b>8</b>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>El niño hace un código con flechas de dirección El niño explica el significado de los pictogramas de flecha</p>
<b>9</b>	<p><b>Equipos y materiales que se utilizarán en la unidad de aprendizaje (herramientas, ingredientes, etc.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libros sobre lombrices o una presentación con la portada de los libros;</li> <li>• Juego interactivo: “¿Qué palabra crees que significa lombriz (en un idioma diferente?”;</li> <li>• Esterilla de codificar o un tablero dibujado en el suelo, flechas</li> </ul>
<b>10</b>	<p><b>Tipo de entorno: laboratorio, cocina, exterior, etc.</b></p> <p>Jardín de preescolar, clase</p>
<b>11</b>	<p><b>Referencias – fuente:</b></p> <p><a href="https://happybrownhouse.com/10-books-about-worms">https://happybrownhouse.com/10-books-about-worms</a></p>

