



Título: EN BUSCA DEL FUEGO

Nivel educativo: 2º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 años)

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno

Temporalización: 3 sesiones de 45 minutos en cualquier trimestre



Descripción breve de la actividad

Vamos a aprender los hitos más importantes de la Prehistoria mientras trabajamos el pensamiento computacional desenchufado. A lo largo de tres sesiones conoceremos las herramientas y los objetos de que usaban en su vida cotidiana los hombres y mujeres de la Prehistoria y sobre todo el invento que cambió la vida del hombre para siempre, el fuego.



Objetivos

- Conocer los objetos cotidianos que usaban los hombres y mujeres de la Prehistoria.
- Comprender las principales diferencias de la forma de vida de los hombres y mujeres de la Prehistoria.
- Crear algoritmos para el desplazamiento sobre un tablero usando las flechas de adelante, atrás y giros a izquierda y derecha.

Competencias clave a desarrollar: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología y Competencia cultural

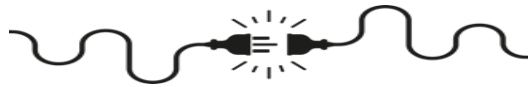




¿Cómo lo hacemos?

SESIÓN 1

1. Se crea un tablero en el suelo, con cinta aislante utilizando las baldosas, de 6x6 cuadrados y los niños se sientan alrededor del tablero para trabajar en asamblea.
2. Se introduce el tema de la Prehistoria, preguntándoles si en la Prehistoria los hombres y mujeres utilizaban los mismos objetos que usamos ahora nosotros.
3. Se reparten herramientas y objetos cotidianos de la Prehistoria por los distintos cuadros del tablero, sin explicar lo que son o para que sirven.
4. Se dividen la clase en parejas. En la pareja, habrá dos roles, el robot y el programador. Se marcarán estos roles por una tarjeta de gran tamaño que se colgarán del cuello (ver material complementario)
5. Cada pareja irá saliendo, se asignarán los roles usando las tarjetas. A continuación, al programador se le dará un mazo de tarjetas de cuatro tipos, avanzar adelante, ir hacia atrás, girar derecha y girar izquierda y una tarjeta con la flecha Intro. Estas tarjetas siguen el código de colores de Talebot, ya esta actividad es el paso previo a trabajar con Talebot.
6. El/la profesor/a señalará un objeto y el programador, utilizando las flechas debe crear el algoritmo para que el robot alcance el objeto. Una vez que haya puesto todas las flechas, pondrá la tarjeta de Intro. El/la niño/a que hace de robot irá saltando de una cuadrícula a otra siguiendo las flechas para alcanzar el objeto. Si no lo alcanza, el programador tendrá que intentar corregir el error y se volverá a repetir el proceso hasta que lo alcance
7. Cuando lo alcance, se preguntará a la pareja si sabe lo que es dicho objeto y para que se usaba en la Prehistoria. Si no lo sabe, podrán participar los demás hasta que quede claro de que se trata y para qué se usa.
8. Todas las parejas deben realizar este proceso, hasta que se acaben los objetos.
9. Los objetos encontrados se dejarán colgados en algún lugar de la clase (como la pared o un corcho) para que lo tengan presente.



¿Cómo lo hacemos?

SESIÓN 2

1. Se forman las mismas parejas de la sesión anterior, y seguirá habiendo los dos roles, programador y robot, pero en esta sesión conviene intercambiarlos, para que ambos lleven a cabo la actividad de programar.
2. Se forman grupos de 4 o 6, y a cada uno se le asigna un tablero de 15 x 15 cm, la foto del robot (plastificado) y un conjunto de flechas de colores, que ya se usaron en la sesión anterior.
3. Se colocan un objeto por pareja en el tablero, y cada pareja debe alcanzarlo, igual que la sesión anterior, el programador hace el algoritmo con las flechas y el niño que hace el rol de robot mueve el robot por el tablero, hasta que alcanza su objeto. Cuando lo alcanza, el robot explica para que servía dicha herramienta.

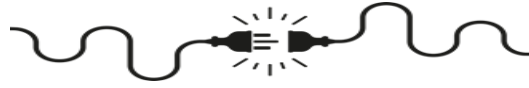
SESIÓN 3

1. Se deja el material de uno de los grupos anteriores en uno de los rincones de la clase, para que los niños puedan acceder a él libremente.
2. En una sesión de trabajo por rincones, cada grupo de alumnos que pase por el rincón podrá replicar la actividad de la sesión anterior de forma más libre, de forma que ellos coloquen los objetos por el tablero que quieran y vayan programando con las tarjetas hasta llegar al objeto. Se forman también parejas con los mismos roles.



Sugerencias

Se pueden fabricar objetos con materiales sencillos, como palos y hojas y usarlos como objetos de la Prehistoria



Recursos

- **Personales:** profesor/a de referencia
- **Materiales:** flechas plastificadas, tablero plastificado, objetos de la Prehistoria plastificados.



Espacios: aula convencional

Tipo de actividad: desenchufada, pequeño y gran grupo



Aquí puedes encontrar los recursos para llevar a cabo esta actividad: las flechas y los objetos prehistóricos.




- [Material desenchufado Talebot](#)
- [Objetos prehistóricos](#)



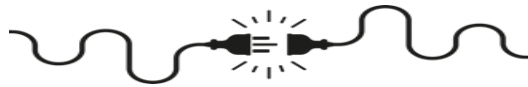


¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación			
Reconoce y distingue los cuatro movimientos (adelante, atrás, izquierda, derecha) y es capaz de realizarlo con su cuerpo			
Reconoce y distingue los cuatro movimientos (adelante, atrás, izquierda, derecha) y es capaz de hacerlos sobre un tablero.			
Es capaz de diseñar un camino sencillo usando los cuatro movimientos (adelante, atrás, izquierda, derecha) sobre un tablero			
Reconoce los objetos prehistóricos y sabe cual es su uso			





Pensamiento Computacional

A elegir los que consideréis:

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Más información



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Material desenchufado Talebot



Objetos prehistóricos

