

Título: Muévete como un robot.

Nivel educativo: Educación Infantil (3, 4 y 5 años).

Áreas Curriculares: expresión musical y plástica.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos
(en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad crearemos un algoritmo, haciendo uso de tarjetas, para programar una breve coreografía de sonidos, gestos y movimientos. A través de esta propuesta, nuestro alumnado conocerá cómo los robots ejecutan un programa siguiendo el algoritmo paso a paso.



Objetivos

- Desarrollar el pensamiento lógico, ayudando al alumnado a comprender cómo se estructura un programa.
- Fomentar la creatividad a través de la exploración y creación de sus propias secuencias de movimientos y sonidos.
- Mejorar la coordinación motora.
- Introducir la programación a través de una primera experiencia en programación de manera accesible y lúdica.

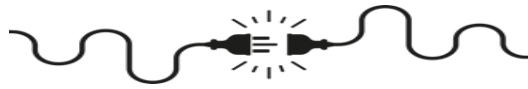
Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística; matemática y competencia en ciencia y tecnología; digital; personal, social y de aprender a aprender y competencia creativa.





¿Cómo lo hacemos?

1. Para preparar la actividad necesitaremos imprimir y recortar las tarjetas de bloques (incluidas en el apartado de recursos) y un lugar visible donde exponer las tarjetas.
2. Contextualización de la actividad: explicaremos a la clase que los robots siguen instrucciones que crea (programa) una persona. Vamos a programar a la clase igual que si fuesen robots.
3. Mostraremos los bloques de programación que vamos a utilizar y practicaremos con la clase los sonidos y movimientos a realizar. En el documento de tarjetas encontramos una guía de bloques que explica cada uno de ellos.
4. Realizaremos una secuencia que mostraremos a la clase pegando las tarjetas de bloques en un lugar visible. En el documento de tarjetas podemos observar algún ejemplo de secuencias.
5. Pediremos a la clase que ejecute el programa (realizando las acciones y sonidos) al mismo ritmo, comenzando despacio y marcando el ritmo.
6. Realizaremos varias combinaciones de bloques. En el documento de tarjetas podemos observar algún ejemplo de secuencias.
7. Ajustaremos la dificultad de la actividad añadiendo o quitando bloques, como los bucles. También podemos utilizar un ritmo más lento o más rápido, hacer una secuencia más corta o más larga, etc. Haciendo uso de los bloques de elección libre podemos añadir movimientos o sonidos elegidos por la clase.
8. Por último, podemos invitar a algún alumno/a a elegir los bloques para una secuencia que ejecutará el resto de la clase.



Sugerencias

Se puede adaptar el nivel de la actividad aumentando o reduciendo el número de bloques. Por ejemplo, el uso de bucles puede ser recomendable a partir de 5 años. En tres años, presentar un número reducido de bloques.



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Tarjetas de bloques impresas, tijeras, cinta adhesiva o masilla adhesiva, pizarra o espacio en el aula para pegar las tarjetas.



Espacios: aula amplia, patio, gimnasio.

Tipo de actividad: gran grupo.

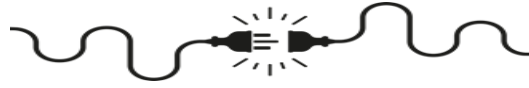


Tarjetas para imprimir: [Enlace](#)

El archivo incluye:

- Tarjetas de bloques de programación desenchufada, para imprimir y recortar.
- Guía de bloques (no es necesario imprimir).
- Ejemplos de secuencias (no es necesario imprimir).





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Comprende y ejecuta los movimientos y sonidos asociados a cada bloque.			
Comprende el orden de la ejecución de las acciones que forman parte de la secuencia.			
Se adapta al ritmo propuesto para ejecutar la secuencia.			
Participa y aporta ideas, mostrando iniciativa.			





Pensamiento Computacional

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

Código QR vinculado al recurso de la actividad:

