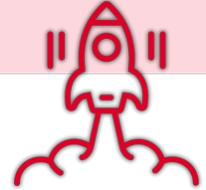


Título: PREHISCODE: AVENTURA EN LA ERA DE PIEDRA

Nivel educativo: 2º y 3er curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 y 5 años).

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: Cualquier trimestre. 3 o más sesiones.



Descripción breve de la actividad

En PreHisCODE: Aventura en la era de piedra, los jugadores guían a Torak y Kara, dos personajes prehistóricos, a través de un tablero dividido en cuadrículas, usando cartas de movimiento (recto, izquierda o derecha) y acción. El objetivo es superar desafíos como cazar animales, recolectar recursos o encender fuego que se indicarán a través de un cuento. En sus movimientos, deben tener en cuenta obstáculos naturales como el río o animales salvajes. Los jugadores logran la misión cuando la secuencia de cartas (o algoritmo) es correcto.

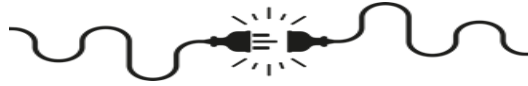


Objetivos



- Introducir lenguaje de programación básico.
- Fomentar el pensamiento lógico.
- Estimular el pensamiento computacional.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- Fomentar la creatividad y la exploración.





¿Cómo lo hacemos?

1. Presentamos a los personajes y el tablero de juego.
2. Contamos el cuento. Analizamos la información del cuento.
3. Detectamos el punto de partida y el punto de finalización.
4. Tenemos en cuenta posibles acciones intermedias.
5. Seguimos con el dedo el recorrido de los personajes.
6. Expresamos verbalmente las indicaciones de movimiento o acciones.
7. Realizamos la secuencia (algoritmo) con las cartas.
8. Repasamos para depurar el código en busca de posibles errores.
9. Cambiamos de grupo o equipo para comprobar el código de los compañeros.
10. Analizamos si el código de otros equipos es correcto o no.
11. En caso negativo, ayudamos a los compañeros a corregir (depurar) el código.
12. Debatimos sobre otros posibles resultados correctos.
13. Una vez acabadas todas las misiones, pueden jugar a inventar nuevas misiones.

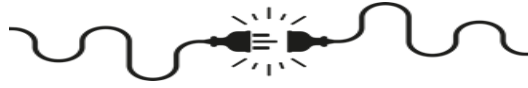
Competencias clave a desarrollar: Comunicación lingüística; matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería; personal, social y de aprender a aprender; ciudadana; en conciencia y expresiones culturales.

Sugerencias

Es interesante conocer la vida de los humanos de la prehistoria antes de realizar el juego. ¿Qué animales cazaban? ¿Cómo hacían su ropa? ¿Qué utensilios usaban? ¿Cómo eran sus representaciones artísticas?

La actividad viene con una propuesta de cuento con una serie de secuencias y misiones que son adaptables a las necesidades del grupo.





Recursos

- **Personales:** Docente y alumnado.
- **Materiales:** Tablero, fichas de personaje, cartas y cuento. Enlace de descarga con el material.



Espacios: Aula.

Tipo de actividad: Actividad desenchufada.



 Actividades Desenchufadas

FICHAS DE PERSONAJE

		TORAK
		KARA

CARTAS DE SECUENCIA

				
ACCION	IZQUIERDA	RECTO	DERECHA	ACCION

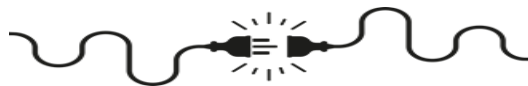
Tablero de juego: Un tablero de 8x8 con una ilustración de un paisaje con un río, árboles, cuevas y animales. Las columnas están etiquetadas con las letras A, B, C, D, E, F, G, H y las filas con los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Ficha de actividades DESENCHUFADAS - INFANTIL - CE4.0_M ©23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under  CC BY-NC-SA 4.0

[ENLACE DE DESCARGA PREHICODE](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Seguimiento de instrucciones	Sigue todas las instrucciones correctamente y sin ayuda.	Sigue las instrucciones, pero necesita algo de ayuda o repetición ocasional.	Necesita constante ayuda y guía para seguir las instrucciones.
Secuenciación de acciones	Organiza las acciones en el orden correcto sin dificultad.	Organiza las acciones en el orden correcto, pero con alguna corrección.	Tiene dificultad para organizar las acciones en el orden adecuado.
Resolución de problemas	Encuentra soluciones por sí mismo, mostrando iniciativa y creatividad.	Resuelve problemas con ayuda o sugerencias ocasionales.	No puede resolver problemas sin ayuda constante.
Colaboración y participación en grupo	Participa activamente, coopera y colabora con los compañeros de manera efectiva.	Participa, pero a veces necesita ayuda para colaborar con sus compañeros.	Muestra poca o ninguna colaboración en las actividades grupales.





Pensamiento Computacional

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.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.



Más información

[Recursos](#)

