

Título: VÍSTEME DESPACIO, QUE TENGO PRISA.

Nivel educativo: 3º curso de 2º ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Crecimiento en armonía.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (tercer trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a generar un algoritmo para ordenar, mediante imágenes, la secuencia de vestirse correctamente. Asimismo, se introducirá una variable que interferirá en el algoritmo, en este caso el tiempo atmosférico, para el que habrá unas opciones más adecuadas que otras.

El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán a resolver un problema de su rutina diaria, utilizando una concatenación de acciones programadas.



Objetivos

- Introducir el pensamiento computacional.
- Desarrollar la capacidad de planificar.
- Comprender variables.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.
- Estimular el pensamiento crítico.

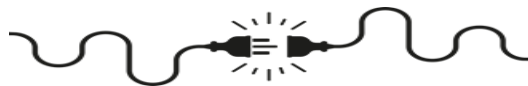
Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática y en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

- 1. Prepara las tarjetas imprimibles con las prendas de vestir:** una camiseta de manga corta, un par de calcetines, unos pantalones, un jersey/sudadera, unas botas de lluvia, unas zapatillas deportivas, un abrigo, un gorro de lluvia y una gorra. Plastifica las tarjetas. **Prepara las tarjetas representando día lluvioso/soleado. Imprime varias tarjetas con la flecha. Imprime la figura humana.**
- 2. Fase de explicación:** aprovechando el momento de asamblea, se lee el cuento “¡A vestirse!”. Durante la reflexión post lectura, se hace hincapié en que el alumnado indique qué ocurre primero y cómo se suceden las acciones relacionadas con el acto de vestirse. Es importante que el alumnado identifique correctamente la secuencia. Posteriormente, se plantea la hipótesis “¿Qué pasaría con la ropa si hace sol/llueve?” y se introducen en la explicación estas dos variables (ropa idónea para lluvia y ropa idónea para buen tiempo). Una vez terminadas las actividades de lectura y reflexión, todavía en asamblea, se muestra el material con el que van a trabajar en parejas (tarjetas, flechas y figura humana impresa). Se les muestra un ejemplo de la actividad (que se detallará en el punto 3).
- 3. Actividad de programación en parejas:** Se distribuyen las parejas por el aula de referencia. Se les entregan los dos sets de tarjetas de prendas de vestir, las dos tarjetas de sol y lluvia, la figura humana y las flechas. Se les asignarán las tareas de “programar” y “ejecutar” por turnos y cada uno realizará tanto la actividad de programar el algoritmo como la de vestirse dos veces (la primera vez sin introducir la variable “tiempo atmosférico”). Hay un ejemplo visual de ambas tareas en la sección “Recursos”. **Programar:** el alumno que programa el algoritmo deberá ordenar las tarjetas de prendas correctamente (cada tarjeta de ropa deberá ir seguida de una flecha) de modo que las prendas que se solapan en la vida real, lo hagan igual en el algoritmo (ejemplo: calcetines antes que calzado). En el turno de las variables, además, hay que colocar de forma aleatoria el sol o la lluvia previamente, para programar en función del tiempo atmosférico. **Ejecutar:** el otro alumno lee el algoritmo y viste a la figura siguiendo el orden programado y las variables introducidas.



Sugerencias

Una vez que el grupo domine las tareas de programar y ejecutar tanto con variables como sin ellas, se puede introducir una variante en la que el profesor programa un algoritmo con las tarjetas que contiene algún error (el calzado se ha colocado antes que los calcetines) y el alumnado deberá “depurar el código” revisando el algoritmo y reparando el error.

Por otro lado, se puede emplear cualquier otro recurso para favorecer el input durante la asamblea, no necesariamente un cuento (puede ser un vídeo, una canción o una representación con marionetas).

En el siguiente enlace se accede a la versión digital del cuento sugerido para la presentación de la actividad durante la asamblea: [¡A vestirse!](#)



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cuento acerca de vestirse (sugerencia “¡A vestirse!” de Las Historias de Álex) 2 sets de tarjetas con imágenes de prendas de vestir (plastificadas). Dos tarjetas por equipo representando un día soleado y un día lluvioso. Tarjetas con flechas o flechas de plástico y plastificadora. Una figura humana impresa y plastificada.

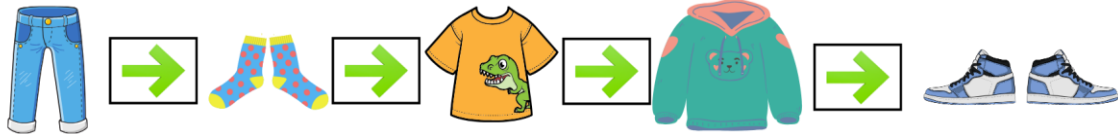


Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: asamblea y parejas.



Esto sería un ejemplo de la actividad de programación que realizaría un miembro de la pareja:



Esto sería un ejemplo de la actividad de ejecución que realizaría el otro miembro de la pareja:



Pincha en el siguiente enlace para obtener los recursos:

[TARJETAS IMPRIMIBLES](#)

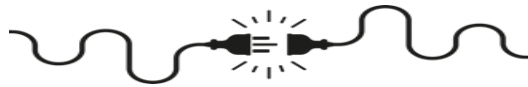




¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica para evaluar la actividad:

Criterios de Evaluación			
Ordena los elementos correctamente.			
Identifica la variable y programa correctamente.			
Localiza el error y lo corrige (depuración).			
Participa activamente en las actividades en grupo.			



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

Escanea los siguientes códigos QR para acceder a tanto a las tarjetas imprimibles como a la versión digital en MadREAD del cuento sugerido:



¡A vestirse!



Tarjetas