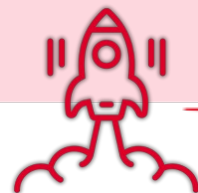


Título: ZIPPYBOT NECESITA CARGA

Nivel educativo: 2º Ciclo de Educación Infantil.

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 3 sesiones en el 3er trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, se propone al alumnado utilizar un algoritmo para ordenar imágenes y secuencias, simulando el proceso agregar bloques en aplicaciones digitales; con fichas y un tablero el alumnado puede diseñar recorridos con diferentes niveles de dificultad.

El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán cómo una aplicación presenta un reto, divide en partes el reto, ejecuta ordenadamente las ordenes y comprueba el resultado.

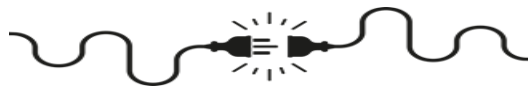


Objetivos

- Ordenar imágenes, entre otros elementos, comparándolos dos a dos.
- Analizar y recordar el camino correcto a seguir en la red de clasificación.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones y resolver problemas en tiempo real.
- Mejorar la coordinación y el equilibrio.

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





¿Cómo lo hacemos?

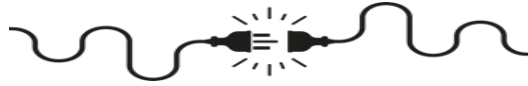
3 SESIONES

1. Imprime los diferentes archivos para el desarrollo de la actividad. Se compone de unas instrucciones, tablero, retos y fichas de recorridos (que tienen que recortar). Se puede jugar encima de la mesa o en el suelo, individual o por parejas.
2. Explicar al alumnado el tipo de juego que se va a desarrollar, que van a trabajar con fichas y un tablero, para diseñar recorridos posibles del protagonista (ZippyBot) hasta la estación de recarga de baterías.
3. Entrega a cada uno de los estudiantes, instrucciones, tablero, retos y fichas.
4. Los estudiantes deben avanzar en dificultad a medida que vaya superando los retos, numerados en orden de dificultad.
5. El profesorado comprobará durante el desarrollo de la actividad que van consiguiendo los retos. Se abre la posibilidad de trabajar en parejas, desarrollando dos roles, el que resuelve el reto y el otro alumno que haría de corrector, intercambiando los roles según se considere oportuno.
6. Para cambiar de nivel de dificultad debe ser supervisado por el profesorado.
7. La actividad se puede realizar con dos parámetros, utilizar el menor número de fichas en el recorrido o por el contrario utilizar el máximo de fichas, buscando el desarrollo de la creatividad y la mejora del pensamiento computacional.
8. Una vez finalizada la actividad, el docente reflexionará con el grupo clase sobre cómo creen que clasifica un ordenador, llegando a la conclusión de que ordena comparando dos a dos y no de forma aleatoria.



Sugerencias

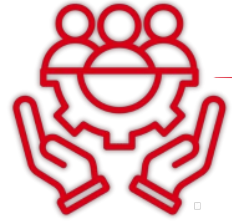
Esta actividad permite la generación de fichas y otros personajes diferentes a los propuestos. Utilizando el mismo tablero y fichas diseñadas por el alumnado pueden plantear retos al resto de compañeros.



Recursos

Personales: profesorado y alumnado.

Materiales: documento con las instrucciones del juego, retos, tablero y fichas.



Espacios: aula ordinaria

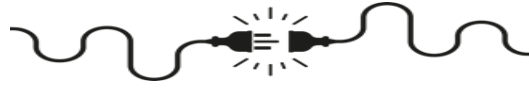
Tipo de actividad: desenchufada



Descarga de documentos:

- [Instrucciones.](#) (Descarga pdf)
- [Tablero de juego.](#) (Descarga pdf)
- [Fichas ZippyBot.](#) (Descarga pdf)
- Retos para realizar con diferentes niveles.
 - [Reto 1](#) (Descarga pdf)
 - [Reto 2](#) (Descarga pdf)
 - [Reto 3](#) (Descarga pdf)
 - [Reto 4](#) (Descarga pdf)








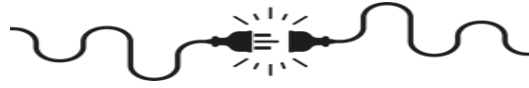
¿Qué hemos aprendido?



Texto: rúbrica evaluación (secuencias)

Criterios de Evaluación			
Participación	El niño/a participa activamente durante toda la actividad, mostrando entusiasmo.	El niño/a participa de manera intermitente en la actividad, mostrando interés ocasional.	El niño/a participa de manera mínima o no participa en la actividad.
Capacidad para identificar secuencias	El niño/a identifica y completa secuencias y comprende su funcionamiento.	El niño/a identifica y completa secuencias casi siempre.	El niño/a identifica y completa secuencias siempre.
Comprensión básica de la resolución de patrones	Identifica y reconoce los patrones de movimientos del robot en las actividades de iniciación.	Identifica y reconoce los patrones de movimientos del robot de nivel medio.	Identifica y reconoce los patrones de movimientos del robot de nivel avanzado.





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



Documentos:



Instrucciones



Tablero



Fichas



RETO 1



RETO 2



RETO 3



RETO 4