

Título: EL CUMPLEAÑOS DE KIARA

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

Áreas Curriculares: interdisciplinar (áreas 1, 2, 3).

Temporalización: una sesión de 45 minutos.

(En cualquier trimestre, dependiendo del nivel de la clase).



Descripción breve de la actividad

En esta sesión, los alumnos realizarán varias actividades de robótica desenchufada dentro del contexto de una situación sobre un personaje (puede ser un personaje familiar para la clase como la mascota de la clase o el propuesto). Tendrán que indicar el camino a través de flechas, diferenciar por tamaño y clasificar elementos.

Se propone que el docente explique que las acciones que van a realizar los alumnos en las actividades corresponden al proceso que se llevaría a cabo al programar acciones robotizadas en un dispositivo.



Objetivos



- Ordenar elementos por su tamaño.
- Trabajar la lateralidad.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Clasificar objetos en habitaciones del hogar.
- Posible introducción a trabajar con bucles.

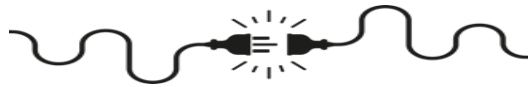
Competencias clave a desarrollar: lingüística, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

1. El docente presenta al personaje propuesto, explica que es su cumpleaños y que tenemos que ayudarlo a comprar una tarta y a celebrarlo con su familia, para familiarizarse con el personaje y su situación si no se ha trabajado con ello previamente. Este paso se puede realizar en la asamblea/gran grupo. Se puede usar el personaje propuesto u otro a elegir que ya forme parte de la clase.
2. La primera actividad se puede realizar en parejas o de manera individual. Se entiende que la clase ya ha practicado en gran grupo este tipo de actividades.
3. Los materiales necesarios se proporcionan en el apartado "Recursos". El docente proporciona las fechas de la ficha recortadas y la ficha de actividades.
4. Se puede poner adhesivo para reutilizar los materiales o que los peguen con pegamento. Los alumnos las tienen que pegar o sobreponer sobre el mapa marcando el camino que llevará al personaje a la pastelería.
5. En caso de alumnado más avanzado se puede introducir el concepto de bucles y realizar la actividad haciendo uso de ellos.
6. Después, los alumnos deberán realizar la segunda actividad, que consiste en distinguir por tamaños y rodear la tarta más grande. Esta es una actividad más sencilla pero se da por hecho que el alumnado no ha trabajado tanto este tipo de distinciones. Si no fuera el caso, se propone hacer una modificación a la actividad añadiendo a las instrucciones que ordenen las tartas por tamaños. Otra opción sería realizarlo con peluches u objetos.
7. La última actividad es de clasificación, los alumnos tendrán en la propia ficha que distribuir los regalos que ha recibido el personaje por su cumpleaños en las estancias de la casa en las que corresponden.
8. Para finalizar se puede volver al gran grupo y comentar con el alumnado dificultades o elementos que han aprendido.



Sugerencias

Se propone que el docente explique que la intención de las actividades es la de fingir que el personaje es un robot al que se le tienen que dar instrucciones, ya que así se contextualizan mejor las actividades en el ámbito de la robótica y se va introduciendo el concepto al alumnado. Además, en la explicación de las actividades se proponen adaptaciones según necesidades o nivel.

Se puede realizar también la primera actividad dirigiendo en un mapa a tamaño grande a otro compañero que haga del personaje.



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** fichas y materiales propuestos y proporcionados, pizarra y tiza, pegamento o adhesivo, plastificadora, lapiceros.



Espacios: aula con pupitres y con espacio para asamblea.

Tipo de actividad: individual o parejas. Gran grupo.



[Actividades completas.](#)

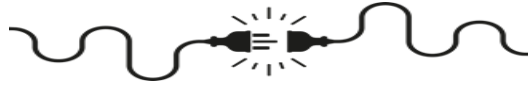
[Actividad 1.](#)

[Actividad 2.](#)

[Actividad 3.](#)

[Flechas.](#)





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica:

Criterios de Evaluación			
Dirige a través de flechas a un personaje por un mapa.			
Ordena por tamaños.			
Clasifica elementos cotidianos en estancias del hogar.			
Coopera y se comunica adecuadamente con otros compañeros.			





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.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Actividades



Actividad 1



Actividad 2



Actividad 3



Flechas