



Título: ASAMBLEA DESENCUFADA

Nivel educativo: 2º Ciclo de Educación Infantil.

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos, al comenzar la mañana (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Esta asamblea desenchufada integra 10 actividades interconectadas que trabajan el pensamiento computacional mediante juegos, secuencias y resolución de problemas sin dispositivos electrónicos. Está diseñado para adaptarse a los tres cursos de educación infantil, promoviendo habilidades como la secuenciación, el reconocimiento de patrones y la creación de algoritmos sencillos.



Objetivos

- Desarrollar el pensamiento computacional mediante la revisión de problemas, el reconocimiento de patrones y la creación de secuencias lógicas.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo mediante actividades interactivas.
- Introducir conceptos básicos de programación como instrucciones paso a paso, condicionales y bucles.
- Reforzar habilidades transversales como la lateralidad, la memoria visual y la resolución de problemas cotidianos.

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





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Tableros imprimibles con flechas de dirección (izquierda/derecha/arriba/abajo). Dados con números y modificadores (rápido/lento), tarjetas con símbolos y conceptos a trabajar (días, estaciones, objetos), cuadros de doble entrada para clasificar el tiempo atmosférico, “mood meter” con emociones, mandos con secuencias de letras, números.



Espacios: aula.

Tipo de actividad: grupo-clase y/o pequeños grupos.



¿Cómo lo hacemos?

Actividades de la Asamblea Desenchufada: Las actividades están diseñadas para adaptarse a todos los niveles de infantil, permitiendo ajustar la complejidad según las necesidades del grupo.

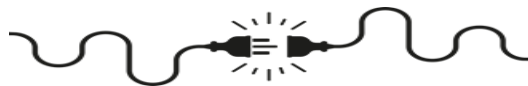
1. ¿Qué día es hoy?

Los alumnos colocan flechas de dirección en un tablero con días de la semana para avanzar desde la casilla de salida hasta el día actual. Se debe hacer énfasis en contar los pasos que tenemos que dar hasta llegar a ese día.

Ejemplo: *"Para llegar al viernes, necesitamos 5 flechas hacia arriba"* .

Recomendación: Cantar la canción de los días de la semana que trabajen en la asamblea habitual.

Extensión: Se pueden usar bloques de LEGO STEAM Park para “montar” una torre con los días de la semana.



2. ¿Qué tiempo hace hoy?

Los alumnos deben crear la secuencia de flechas que lleve a nuestro robot Codi desde la salida hasta la casilla que represente el tiempo de hoy. Para ello, crearán una secuencia de movimientos con flechas y utilizarán el mando del tablero para representar el camino.

Adaptación: en el ANEXO se incluye otro tablero más pequeño (3x3), pensado para los cursos inferiores de la etapa de Infantil, en el que se trabajarán las coordenadas de manera sencilla. En él los alumnos tienen que desplazar a Codi (Avanzar, derecha y avanzar), para encontrar el icono que mejor represente el tiempo de cada día.

Ejemplo: *"Si hace sol, avanza 2 flechas hacia arriba y 3 hacia la derecha"*.

3. ¿En qué estación del año estamos?

De manera similar a la actividad anterior, en este tablero de las estaciones, programaremos a Codi para que encuentre la estación del año en la que nos encontramos. Los alumnos usarán en este caso, directamente el mando con las flechas de movimiento para llegar a la estación correspondiente (primavera, verano, otoño, invierno)

Ejemplo: *"Para llegar al invierno, pulsamos 4 veces el botón "avanzar"*.

Extensión: Añadir palabras escritas, nombres de las estaciones u objetos reales (ej. flor, gorro de nieve, bufanda, sombrilla, playa, hoja seca) que deben recoger por el camino antes de llegar a la estación.

4. ¿En qué mes del año estamos?

Los alumnos avanzan por una línea numerada del 1 al 12 hasta llegar al mes actual.

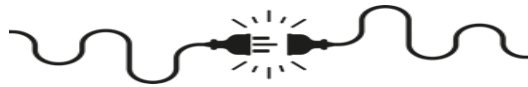
Ejemplo: *"Para llegar a febrero, Codi avanza 2 veces"*.

5. ¿Nos lo cuentas ordenado?

Encontramos una red de ordenamiento de cuatro elementos. El alumnado la utilizará para ordenar números, resultados de operaciones sencillas, secuencias de cuentos, ordenar hechos o pasos de un hábito o secuencia...

Ejemplo: *"Ordena los números del 1 al 4"*.

Extensión: Usar secuencias de cuentos, hábitos (ej. lavarse los dientes), rutinas (ej. antes de venir al cole). En el ANEXO 3, se incluyen algunas fichas a modo de ejemplo.



6. ¿Cómo se siente Codi?

Comienza hablando de las emociones y pon algún ejemplo de alguna situación cercana a la clase, pregúntales cómo se sienten y sitúales dentro del tablero "Mood Meter". Después, identificando los colores en el termómetro, pídeles que muevan a Codi utilizando el mando "arriba-abajo" hasta alcanzar el color que se identifique con su estado de ánimo. Así conseguirás programar cómo se siente Codi en el tablero "Mood Meter".

Extensión: Crear una historia grupal usando las emociones seleccionadas o inventar "recetas" para cambiar de estado.

7. ¿Programas a tus amigos?

En esta actividad el alumnado lanza dos dados, uno marca el número de la acción que debe realizar el compañero (dar palmas, saltar, bailar...) y el otro marca modificadores, si lo hace rápido, lento, de puntillas, en grupo, dando vueltas o con los ojos cerrados.

Ejemplo: "Haz 3 palmas rápidas".

Extensión: Crear secuencias de 2 acciones (ej. "baila lento + da vueltas").

8. ¿Cuál es el orden correcto?/ MANDOS. Anexo 4.

Utilizando el mando de animales, el docente pulsará una secuencia (por ejemplo de 4 elementos: león, cerdo, zorro y jirafa), que los alumnos tendrán que memorizar para después ordenar las tarjetas en el orden correcto.

Puedes adaptar la dificultad de la secuencia a la edad de tu alumnado, empleando más o menos elementos.

Extensión: emplea el mando relacionando cada animal con algún elemento identificativo, como pueden ser características físicas, sonidos, colores,...

9. ¿Cuál es el mensaje secreto?

Un nuevo mando con iconos diferentes oculta un mensaje secreto. El código que deben descifrar se obtiene intercambiando cada imagen por la inicial de esa palabra (por ejemplo, "abeja" = "a"). El docente pulsará las imágenes por orden y pedirá a sus alumnos que descubran la palabra secreta.

Puedes adaptar la dificultad de la secuencia a la edad de tu alumnado, empleando más o menos elementos.



Extensión: en el ANEXO 5, se adjunta una plantilla en blanco para que puedas crear tu propio mando con flashcards intercambiables que tengas en clase. De esta forma, crearás el mensaje secreto que quieras y podrás adaptarlo a la temática que estés trabajando en clase en cada momento.

Si creas un mando propio también podrás usarlo para ordenar cuentos, poemas o canciones y pedirle a tus alumnos que lo ordenen de manera secuenciada.

10. ¿Bailamos y cantamos?

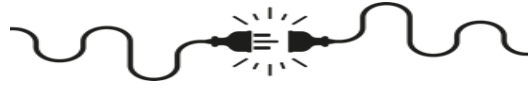
Con esta canción, la clase entera aprenderá movimientos básicos de programación y terminará la asamblea desenchufada de manera divertida.

Recomendación: Realizar en primer lugar los movimientos con las fichas de “Codi” para crear una coreografía todos juntos, que luego podrán interpretar con el grupo-clase.

Sugerencias

La asamblea puede adaptarse a cualquier curso de la etapa de Educación Infantil. El docente deberá decidir qué actividades incluir cada día en su asamblea, ya que se trata de un recurso flexible que debe ajustarse a la realidad del aula.

Se recomienda utilizarla una vez por semana para que los alumnos puedan asimilar los conceptos del pensamiento computacional de manera progresiva.



Tableros para imprimir:

Asamblea desenchufada en A4 ó A3:

Actividades Desenchufadas

¿En qué mes del año estamos?
¿Cuántas flechas necesitarás?

Actividades Desenchufadas

¿Qué día es hoy?
Coloca a Codi sobre la casilla de salida y prográmalo para que llegue hasta el día de hoy. ¿Cuántas flechas necesitarás?

Anexo con recursos adicionales:

Actividades Desenchufadas

El robot Codi
(diferentes tamaños)

INSTRUCCIONES:
Imprima, recorta,
doble, plastifica y
monta a Codi.

ANEXO 1

ANEXO 4

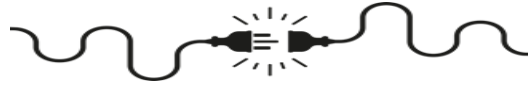
Actividades Desenchufadas

Canción CODI

Asamblea en pósters para montar

VÍDEO EJEMPLO USO ASAMBLEA DESENCHUFADA





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Participa activamente en todas las actividades, mostrando entusiasmo e iniciativa.			
Entiende y sigue todas las instrucciones sin necesidad de repetición.			
Demuestra excelente capacidad para crear y seguir secuencias lógicas en todas las actividades.			
Aborda y resuelve problemas de manera independiente, mostrando creatividad.			
Colabora eficazmente, apoya a sus compañeros y contribuye positivamente al grupo.			





Pensamiento Computacional



Algoritmos (pasos y reglas): al seguir las instrucciones visuales de las tarjetas, se aprende a ejecutar una serie de pasos bien definidos para reproducir el patrón correcto. También, resuelven problemas al identificar qué mano o manos (izquierda o derecha) utilizar. Este proceso les ayuda a comprender la importancia de seguir un conjunto de reglas o secuencias para completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): los patrones más complejos se dividen en pasos pequeños y manejables. El alumnado descompone la tarea en partes más sencillas, como identificar el color, la mano y el dedo correspondiente, lo que facilita el proceso de resolución.

Patrones (detectar y usar similitudes): los estudiantes identifican patrones en las tarjetas, notando similitudes en las posiciones de las gomitas. Al reconocer estos patrones, son capaces de replicar las combinaciones de manera más rápida y eficiente en futuras tareas.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): durante la actividad, aprenden a concentrarse en los elementos clave (colores y posiciones de las gomitas) y a descartar detalles que no son relevantes para resolver el problema, como por ejemplo el color de la piel de las manos, simplificando así el proceso y facilitando la resolución.



Más información

Código QR vinculado con el recurso de la actividad:

Asamblea en A3/A4



Asamblea póster



Anexos



Canción



Vídeo

