

## Título: EL CAMINO SECRETO DEL ROBOT

**Nivel educativo:** 1<sup>er</sup> curso 2<sup>o</sup> ciclo de Educación Infantil.

**Áreas Curriculares:** Descubrimiento y exploración del entorno.

**Temporalización:** 1 sesión 45 minutos en el 3<sup>er</sup> trimestre.



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad el alumnado trabajará el concepto de seriación (ordenar elementos en una secuencia lógica) a través del juego simbólico, mientras guían a un "robot" u objeto de juego simbólico por un camino de formas geométricas para descubrir una imagen secreta.

El docente pretende conseguir que el alumnado identifique secuencias ordenadas que conducen a la realización de una tarea.



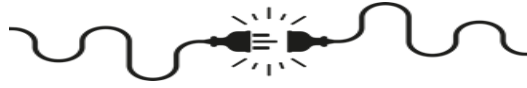
## Objetivos



- Identificar formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Secuenciar formas geométricas en una serie ordenada.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Reconocer el funcionamiento de la secuencia para llegar a resolver el reto final.

**Competencias clave a desarrollar:** lingüística, matemática, digital, personal, social y de aprender a aprender.





## ¿Cómo lo hacemos?

- 1. Preparación del espacio:** coloca en el suelo las cartulinas con las figuras geométricas ordenadas en una secuencia que se repita, al menos, tres veces para que el alumnado pueda identificar el patrón.  
  
Ejemplo: círculo - cuadrado - triángulo - círculo - cuadrado - triángulo - círculo - cuadrado - triángulo
- 2. Introducción a la actividad:** inventa una historia para captar su atención.  
*“Nuestro robot nos ha pedido ayuda para encontrar la imagen secreta pero solo puede avanzar si averiguamos la secuencia correcta de formas geométricas. Es importante trabajar todos juntos para encontrar la imagen y llegar al destino”.*
- 3. Desarrollo del juego:** explícales que el robot tiene que moverse siguiendo el camino de figura geométrica a figura geométrica. Únicamente se moverá si dicen en voz alta la forma geométrica de la que parte el robot y la figura geométrica a la que se dirige en la serie. Ejemplo: “Está en el círculo, tiene que llegar al cuadrado”.  
  
Si un estudiante se equivoca en la identificación de la secuencia, el robot no podrá continuar avanzando. Puede recibir ayuda de otros estudiantes para averiguarlo y de este modo trabajar colaborativamente. Si los estudiantes guían correctamente al robot este seguirá avanzando.
- 4. Mensaje secreto:** cuando lleguen al final del camino verán que una tarjeta de la secuencia ha desaparecido. Tendrán que averiguar el patrón para adivinar la siguiente forma geométrica que completa la secuencia y da acceso a la imagen secreta.

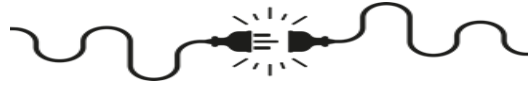
## Sugerencias

**Niveles de dificultad:** para introducir la actividad puedes realizarla con colores. Si observas que el alumnado domina la actividad incluye variaciones de color a las formas.

**Robot viviente:** el alumnado puede tomar el papel de robot y que el resto de la clase le guíe a través de la secuencia.

**Mensaje creativo:** puedes cambiar el mensaje secreto y que sea una palabra sencilla o una imagen que de una pista.





## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cartulinas o papeles de colores: rojo, azul, verde, amarillo. Figuras geométricas: círculos, cuadrados, triángulos. Un muñeco o robot de juguete. Tarjeta con el "mensaje secreto": puede ser una tarjeta con un dibujo simple: sol, flor, animal, etc. Cinta adhesiva: para fijar las cartulinas al suelo, si es necesario.



**Espacios:** aula clase, aula del futuro, gimnasio.

**Tipo de actividad:** gran grupo (asamblea).



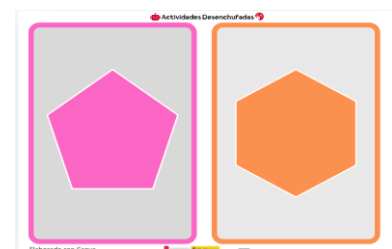
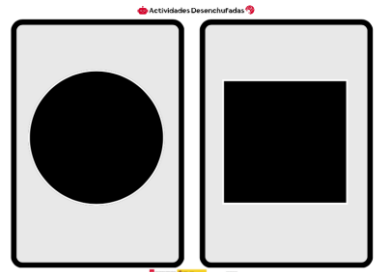
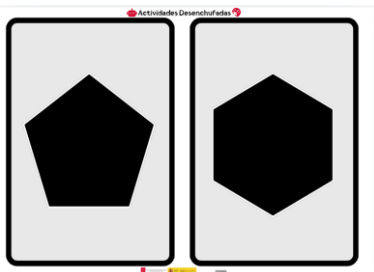
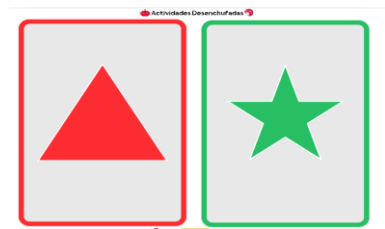
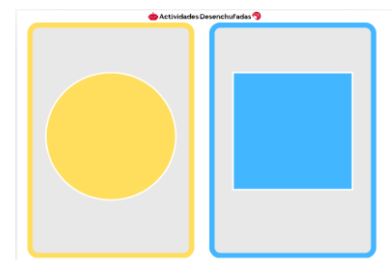
## Recursos "El camino secreto del robot"

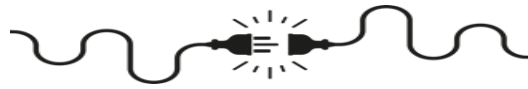
 **Actividades Desenchufadas** 

### El camino secreto del robot



Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes





## ¿Qué hemos aprendido?

### Rúbrica de la actividad

Criterios de Evaluación			
<b>Participa activamente y con entusiasmo. Muestra interés en la actividad.</b>	Participa siempre con entusiasmo y se involucra activamente en todas las actividades.	Participa en la mayoría de las actividades con interés y entusiasmo moderado.	Participa rara vez y necesita estímulo constante para involucrarse en la actividad.
<b>Sigue las instrucciones de la actividad.</b>	Sigue las instrucciones de manera independiente y correcta.	Sigue las instrucciones adecuadamente, aunque requiere algún recordatorio.	Necesita ayuda frecuente para comprender y seguir las instrucciones.
<b>Identifica las siguientes figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, estrella, rombo y pentágono.</b>	Reconoce correctamente todas las figuras geométricas sin ayuda.	Reconoce algunas figuras geométricas con seguridad, pero necesita apoyo en otras.	Reconoce una o ninguna figura geométrica, incluso con ayuda.
<b>Identifica el patrón de la secuencia.</b>	Identifica patrones de secuencias correctamente y de forma autónoma.	Identifica patrones sencillos con alguna ayuda.	Tiene dificultades para identificar patrones, incluso con ayuda.





## 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.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[Recursos “Camino secreto del robot”](#)

