



## Título: RELEVOS CODIFICADOS

**Nivel educativo:** 3<sup>er</sup> curso del 2<sup>o</sup> ciclo de Educación Infantil (5 años).

**Áreas Curriculares:** comunicación y representación de la realidad.

**Temporalización:** 1 sesión 45 min en el tercer Trimestre.



## Descripción breve de la actividad

Experiencia dinámica de aprendizaje de codificación simple que facilitará la autonomía personal con el fin de trabajar el proceso de alfabetización digital. Para ello mostrarán tarjetas con flechas hacia delante, giro a un lado y al otro y números del 1 al 4. Deberán seguir las indicaciones para llegar a la casilla de salida, donde encontrarán una ficha de cálculo que deberán resolver.



## Objetivos

1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.
2. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.
3. Realizar operaciones sencillas.

**Competencias clave a desarrollar:** competencia digital, matemática y ciudadana.





## ¿Cómo lo hacemos?

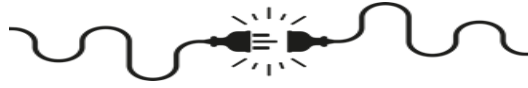


1. Explicación de la organización de la actividad en gran grupo en el aula: en la PDI se puede proyectar la ficha “espacio de juego” y si no dibujarlo en la pizarra. **Ver ficha espacio de juego.**
2. Explicación de las tarjetas secuencia: flecha hacia adelante, flecha hacia un lado, flecha hacia el otro, números del 1 al 4. **Ver ficha tarjetas secuencia.**
3. Explicación ficha de cálculo. **Ver ficha de cálculo.**
4. Formación de los tres equipos: equilibrando capacidades, género, etc. y explicación de cómo se organizarán en el campo de juego y rotación. **Ver ficha organización.**

5. Explicación de la actividad:

Un compañero/a frente al tablero de juego irá mostrando las secuencias que debe seguir el primero de la fila de su equipo. Si muestra el número 1 y una flecha hacia delante, el niño/a deberá desplazarse hacia delante una casilla, si muestra la flecha giro hacia un lado (izquierda); el niño/a deberá dar un giro hacia ese lado dentro de la casilla. Continuar con la muestra de tarjetas hasta conseguir que el compañero/a llegue a la casilla de salida donde encontrará una ficha de cálculo con sumas de una sola cifra. Una vez resuelto uno de los cálculos, ocupará el rol del que muestra las tarjetas secuencia. El que ocupaba ese rol, correrá a ocupar el último sitio de la fila. Repetir sucesivamente hasta que todos/as hayan vivenciado todos los roles.

6. Se les explica que cuando todos los niños/as del mismo grupo hayan terminado la rotación, comprobarán los cálculos de su ficha. Si dan el visto bueno, avisarán al profesor/a que han terminado.
7. Desplazamiento al espacio de juego (patio o gimnasio), distribuirlos en los tres espacios de juego y llevar a cabo un ejemplo con uno de los grupos. Una vez que tengan claro los pasos a seguir y las rotaciones, comenzar el juego.



## Sugerencias

- Trabajar con tiempo cerrado. Para asegurarnos de no superar el tiempo de la sesión.
- La profesora puede cambiar los obstáculos de cuadrícula.
- Se puede modificar la ficha de cálculo: simplificar o complicarla.



## Recursos

**Personales:** profesorado y alumnado.

**Materiales:** tarjetas (flecha hacia arriba, flechas izquierda y derecha y números del 1 al 4), tiza o cinta adhesiva (para delimitar el espacio de juego) y 9 objetos (pueden ser pelotas, material de psicomotricidad, ruedas, etc.) y ficha para los cálculos matemáticos.



**Espacios:** patio o sala de psicomotricidad.

**Tipo de actividad:** tres grupos.



Enlace fichas:

## 1. FICHA ESPACIO DE JUEGO



## 2. FICHA TARJETAS SECUENCIA



## 3. FICHA DE CÁLCULO



## 4. FICHA ORGANIZACIÓN

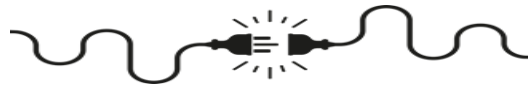




## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
<b>El niño/a es capaz de realizar la actividad respetando a los demás.</b>	Muestra respeto hacia los compañeros y diferencias individuales.	Participa en la actividad y respeta a los demás la mayor parte del tiempo.	Participa poco en la actividad y no respeta a los demás.
<b>Entiende e interpreta correctamente el mensaje que le transmiten.</b>	Sigue correctamente las secuencias de instrucciones para llegar a la casilla de salida.	Entiende e interpreta correctamente la mayoría de los mensajes.	Tiene dificultades para entender e interpretar los mensajes.
<b>Muestra interés en la actividad propuesta.</b>	El niño/a participa de manera activa en la actividad.	Muestra algo de interés, pero se distrae fácilmente.	Muestra poco interés en la actividad.
<b>Realiza operaciones sencillas.</b>	Es capaz de resolver cálculos sencillos.	Realiza la mayoría de las operaciones correctamente.	Tiene dificultades para realizar operaciones sencillas.





## 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:**

Espacio de juego

Tarjeta secuencia

Cálculo

Organización

