

Título: CAMINOS SALUDABLES.

Nivel educativo: 2º curso del 2º ciclo de Ed. Infantil (4 años).

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 3 sesiones de 1 hora
(en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

La propuesta está inspirada en el [material desenchufado CodyFeet](#) creado por [Annalisa Albano y Alessandro Bogliolo](#). Es una actividad que ayudará a entender al alumnado de Educación Infantil el concepto de codificación desconectada y la programación de bloques visuales.

Por equipos, el alumnado, deberá realizar diferentes recorridos/caminos sobre baldosas/tarjetas, las cuales marcarán los pasos a seguir. Cada baldosa/tarjeta se caracteriza por el color, la dirección de las huellas con respecto al punto de entrada y la posición relativa de los puntos de entrada y salida.

Posicionándose sobre ellas, el alumno deberá realizar el recorrido siguiendo las indicaciones de cada baldosa/tarjeta para conseguir los alimentos que configuren un desayuno saludable.

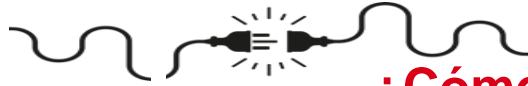


Objetivos

- Iniciarse en la programación por bloques visuales.
- Crear algoritmos mediante secuencias de pasos ordenados.
- Reconocer alimentos saludables.

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





¿Cómo lo hacemos?



Sesión 1:

1. Los alumnos llegarán a la sala de psicomotricidad/patio y encontrarán dibujado en el suelo con tiza o cinta aislante un tablero con cuadrículas. En algunas cuadrículas aparecerán tarjetas de diferentes direcciones y colores (azul, gris, rojo y amarillo), con huellas o figuras geométricas (triángulo y círculo) en su interior. ([Tablero 1](#))
2. En gran grupo se irán visionando las tarjetas y el docente hará preguntas sobre ellas.

¿Qué colores tienen las tarjetas? ¿Qué hay dibujado en ellas? ¿Cuál es la forma de las tarjetas que no tienen huellas? ¿Qué dirección tienen las tarjetas con huellas de cada color? ¿Por qué las tarjetas con huellas tienen un entrante y un saliente? ¿Hay tarjetas que solo tienen saliente? ¿Por qué? ¿Hay tarjetas que solo tienen entrante? ¿Por qué?...

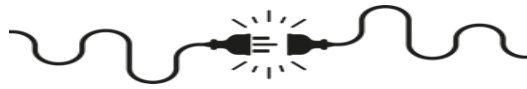
Esto hará que el alumnado llegue a la conclusión que las tarjetas son instrucciones de movimiento que encajan como un puzle para construir y recorrer caminos.

3. En este momento el alumnado, por parejas, experimentará con las tarjetas de forma libre, construyendo diferentes caminos sobre el tablero o fuera del mismo y vivenciando los movimientos con su propio cuerpo

En esta actividad un alumno de la pareja será el programador (creará el camino a seguir con las tarjetas) y el otro alumno será el robot (ejecutará las instrucciones del camino, posicionándose de pie sobre la tarjeta de salida y desplazándose por el camino con su propio cuerpo).

Sesión 2

1. El docente presentará al alumnado, por equipos, diferentes caminos sobre el tablero, que llevan a una serie de alimentos y bebidas. ([Tablero 2](#) y [tablero 3](#)).
2. En esta sesión, los alumnos deberán elegir el camino más saludable, de entre los dos propuestos sobre el tablero. Una vez elegido, deberán realizar la secuencia de pasos que les indica el camino hasta llegar a un alimento saludable ([tablero 2](#)) o una bebida saludable ([tablero 3](#)).



Sesión 3

1. En esta última sesión, serán los propios alumnos los que construyan diferentes caminos sobre el tablero, con ayuda de las tarjetas.
2. El docente presentará sobre el tablero diferentes alimentos ([tablero 4](#)) y los alumnos deberán decidir cuáles son los que pueden conformar un desayuno saludable.
3. Una vez decididos los alimentos saludables, los alumnos deberán crear los caminos con las tarjetas que les conduzcan hasta los alimentos que formarán parte de su desayuno saludable.

Sugerencias

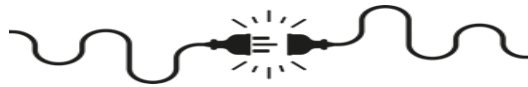
Este material y actividades pueden hacerse extensible también al alumnado de 3 y 5 años.

Con el alumnado de 3 años, inicialmente, no se utilizarían las tarjetas de giro rojas y amarillas.

Con el alumnado de 5 años podrían realizarse caminos con un mayor número de movimientos e incluso entrelazar diferentes caminos con diferentes finales.

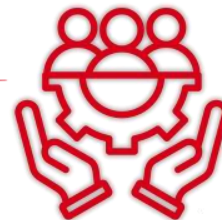
Debido a que en estas edades la lateralidad aún no está consolidada, sería interesante pegar en la mano derecha de los alumnos un gomet rojo y en la mano izquierda uno amarillo. Esto ayudará a realizar el giro en la dirección correcta





Recursos





- **Personales:** docente y alumnos.
- **Materiales:** tablero de celdas, baldosas imprimibles plastificadas, tarjetas de alimentos saludables imprimibles.



Espacios: aula ordinaria/aula psicomotricidad.

Tipo de actividad: actividad desenchufada en pequeño grupo o gran grupo.





Tablero 1

Tablero 2

Tablero 3

Tablero 4

Inicio

Izquierda

Adelante

Derecha

Fin

Fichas alimentos

Leche
Cereales
Fruta

Refresco
Chuches
Dulces





¿Qué hemos aprendido?

Rúbrica de evaluación

Criterios de Evaluación			
<p>Crear secuencias de acciones para la resolución de tareas analógicas desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.</p>			
<p>Predecir el comportamiento de una secuencia de instrucciones, localizando y corrigiendo el error de un algoritmo sencillo.</p>			
<p>Reconocer alimentos saludables creando propuestas para la confección de desayunos.</p>			





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.



Más información

[Codyfeet](#)

[Pictogramas ARASAAC](#)

[Tarjetas Codyfeet](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad



Tablero 1



Tablero 2



Tablero 3



Tablero 4