



Título: SALIR DEL LABERINTO

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

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 o 2 sesiones de 45 minutos en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad el alumnado tiene que ayudar a una mascota (Fuzz) a salir de un laberinto, indicándole mediante flechas el camino a seguir.



Objetivos

1. Desarrollar el pensamiento lógico a través de la resolución de problemas secuenciales.
2. Fomentar la capacidad de seguir instrucciones simples utilizando el lenguaje verbal y visual para representar pasos de un algoritmo.
3. Estimular la creatividad al crear soluciones y estrategias para superar retos planteados en actividades de codificación desenchufada.
4. Desarrollar habilidades de trabajo colaborativo, trabajando en equipo para alcanzar una meta común, como resolver puzzles de programación.
5. Introducir conceptos básicos de programación como secuencias, repeticiones y condiciones a través de juegos y actividades manipulativas.

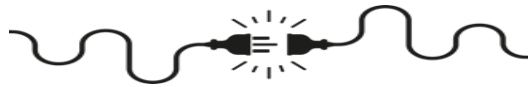
Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística, matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, digital, personal, social y de aprender a aprender.





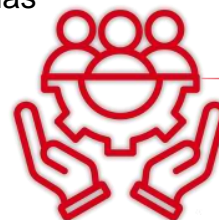
¿Cómo lo hacemos?

1. La actividad se puede llevar a cabo en parejas o en gran grupo a criterio del profesorado.
2. Las tareas se pueden realizar impresas en papel o proyectadas en un dispositivo digital, como una pantalla digital interactiva, o en cualquier otro dispositivo como ordenadores o tablets.
3. Se propone en primer lugar presentar a “Fuzz” que será el hilo conductor de las actividades empleando un vídeo inspirador (enlace disponible en los recursos).
4. El objetivo de las actividades es conducir a Fuzz hasta la meta atravesando el laberinto. Cuando se logra que Fuzz llegue a la meta, ¡has ganado! Se plantean para ello actividades con una complejidad creciente.
5. En las primeras tareas el alumnado tiene que dibujar las flechas que faltan para indicar a Fuzz como atravesar el laberinto (corresponde con las imágenes desde 1.2 a la 1.9). Se propone la imagen 1.1 a modo de ejemplo.
6. Ahora se nos propone un camino a seguir para salir del laberinto, pero uno de los comandos del código está incorrecto. El alumnado tendrá que encontrar el comando incorrecto y rodearlo. A modo de ejemplo tenemos la imagen 1.10. Estos ejercicios corresponden con las imágenes 1.11 y 1.12
7. La última actividad consiste en presentar varias opciones de códigos para salir del laberinto. Tienen que rodear con un círculo el Fuzz que emplea el código correcto y rodear los códigos erróneos en los otros. A modo de ejemplo se propone la imagen 1.13.



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnos.
- **Materiales:** pantalla SDI y/o tabletas y/o ficha de material con las actividades impresas.



Espacios: aula (clase, psicomotricidad, etc.).

Tipo de actividad: gran grupo o en parejas.

Sugerencias

Se pueden plantear diferentes niveles de dificultad en función del grupo:

- Nivel inicial: resolver sin contar los movimientos.
- Nivel medio: resolver contando los movimientos.
- Nivel avanzado: resolver en el mínimo número de movimientos y se puede tratar de motivar al alumnado para inventar sus propios retos.

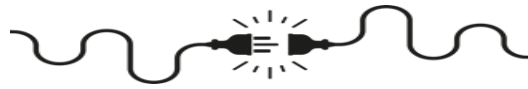


Recursos Necesarios



[Vídeo presentación sobre Fuzz y su familia.](#)
[Enlace al documento con los diferentes laberintos.](#)



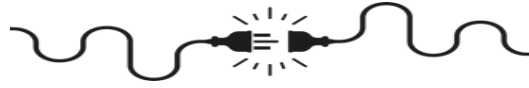


¿Qué hemos aprendido?

Competencia específica 1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.

Criterios de Evaluación			
Secuencia acciones de manera lógica.	Secuencia todas las acciones.	Secuencia algunas acciones.	No secuencia ninguna acción.
Comprende y sigue instrucciones sencillas.	Comprende y sigue todas las instrucciones.	Comprende y sigue algunas instrucciones.	No comprende ni sigue las instrucciones.
Participa de forma creativa en la búsqueda de soluciones.	Participa de forma creativa en la búsqueda de todas las soluciones.	Participa de forma creativa en la búsqueda de la mayoría de soluciones.	No participa de forma creativa en la búsqueda de soluciones.
Colabora en actividades grupales o en pareja.	Colabora en todas las actividades.	Colabora en algunas actividades.	No colabora en las actividades.
Reconoce patrones simples y su aplicación.	Reconoce todos los patrones simples y su aplicación.	Reconoce algunos patrones simples y su aplicación.	No reconoce patrones simples y su aplicación.





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

Actividad inspirada en: www.kodable.com/hour-of-code

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Vídeo presentación Fuzz



Imágenes con los laberintos