



## Título: DESCIFRANDO NUESTRA CESTA INTELIGENTE

**Nivel educativo:** 3º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

**Áreas Curriculares:** Interdisciplinar.

**Temporalización:** 4 sesiones de 45 minutos (en cualquier trimestre).



## Descripción breve de la actividad

Esta actividad, consiste en utilizar el código binario para descifrar letras. Con esas letras los alumnos tendrán que sacar el nombre de un alimento y clasificarlo en saludable o no saludable. Los alumnos realizarán un mural con todos los alimentos descifrados en la sesión final.

El docente explicará a la clase a través de esta actividad, el código binario como base del funcionamiento de un ordenador.

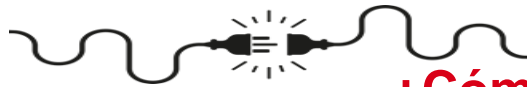


## Objetivos

- Conocer y cuidar tu cuerpo con hábitos saludables.
  - Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, lectura y escritura
  - Controlar las emociones.
  - Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.

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



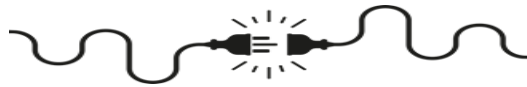


## ¿Cómo lo hacemos?



### 1ª Sesión:

1. Organiza a los estudiantes sentándolos por grupos, de tantos alumnos como letras tengan las palabras que les adjudicas, ejemplo: para la palabra UVAS, un grupo de 4 alumnos. La sesión consiste en 3 retos:
2. **Reto 1:** Entrega a cada componente del grupo una ficha de su palabra/alimento adjudicado, del archivo adjunto "[fichas alumnos](#)" y un lápiz del color del alimento que le haya tocado, explica que deben rellenar la cuadrícula siguiendo el criterio siguiente: cuadrado vacío no se colorea, cuadrado relleno si se colorea. El número nos indica cuantos cuadrados.
3. Una vez que todos los alumnos de un grupo descifren la letra de su ficha y el profesor les dé el visto bueno, el grupo consigue un punto, (una variante puede ser, que se intercambien la ficha y la corrija otro compañero del grupo).
4. **Reto 2:** Tendremos previamente todos los alimentos impresos y plastificados en una caja, archivo adjunto "[alimentos](#)". Este reto consiste, en juntar las letras de todos los componentes del grupo y colocarlas de tal forma que se lea un alimento. Descifrado el alimento, se levantará un miembro del equipo (previamente acordado) y cogerá su alimento de la caja. Obtendrán puntos dependiendo del lugar en que acaben. El que acabe primero gana 3 puntos más, el que acabe segundo gana 2 puntos más, el resto de los grupos ganan 1 punto más si descifran el alimento.
5. **Reto 3:** Cada grupo reflexiona si el alimento que han descifrado es o no saludable. Una vez estén de acuerdo con la respuesta, un alumno de cada grupo (previamente consensuado) explica al resto de la clase, si su alimento es saludable o no, ganando así otro punto cada grupo. Los alimentos serán llevados a una cesta impresa de papel (archivo adjunto "[cesta](#)", imprimir en A3) o conseguir una real.
6. Esta actividad se puede repetir con diferentes palabras en cada jugada. Los alumnos siguen sumando puntos.
7. Finalizada la actividad, el docente reflexionará con la clase, sobre los alimentos saludables y no saludables y sobre el código binario como base del funcionamiento de un ordenador.



## 2ª Sesión: Esta actividad se podrá realizar en grupo o individual.

1. El docente explica otra forma de comunicarnos a través del código binario (0 y 1), tomando como base las fichas solucionadas que se encuentran en el archivo "[otras opciones](#)". Pide a los alumnos que piensen una comida saludable diferentes a las ya trabajadas y se apuntan en una hoja para no repetir.
2. Se entrega a cada alumno tantas fichas en blanco, del archivo "[otras opciones](#)", como letras tenga el alimento saludable elegido. El alumno escribirá el código binario (0 y 1) de dichas letras. Cuando terminen intercambian dichas fichas con otro compañero.
3. Cada alumno tiene de descifrar la palabra del alimento de su compañero, a través del código binario. Utiliza pinturas de colores diferente al negro.
4. Podemos repetir esta actividad para sacar un gran banco de alimentos saludables. Podemos dar puntos o no.
5. Para finalizar esta sesión los alumnos tienen que unir con celo dichas letras, formando la palabra del alimento (estas palabras las guarda el profesor para la última sesión).

## 3ª Sesión:

1. Repetimos la sesión anterior, pero con comidas no saludables, creando un gran banco de alimentos no saludables (utiliza lápiz o pintura negra para descifrar dichos alimentos).

## 4ª Sesión:

1. Creamos un panel de alimentos con papel continuo, donde aparezcan bien diferenciados a cada lado, los dos tipos de alimentos. Pegaremos dichas palabras y decoraremos libremente. Expondremos el resultado en el vestíbulo.



## Sugerencias

Es interesante proyectar una tabla en la pizarra para que cada grupo vea sus puntuaciones, esto les tendrá motivados. Con esta actividad se pueden trabajar los patrones y los colores de los alimentos.



## Recursos

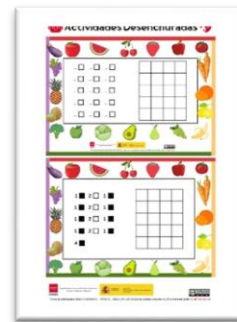
- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** impreso de los archivos: fichas alumnos, otras opciones, alimentos y cesta, lápices o ceras de colores y papel continuo.

**Espacios:** aula de clase.

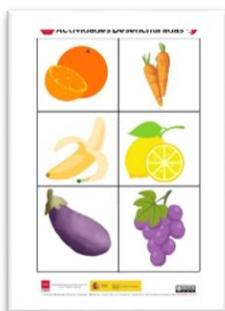
**Tipo de actividad:** desenchufada en grupos/individual.



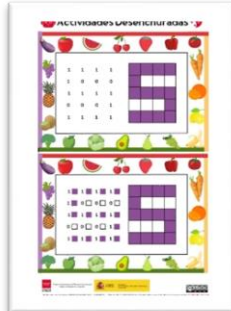
**Fichas alumnos:** este archivo contiene modelos en blanco para hacer más fichas de otras letras y fichas de trabajo de los alumnos.



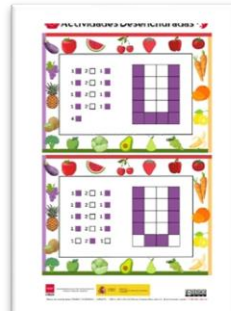
### Alimentos



### Otras opciones



### Fichas solución



### cesta

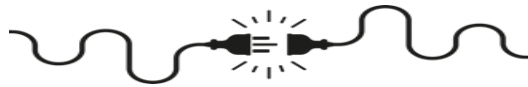




## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Identificar alimentos saludables o no a través del descifrado de palabras.			
Resolver tareas de iniciación al código binario mediante coloreado de imágenes con código.			
Controlar sus emociones, comunicar y cooperar bien con otros estudiantes a través de las actividades grupales.			
Tomar decisiones rápidas y resolver problemas sin ayuda a través de las actividades planteadas.			





## 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:

Fichas  
alumnos



Alimentos



Otras  
opciones



Fichas  
solución



Cesta

