

Título: Construye tu nombre

Nivel educativo: 2º Ciclo de Educación Infantil.

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno. Comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 1 sesión (45') para infantil 3 años tercer trimestre. 1 sesión (45') 4 y 5 años durante todo el curso. Se puede repetir con más contenidos.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad los alumnos y alumnas se agruparán por parejas y dispondrán de un tapete de tamaño 4x4 casillas en infantil 3 años, ampliable a 5x5 o 6x6 en 4 y 5 años.

El objetivo de la actividad será que uno de los miembros de la pareja guíe al avatar del otro por el tablero mientras recoge las letras que forman su nombre. Una vez recogidas, el alumno o alumna que ha sido guiado/a utilizará las letras para construir su nombre.



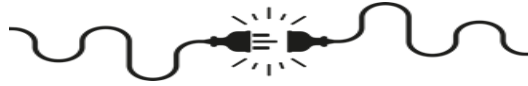
Objetivos



- Planificar y programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.
- Trabajar nociones espaciales básicas: adelante-atrás, giros, derecha-izquierda.
- Utilizar estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación.
- Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.

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





¿Cómo lo hacemos?

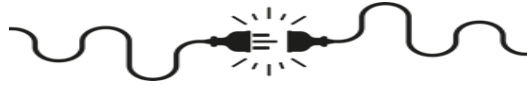
- 1. Introducción:** se reúne a los alumnos en asamblea y se reparten por parejas. Se explica la dinámica de la actividad mostrando al gran grupo los elementos de la misma: el tapete, los avatares de los alumnos, las flechas de dirección y las letras del nombre o palabras de la frase, dependiendo de la modalidad elegida.
- 2. Desarrollo:**
 - a.** Los alumnos se distribuyen por parejas en la clase. El docente o un miembro de la pareja distribuye en el tapete las letras de su nombre y el avatar del alumno, que será su punto de partida. Dependiendo de la edad y características de los alumnos se pueden tener en cuenta aspectos como la orientación del avatar, la fila de salida, etc. para aumentar o disminuir la dificultad.
 - b.** El otro miembro de la pareja diseña el recorrido que debe realizar el primer alumno con su avatar mediante flechas para que recoja las letras de su nombre/palabras de la frase. Una vez tenga colocadas las flechas, le dará la orden de comenzar a su compañero que deberá realizar el recorrido y recoger los elementos del tapete al pasar por sus casillas.
 - c.** Una vez recogidos los elementos se van colocando al lado del tapete. El alumno forma su nombre con las letras. Si no se han recogido correctamente, se revisarán las flechas para “depurar” el programa realizado. Cuando se ha realizado correctamente se intercambian los papeles y se vuelve a realizar.
- 3. Conclusión:** se recogen los materiales, se vuelve a reunir a los alumnos en la asamblea y se les pregunta por el desarrollo de la actividad: dificultades, sensaciones, variaciones que han realizado...

Sugerencias

Posibles variantes:

- a.** Que los elementos (letras o palabras) se deban recoger en orden es opcional y depende de la intención de la maestra o maestro responsable y del nivel de los alumnos.
- b.** Se pueden añadir al tapete otros elementos como obstáculos o agujeros de gusano que transporten el avatar.





Recursos

- **Personales:** maestra o maestro de Educación Infantil.
- **Materiales:** tapetes de actividad (4x4, 5x5 o 6x6), Avatar de personajes, letras para los nombres, palabras para la formación de frases, flechas de dirección, iconos complementarios.



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: colaborativa por parejas.






- [Tapete de juegos para ordenar letras-frases.](#)
- [Avatares del alumnado: niño](#)
- [Avatares del alumnado: niña](#)
- [Flechas de dirección.](#)
- [Letras para formar nombres.](#)
- [Palabras para formar frases.](#)
- [Obstáculos, agujeros de gusano y flechas de giro.](#)





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra una rúbrica para evaluar el desarrollo de la actividad:

Criterios de Evaluación			
La actividad se desarrolla correctamente y en calma.			
El alumnado que programa diseña la secuencia de flechas correctamente.			
El alumnado que ejecuta la secuencia comprende lo que tiene que hacer.			
El alumnado ejecuta la secuencia correctamente.			
El alumnado se comporta de forma adecuada con su pareja.			





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.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

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

Más información

Código QR a los materiales de la actividad:



Tapete



Avatar niño



Avatar niña



Flechas de dirección



Letras para nombre



Palabras para frase



Iconos complementarios