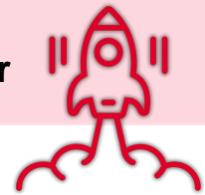


## Título: ME VISTO CON ALGORITMOS

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

**Áreas Curriculares:** Descubrimiento y exploración del entorno. Comunicación y representación de la realidad. Crecimiento en armonía. (Expresión plástica).

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos. Primer trimestre.



## Descripción breve de la actividad

Esta actividad consiste en seguir un algoritmo de secuencia de colores, para vestir a una figura de forma adecuada en verano y en invierno.

El alumnado tendrá que seguir el patrón establecido de colores para completar las diferentes texturas de invierno y verano.

Esta actividad se llevará a cabo de forma posterior a la situación de aprendizaje durante la asamblea Sensaciones de invierno y verano. Una vez consolidado la diferencia de ambas estaciones, el alumno realizará la actividad de pensamiento computacional con un algoritmo de colores.



## Objetivos

- Vestir a la figura siguiendo el orden y el algoritmo de color establecido. De verano e invierno
- Ordenar imágenes de diferentes texturas siguiendo un movimiento permitido para llegar al algoritmo establecido. De verano e invierno
- Reconocer las diferentes texturas.



- Comprender los algoritmos representativos del verano y los del invierno.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas para resolver la actividad.
- Respeto por las decisiones de los demás compañeros.
- Aprender a respetar turnos.
- Comprender las emociones y sensaciones que aparecen con los diferentes algoritmos de verano e invierno.

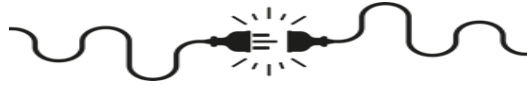
**Competencias clave a desarrollar:** lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.



## ¿Cómo lo hacemos?



1. **Asamblea:** La actividad se inicia con la situación de aprendizaje **Sensaciones de Invierno y verano**, en forma de grupal durante la asamblea, donde el docente irá haciendo participar por turnos a todo el alumnado.
2. De forma individual el alumnado trabajará la situación, escuchará los sonidos de invierno y verano. Y la diferencia de colores de una estación a otra.
3. **Actividad de pensamiento computacional desenchufada**
4. **Primera actividad. Visto la figura con algoritmos de colores.**
  - a. Se reparten los tapetes de muñeco-algoritmo (4 tapetes) y los recortables de la ropa. El alumnado debe vestir 4 muñecos adecuadamente en el sentido y con el algoritmo indicado. Con ropa de verano (algoritmo de verano) e invierno (algoritmo de invierno).



- b. Debe identificar cuáles son los muñecos vestidos con ropa de verano y de invierno con las tarjetas correspondientes.

## 5. Segunda actividad. Texturas.

- a. Se reparte el tapete de texturas y los recortables de texturas, con los movimientos permitidos (plantilla de movimientos recortada) y los algoritmos de colores, recordando las ropas de invierno y verano del tapete de muñecos-algoritmos, debe completar y rellenar todas las texturas.
- b. Debe identificar cuáles son los algoritmos de verano y de invierno.

## Sugerencias

Se recomienda al docente que para la actividad de texturas utilice trozos de las diferentes fibras textiles, para que sea más enriquecedor para el alumnado.

Se recomienda imprimir en color recortar y plastificar todos los materiales. El tapete de texturas imprimir en Din A3.

Se debe explicar al alumnado que se comienza en la posición izquierda abajo, y deben recorrer el camino para colocar todas las texturas que coincidan con el algoritmo. Los movimientos permitidos son de izquierda a derecha y de abajo arriba y viceversa. El docente debe hacer hincapié en las instrucciones de movimientos.

Para adecuarnos a los diferentes ritmos del alumnado hay tapetes de texturas con distintos niveles de complejidad.

Al alumnado se le debe dar todos los materiales de cada actividad recortados y plastificados.

Se puede descomponer en dos actividades para dos sesiones según el grado de madurez del alumnado.





## Recursos

- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** situación aprendizaje las sensaciones de invierno y verano. Tapetes. Plantilla de materiales, tijeras, blu tack. Pinturas. (Pizarra táctil, tablet).

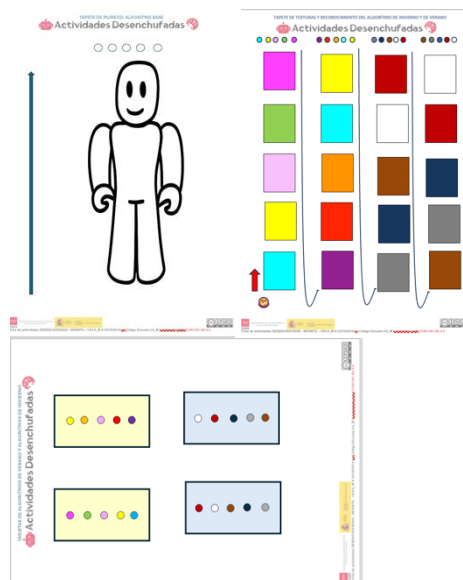


**Espacios:** aula de clase.

**Tipo de actividad:** gran grupo, por pares.

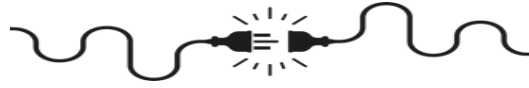


### Red de clasificación Invierno y Verano



### Tapete de texturas (Diferentes niveles) Tapetes de Muñeco-Algorithmo Plantillas recortable de textura y recortables de ropa. Movimiento Tarjetas

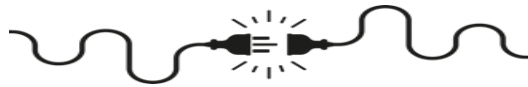




## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Ha entendido los patrones de algoritmos coloreados para vestir al muñeco adecuadamente en invierno y verano.			
Ha sido capaz de rellenar correctamente gran parte del tapete de texturas, colocando los movimientos permitidos.			
Se comunica correctamente y trabaja en grupo cooperando y respetando opiniones y turnos.			
Toma decisiones de forma correcta.			





## Pensamiento Computacional

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver la tarea algoritmo de invierno y de verano.

**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. Similitudes entre el patrón del muñeco y el de las texturas.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



## Más información

Situación de aprendizaje [Sensaciones de invierno y verano](#)

Red de clasificación



Tapetes



Plantillas



Tarjetas

