

Título: UN VIAJE DE COLORES PARA LA CABEZA DE ROBIX

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

Áreas Curriculares: interdisciplinariedad.

Temporalización: 2 sesiones de 45 minutos en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

Un viaje de colores para la cabeza de SuperRobix es una actividad de lógica y orientación espacial. Consiste en un tablero donde hay varios bloqueadores de colores (coinciden con las regletas Cuisenaire) y tamaños diversos colocados de manera que bloquean el camino de la cabeza coloreada del robot. El alumnado debe mover los bloqueadores de manera estratégica para despejar el camino y lograr que la cabeza del robot llegue a su cuerpo.



Objetivos

- Identificar y clasificar los colores y formas.
- Realizar seriaciones empleando bloqueadores.
- Fomentar la coordinación espacial.
- Resolver problemas a través de la seriación.

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





¿Cómo lo hacemos?

Sesión 1 (45 minutos)

1. Preparar la actividad: pon el material en el suelo, tablero y bloqueadores. Coloca a los alumnos en círculo alrededor del material y comienza la actividad contando el cuento de Super Robix, que se encuentra disponible en el apartado de recursos (20 minutos).
2. Toma las piezas de los bloqueadores de colores y en asamblea comentaremos los aspectos más relevantes del cuento. Como por ejemplo: ¿os ha gustado? ¿por qué? Además, se puede hablar del tamaño de las piezas, si son de una, dos, tres o cuatro unidades (5-10 minutos).
3. Los últimos 15 minutos de la clase los dedicaremos a jugar al juego de Robix. En esta parte ellos mismos serán los protagonistas. Comenzaremos invitándoles y motivándolos al juego: ¿Os gustaría jugar al juego que enseña Robix a sus amigos?
4. Si el centro cuenta con baldosas cuadradas aprovecharemos este espacio como tablero. En caso contrario, utilizaremos cinta adhesiva para hacer cuadrados de 50 cm de lado. Después, a los alumnos se les reparten las fichas de bloqueadores que pueden pegarse con celo o masilla adhesiva en la camiseta o hacer tipo medallas, disponible en el apartado de recursos.
5. Cada tarjeta de reto (ver en recursos) muestra cómo deben colocarse los bloqueadores y la cabeza de Robix sobre el tablero que se ha creado en el suelo.

¿Cómo se juega?

- La cabeza del robot: el objetivo es ayudar a la cabeza del robot a llegar hasta su cuerpo.
- Mover los bloqueadores: la cabeza del robot solo se puede mover hacia adelante y hacia atrás, arriba y abajo. Los bloqueadores se mueven en la misma dirección. Puedes mover un bloqueador siempre que haya espacio.
- Buscar la solución: Piensa en cómo mover los bloqueadores para que la cabeza del robot pueda llegar a su cuerpo. A veces, tendrás que mover otros bloqueadores para hacer espacio.



Sesión 2 (45 minutos)

1. Los primeros 10 minutos serán para repasar la sesión anterior. En asamblea recordaremos el cuento trabajado a través de preguntas de recapitulación.
2. Actividad en papel (25 minutos): ahora con el tablero impreso en A3 o en A4, y la hoja de material impresa, tendrán que conseguir que la cabeza del robot llegué a su cuerpo, el primer reto en gran grupo. Y después, en pequeño grupo de 4 de alumnos/as, la mitad colocan los retos en el tablero y la otra mitad tendrá que resolver el reto. Después se cambian los turnos.
3. Los últimos 15 minutos serán para reflexionar en asamblea sobre lo aprendido y cómo hemos ayudado a Robix a conseguir su cabeza.

Sugerencias

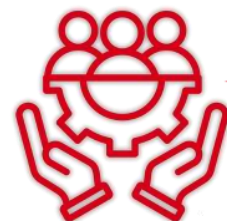
Niveles de dificultad

- Nivel inicial: resolver sin contar los movimientos.
- Nivel medio: resolver contando los movimientos.
- Nivel avanzado: resolver en el mínimo número de movimientos e inventar tus propios retos.



Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cuento impreso o proyectado, tablero impreso, ficha de material con los bloqueadores recortados, cinta adhesiva.



Espacios: Aula - clase

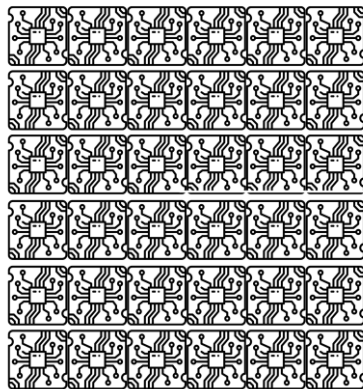
Tipo de actividad: Gran grupo y parejas.



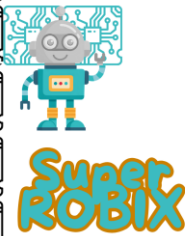
Cuento “Un viaje de colores para la cabeza de Super Robix”



Tablero, materiales y retos.



¿Has conseguido dar color a mi cabeza?
¡ENHORABUENA!

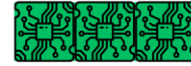
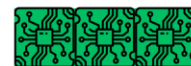
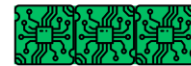
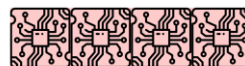
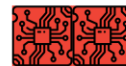
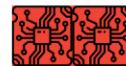
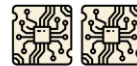


MATERIALES



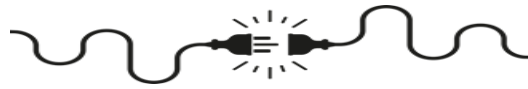
FICHA PRINCIPAL

BLOQUEADORES



Fichas o medallas para que lleven los alumnos



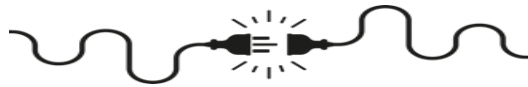


¿Qué hemos aprendido?

Criterios asociados a la siguiente 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			
1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.	Identifica y describe múltiples relaciones entre objetos con detalle, mostrando gran curiosidad e interés.	Identifica algunas relaciones entre objetos y muestra interés moderado.	Identifica pocas o ninguna relación entre objetos y muestra poco interés.
1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.	Utiliza cuantificadores básicos de manera precisa y adecuada en diversos contextos de juego y relaciones	Utiliza cuantificadores básicos de manera adecuada en algunos contextos	Utiliza cuantificadores básicos de manera inadecuada o no los utiliza.
1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.	Organiza sus actividades de manera lógica y coherente, utilizando correctamente las nociones temporales básicas	Organiza sus actividades con cierta lógica, pero con algunas inconsistencias en el uso de nociones temporales	Tiene dificultades para organizar sus actividades y no utiliza correctamente las nociones temporales





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.

[Cuento SuperRobix](#)



[Tablero](#)



[Fichas](#)



[Retos](#)



[Medallas](#)

