



Título: Tráeme mi desayuno

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

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad

Temporalización: Una sesión (45 minutos) (segundo trimestre).



Descripción breve de la actividad

Esta actividad fomenta la secuenciación, la colaboración y el pensamiento lógico.

El alumnado se divide en parejas donde uno actúa como “programador” y otro como “robot”. El “programador” da instrucciones de movimiento (avanzar, girar, saltar) para que el “robot” complete un recorrido hasta un objetivo, en este caso el desayuno del “programador”.



Objetivos



- Desarrollar habilidades de secuenciación.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Estimular el pensamiento lógico.
- Mejorar la motricidad.

Competencias clave a desarrollar:

Competencia en comunicación lingüística, competencia social y cívica, competencia digital (desarrollada de manera desenchufada), competencia para aprender a aprender, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.





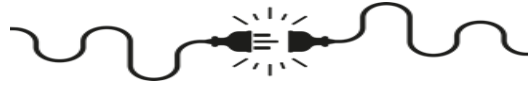
¿Cómo lo hacemos?

1. Realiza en el suelo del aula o en un espacio amplio una cuadrícula con cinta adhesiva, tiza o cartulinas de colores plastificadas.
2. Explica brevemente qué es un “programador” y qué significa cada comando de movimiento. El “robot” debe seguir las instrucciones que le marca el “programador” mediante las tarjetas de números y de instrucciones. Se trata de que un niño/-a, siguiendo las instrucciones de las tarjetas que le muestra su compañero/-a, consiga llegar a la casilla donde se encuentra el desayuno del primero, cogerlo y llevárselo y viceversa.
3. Realiza una pequeña demostración: Un estudiante actúa como "robot" mientras el “programador” da instrucciones para llegar a la casilla donde está su desayuno, mostrando cómo se ejecutan los movimientos, tanto de ida como de vuelta.
4. Organiza a los estudiantes por parejas. El resto de los equipos realizarán una actividad paralela (juego por rincones, actividad de mesa, etc.)
5. Cada “programador”, mostrando las tarjetas, indica a su “robot” la secuencia de comandos que deben completar para llegar a su desayuno, que está colocado en una de las casillas marcadas en el suelo y después, volver a la casilla de salida. Deben hacerlo dentro de un tiempo limitado, promoviendo la concentración y la atención.
6. Finalmente, como cierre de la sesión, reúne a todos para discutir lo aprendido sobre secuenciación y trabajo en equipo, compartiendo experiencias y dificultades...

Sugerencias

Una vez que el grupo clase domine el lenguaje de programación, se pueden ir complicando los itinerarios para dotar de complejidad a la actividad, marcando nuevas misiones.





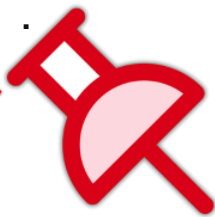
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado
- **Materiales:** tarjetas con comandos de movimiento (avanzar, retroceder, girar a la derecha, girar a la izquierda, detenerse).

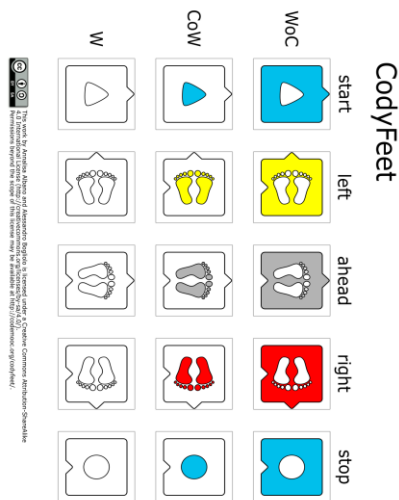


Espacios: aula amplia, patio o gimnasio y tapete cuadriculado.

Tipo de actividad: parejas.



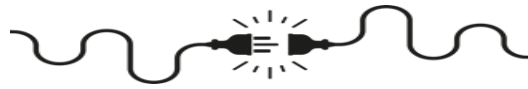
Tarjetas de instrucciones






Tarjetas de números

 Actividades Desenchufadas 

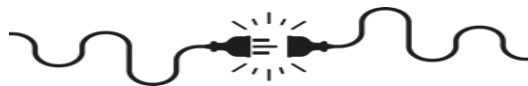




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
<p>2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p>	<p>Hace planes y trabaja muy bien con los iguales</p>	<p>Hace planes y trabaja con los iguales.</p>	<p>Necesita ayuda para planificar y organizarse con los iguales.</p>
<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p>	<p>Entiende y responde sin dificultad a las comunicaciones de los demás.</p>	<p>Entiende y responde a las comunicaciones de los demás.</p>	<p>Necesita ayuda para entender y responder a las comunicaciones de los demás.</p>
<p>4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás.</p>	<p>Respeto sin dificultad las normas del juego y del aula.</p>	<p>Respeto con cierta dificultad las normas del juego y del aula.</p>	<p>Necesita mejorar en la relación social y/o el respeto de las normas.</p>





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.

Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Números 1 al 9



Tarjetas Codyfeet