SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 08

RECOGER EL OBJETO

Etapa: Educación Infantil
Ciclo: Segundo Ciclo
Curso: 5 años
Temporalización: 4 sesiones de 30 minutos

Introducción

En esta situación de aprendizaje, titulada "Misión: Recoger el Objeto", el alumnado de 5 años amplía su capacidad de planificación introduciendo un nuevo elemento en el recorrido: un objetivo intermedio que el robot debe recoger antes de llegar al final.

Hasta ahora el robot tenía una única meta: llegar al objetivo final. En esta nueva propuesta, el alumnado debe observar el recorrido y organizar la secuencia de instrucciones para pasar por un punto concreto antes de finalizar el recorrido.
Esta actividad favorece la planificación espacial, la anticipación del recorrido y la resolución de pequeños problemas, al tener que decidir cómo pasar por el objeto antes de alcanzar el destino final.

La propuesta se encuentra alineada con el Decreto 37/2022 de Castilla y León y el Real Decreto 95/2022, dentro del Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno, desarrollando la Competencia Específica 2 mediante la organización de secuencias espaciales que incluyen objetivos intermedios.

Objetivos Generales de la Etapa

- Desarrollar progresivamente la orientación espacial.
- Participar activamente en retos cooperativos.
- Resolver pequeños problemas mediante planificación de secuencias.
- Desarrollar habilidades de observación y anticipación.

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES · Código Escuela 4.0 · Junta de Castilla y León, Consejería de Educación
Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes
CC BY NC SA

Objetivos Específicos de la Situación de Aprendizaje

- Planificar recorridos que incluyan un objetivo intermedio.
- Organizar secuencias que permitan pasar por un punto concreto del recorrido.
- Anticipar el resultado de una secuencia antes de ejecutarla.
- Detectar errores en la planificación y corregirlos.
- Participar en retos cooperativos de programación.

Competencias Específicas y Criterios de Evaluación

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

Competencia Específica 2 (CE2)

Desarrollar destrezas del pensamiento computacional organizando secuencias que impliquen planificación espacial.

Criterios de Evaluación relacionados

- Anticipar recorridos antes de ejecutarlos.
- Organizar secuencias de desplazamiento adecuadas a un recorrido.
- Ajustar una programación cuando el robot no alcanza el objetivo.
- Participar activamente en retos cooperativos.

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Código Escuela 4.0
Junta de Castilla y León Consejería de Educación
Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes
CC BY NC SA

Saberes básicos

A. Diálogo corporal con el entorno

- Lateralidad: izquierda y derecha.
- Orientación espacial en el propio cuerpo.
- Cambios de dirección.
- Coordinación corporal en desplazamientos.

B. Experimentación en el entorno

- Anticipación del recorrido.
- Ensayo-error para ajustar la lateralidad.
- Resolución guiada de pequeños problemas.
- Observación de consecuencias espaciales.

Espacios y Recursos

Espacios:

- Aula despejada o sala de psicomotricidad, favoreciendo el movimiento libre y seguro.

Recursos Materiales:

- Material del Floor Code Game:
  - 8–10 alfombrillas formando recorridos variados.
  - Flecha de inicio.
  - Robot final.
  - Tarjetas: inicio, avanzar, retroceder, girar izquierda, girar derecha, final.
  - Objeto manipulable para recoger durante el recorrido (por ejemplo: tornillo, pieza del juego o ficha).

Recursos Humanos:

- Docente como guía y mediador.
- Alumnado organizado en pequeño grupo.

Gobierno de España · Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes · Código Escuela 4.0 · Junta de Castilla y León · Consejería de Educación
Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes
CC BY NC SA

Metodología y Temporalización

Metodología:
La propuesta se fundamenta en los principios pedagógicos establecidos en el Decreto 37/2022

- Atención individualizada.
- Respeto al ritmo madurativo.
- Aprendizaje significativo.
- Disfrute en el proceso de aprendizaje.
- Respuesta inmediata ante dificultades.

Se emplea una metodología basada en:

- Aprendizaje a través del juego.
- Movimiento corporal.
- Modelado por parte del docente.
- Repetición estructurada.
- Resolución de pequeños retos.
- Observación y reflexión guiada.

Temporalización:

- 4 sesiones de 30 minutos:
  - Sesión 1: La misión del robot
  - Sesión 2: Pensamos el camino del tornillo
  - Sesión 3: El robot se ha olvidado del tornillo
  - Sesión 4: Gran reto final – Misión completa

Procedimientos, Instrumentos y Técnicas de Evaluación

La evaluación será global, continua y formativa, basada principalmente en la observación directa, tal y como establece el decreto para esta etapa.

Instrumentos:

- Lista de cotejo.
- Registro anecdótico.
- Observación del respeto de turnos.
- Observación del seguimiento de la secuencia.

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES · Código Escuela 4.0 · Junta de Castilla y León, Consejería de Educación
Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes
CC BY NC SA

Actividades

Sesión 1: La misión del robot

Temporalización	30 minutos
Tipo de actividad	Gran grupo
Descripción	El docente presenta al alumnado una nueva misión para el robot. En el recorrido formado por varias alfombrillas se coloca un objeto en una de las casillas (por ejemplo un tornillo). El docente explica la misión: "El robot tiene que recoger el tornillo antes de llegar al final." El alumnado observa el recorrido completo y se plantea la pregunta: ¿Pasará el robot por el tornillo si solo avanzamos hasta el final? El docente explica que ahora el robot debe pasar por un punto concreto antes de terminar el recorrido. El grupo analiza el camino y propone la secuencia de instrucciones necesaria. Un alumno coloca las tarjetas y otro actúa como robot humano ejecutando el recorrido. Cuando el robot pasa por la casilla del tornillo, lo recoge simbólicamente y continúa el recorrido.
Recursos	• 6–7 alfombrillas formando un recorrido. • Flecha de inicio. • Robot final. • Tarjetas: Inicio, Avanzar, Girar izquierda, Girar derecha, Final. • Objeto manipulable (tornillo u otro elemento del juego).

Dirección General de Estrategia Digital
CONSEJERÍA DE DIGITALIZACIÓN
Comunidad de Madrid
Código Escuela 4.0
"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"
CC BY NC SA

Sesión 2: Pensamos el camino del tornillo

Temporalización	30 minutos
Tipo de actividad	Gran grupo y participación individual
Descripción	El docente modifica la posición del tornillo dentro del recorrido. El alumnado debe observar el recorrido y responder a preguntas como: • ¿Dónde está el tornillo? • ¿En qué momento pasará el robot por esa casilla? • ¿Necesitaremos girar para llegar hasta él? Un alumno propone la secuencia de tarjetas y otro la coloca. Antes de ejecutar, el grupo revisa la programación para comprobar si el robot pasará por el tornillo. El robot humano ejecuta el recorrido y recoge el objeto cuando llega a la casilla correspondiente. Se refuerza la idea de planificar el recorrido teniendo en cuenta el objetivo intermedio.
Recursos	• 6–7 alfombrillas formando un recorrido con cambios de dirección. • Flecha de inicio. • Robot final. • Tarjetas: Inicio, Avanzar, Girar izquierda, Girar derecha, Final. • Tornillo colocado en una casilla del recorrido.

CC BY NC SA

Sesión 3: El robot se ha olvidado del tornillo

Temporalización	30 minutos
Tipo de actividad	Pequeño grupo
Descripción	El alumnado se organiza en pequeños grupos de cuatro. El docente prepara una secuencia en la que el robot llega al final sin pasar por el tornillo. El robot humano ejecuta el recorrido siguiendo la secuencia programada. Al finalizar, el docente pregunta: • ¿Ha cumplido el robot su misión? • ¿Ha recogido el tornillo? El alumnado analiza la secuencia e identifica el problema. El grupo propone modificar la programación para que el robot pase por la casilla del tornillo antes de llegar al final. Se vuelve a ejecutar el recorrido con la nueva secuencia. La actividad refuerza la importancia de tener en cuenta todos los objetivos del programa.
Recursos	• 6–7 alfombrillas formando el recorrido. • Flecha de inicio. • Robot final. • Tarjetas: Inicio, Avanzar, Retroceder, Girar izquierda, Girar derecha, Final. • Tornillo colocado en una casilla intermedia.

Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes

Sesión 4: Gran reto final – Misión completa

Temporalización	30 minutos
Tipo de actividad	Gran grupo
Descripción	Para finalizar la situación de aprendizaje se plantea un reto cooperativo final. El docente organiza un recorrido más largo con varios cambios de dirección. En el recorrido se coloca el tornillo en una posición intermedia. El reto se presenta al alumnado: "El robot debe recoger el tornillo y después llegar al robot final." El grupo observa el recorrido completo y planifica colectivamente la secuencia de instrucciones. Un alumno coloca las tarjetas mientras el resto revisa la programación. Otro alumno ejecuta el recorrido como robot humano. Tras la ejecución, el grupo analiza si el robot ha cumplido correctamente la misión. Se reflexiona colectivamente sobre la importancia de planificar bien el recorrido cuando existen varios objetivos.
Recursos	• 7–8 alfombrillas formando un recorrido más largo. • Flecha de inicio. • Robot final. • Tarjetas: Inicio, Avanzar, Retroceder, Girar izquierda, Girar derecha, Final. • Tornillo colocado en una casilla intermedia del recorrido. • Espacio despejado para el movimiento del robot humano.

Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Planificación del recorrido	Anticipa correctamente el recorrido	Lo hace con apoyo	Presenta dudas frecuentes	No planifica
Integración del objetivo intermedio	Incluye correctamente el objeto en la secuencia	Lo hace con ayuda	Olvida el objetivo	No lo integra
Anticipación espacial	Predice correctamente el recorrido	Predice con ayuda	Comprende tras probar	No anticipa
Participación	Participa activamente y respeta turnos	Participa con pequeñas dificultades	Participación irregular	No participa
Detección del error	Identifica el error de forma autónoma	Identifica el error con ayuda	Comprende el error tras explicación	No identifica el error

Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes