

## EVIDENCIAS EDUCACIÓN INFANTIL

### CEIP CAMINO DEL NORTE. CURSO 2023-2024

- **Iniciación al pensamiento computacional**

En las **aulas de 3 años**, las tutoras *Marta Marina Gonzalo Delso* y *Marta Antolín Treceño*, han llevado a cabo una iniciación al pensamiento computacional.

Para ello se ha hecho un panel de 5X5 cuadrados para que comiencen a vivenciar con su propio cuerpo los desplazamientos necesarios para llegar donde quieren ir.

En primer lugar, el desplazamiento es solamente hacia adelante: “Cuantos pasos has de dar hasta llegar al muñeco de nieve”.

En segundo lugar, y aprovechando la situación de aprendizaje que estamos llevando a cabo que es “la calle”, nos desplazamos por el tablero simulando que es una calle, pero hay que atender a las señales de “prohibido pasar” por aquí.



En tercer lugar, y solamente para algunos alumnos, dado la edad y la madurez de cada uno, se va introduciendo los desplazamientos a la derecha y a la izquierda.



Una vez interiorizados los movimientos en el propio cuerpo, se ha pasado a jugar con BEE-BOT, la abejita, y los paneles interactivos.

En las aulas de 4 años se han llevado a cabo diferentes actividades, con sus tutoras *M<sup>a</sup> Fe Álvarez Rodríguez* y *Cristina Pérez Ramos* tales como:

- **Plantear misiones a nuestro robot Blip y ayudarle a conseguir las:**



- **Aprendemos las vocales “Buscaletas”.**

Primero con actividades desconectadas:





Después con nuestra abejita Bee Bot:

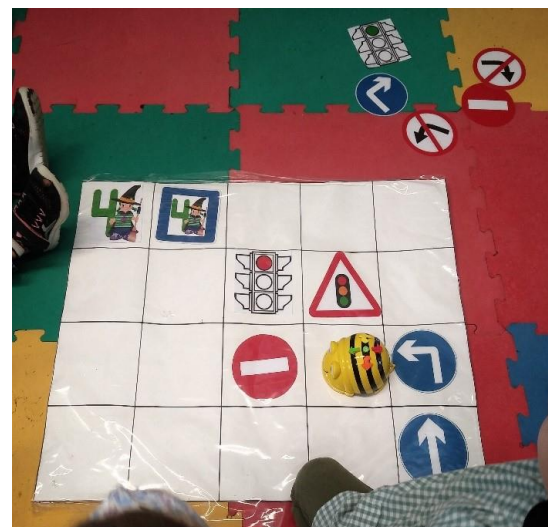


Somos capaces de representar el recorrido de Bee Bot con flechas:



- **Educación vial.**

Buscamos a nuestra mascota “Pelusa” teniendo en cuenta las señales de tráfico. ¡Somos expertos en educación vial!

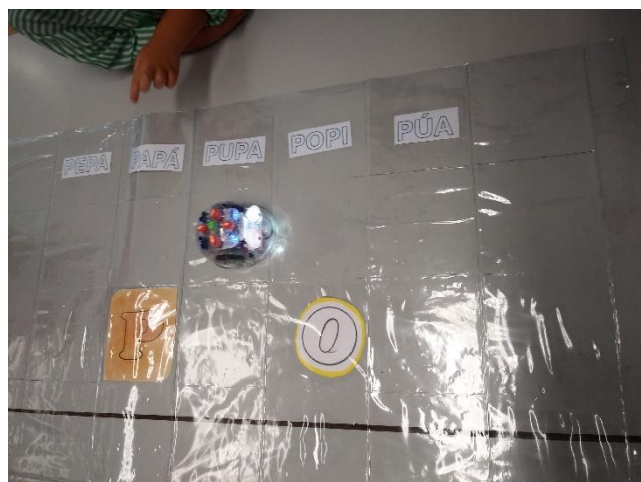
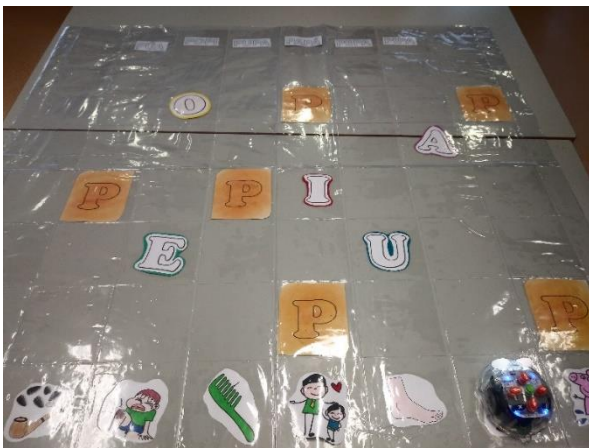


- **Lectoescritura.**

Primero formando sílabas...



Y también formando palabras





- **Desde el área de Religión**

Aprovechando la temática de este curso, los cuentos, se ha aprovechado para trabajar con uno de ellos y proponer actividades a través de la robótica. Su maestra, *Raquel Martínez Alonso*, ha diseñado diferentes actividades.

**Actividad 1: Encuentra el personaje**

- Se colocarán los personajes en el tablero de forma aleatoria y por turno cogerán una tarjeta con el nombre de un personaje al que tendrán que dirigir el robot.

- Una vez que ha llegado al personaje deben reconocerle como protagonista, antagonista o secundario y dirigir el robot a la casilla correspondiente.

**Actividad 2: ¿Quién lo hizo?**

- Por turnos van cogiendo una tarjeta de preguntas y deben dirigir el robot al personaje que lo hizo. Por ejemplo: ¿Quién cuenta cuentos en Nunca Jamás? Wendy

**Actividad 3: Secuenciar el cuento**

- Se colocan todas las imágenes en el tablero y se pide a los alumnos que secuencien el cuento al tiempo que lo van narrando teniendo que pasar por todos los personajes en el mismo orden en el que aparecen en la historia.



## . Informática para infantil

Lorena Rodríguez Martínez y Ángel Antonio Fernández Silva han llevado a cabo un proyecto de iniciación a la informática con todos los grupos de educación infantil.

Semanalmente los niños acuden al aula de informática y allí se han reforzado conceptos básicos trabajados en el aula a través de los ordenadores y la robótica.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de los aspectos trabajados a lo largo del curso:

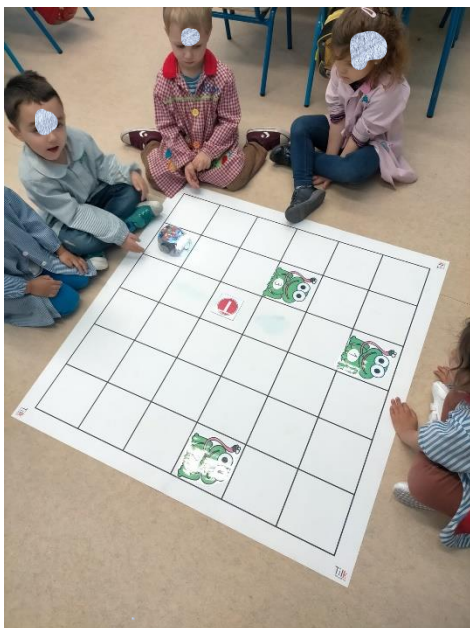
Jugamos a **encontrar los números** trabajados en el aula, el número 1 y el número 2. “Busca un número 2 y da la orden a la abejita para llegar a él”.



Jugamos con las **figuras geométricas** trabajadas encontrando las que se nos pide en el panel y dando la orden a BEE-BOT para que las encuentre. “La abejita quiere coger un cuadrado rojo”. “¿Cuántos pasos (movimientos) tiene que dar?”



Se ha trabajado también incluyendo en el tablero algún sitio por el que no podían pasar, de esta manera aumentamos la dificultad de la actividad.





## . Atención a la diversidad

El equipo de atención a la diversidad (Margaret Iglesias Miranda, Leticia Gutiérrez García, Andrea Méndez Blanco y Alejandra Nieto Nieto) del centro también ha llevado a cabo una serie de actuaciones bien con alumnos de manera individual, o con algunos grupos.

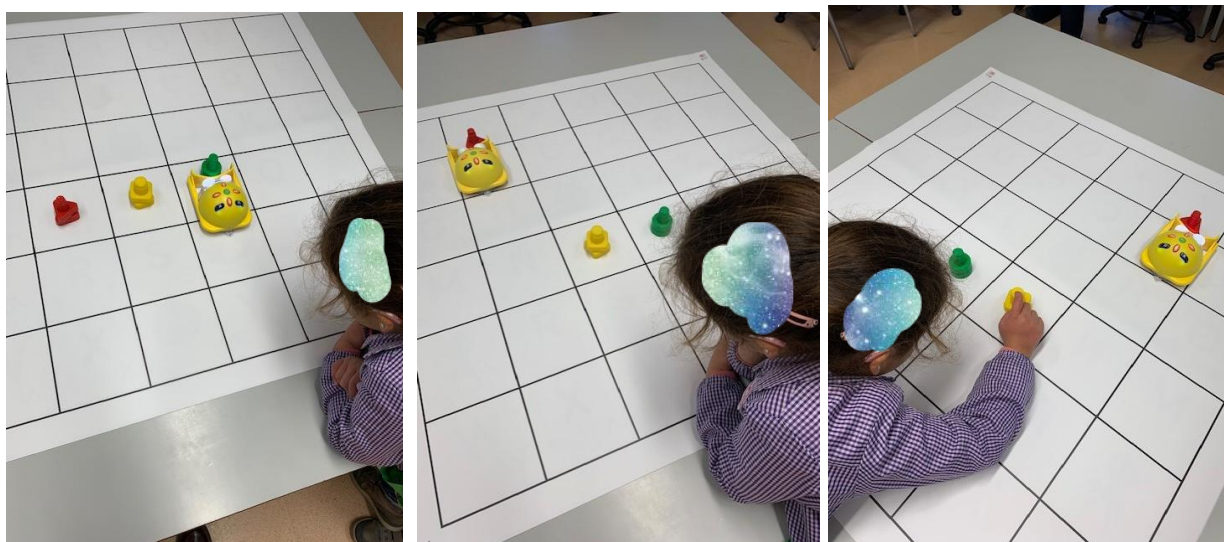
### *Actividades de robótica relacionadas con: Conciencia léxica*

- Decir una oración, contar las palabras y llevar al ratón al número correspondiente



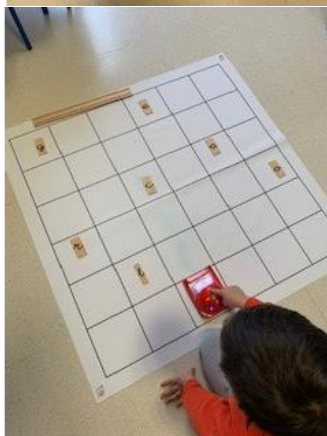
- Llevar el ratón a un número e inventar una oración con ese número de palabras
- Decir una oración de 3 elementos, representar cada palabra con una figura y jugar a “desaparecer con el ratón” una de ellas. ¿Qué oración nos queda?





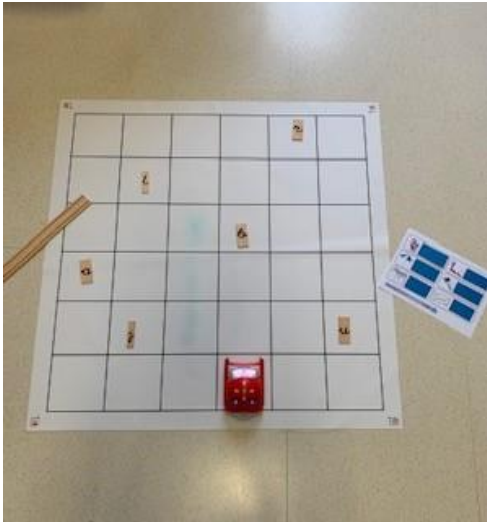
### *Conciencia fonológica*

- Dirigir al ratón para componer la sílaba que oyes (secuencia de los fonemas de un símfón, discriminando gr-/cr y gl-/cl-).



### Lectoescritura

- Refuerzo de lectoescritura para alumnos ACNEEs



- Proponemos una tarjeta en un lugar del tablero desde donde partirá el robot. El alumno tiene que "escribir" en el tablero el nombre de la imagen propuesta.





### Conciencia silábica

- Evocamos la palabra al ver la tarjeta con una imagen (en este caso trabajamos el campo semántico de las frutas), contamos número de sílabas de la palabra y llevamos al robot al número correspondiente.



### Conciencia fonológica

- Identificamos el sonido inicial de las imágenes que hemos repartido en el tablero e indicamos a los niños que recojan todas las tarjetas que empiecen por la letra indicada. Para ello nos ayudamos del empujador blue-bot.

