



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN PARA BEGINNERS I

Concepto a desarrollar: Acciones

Unidad didáctica: Juego de rol

Objetivo general del juego	Objetivo del juego en programación
<p>Habilidad: asociación, relación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Asociar un animal a un hábitat de la naturaleza. ❖ Relacionar ese hábitat con el tipo de material necesario para la construcción de la vivienda de ese animal. 	<p>Concepto: acciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar los verbos como acciones en programación, las cuales se utilizan para la construcción de secuencias lógicas. ❖ Identificar el orden temporal de las acciones mediante los verbos Obtener y Hacer.

¡APRENDAMOS!

¿Qué son las acciones?

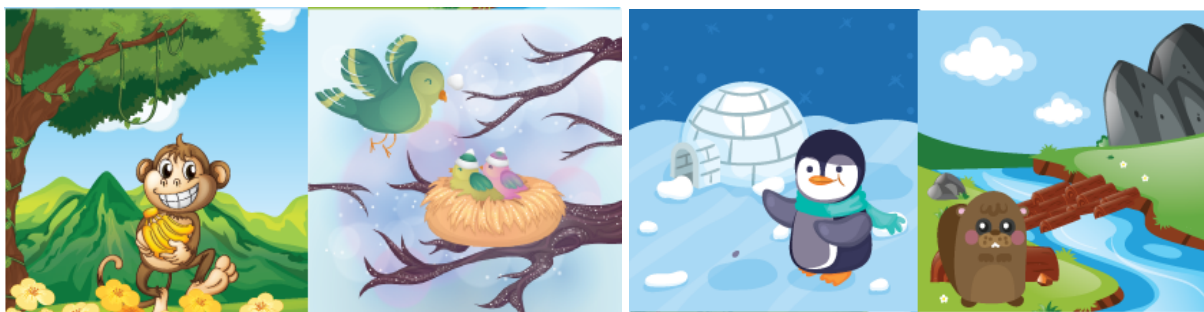
Las acciones son palabras con las cuales podemos expresar algún proceso que puede estar realizando un sujeto en un determinado momento. Estas acciones en programación se representan como los verbos en el lenguaje, ejemplo: saltar, escribir, volar, girar, avanzar, retroceder, entre otros.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Participantes	Niños entre los 5 y 6 años.
Dominios de aprendizaje	Ciencias Naturales: Hábitat de los animales
Material didáctico	Láminas de personajes, plastilina. https://drive.google.com/open?id=1vVmFIKOoaNVBrx-rgOPALzXinacPPEdJ
Tiempo de duración	Aproximadamente 45 minutos (Incluyendo lectura de instrucciones).

Desarrollo del juego

1. El docente explica la lámina, contando el tipo de vivienda que necesita cada animal para poder sobrevivir, después indica qué hará entrega de un animal a cada estudiante (disponible en el material didáctico) y este deberá “obtener” lo necesario para construirle un hábitat al animal correspondiente.



2. Algunos estudiantes se encargarán de proveer diversos suministros (hechos en plastilina) a sus compañeros para construir el hábitat que les corresponde.
3. Los otros estudiantes que tienen las láminas se encargarán de “obtener para hacer”, siguiendo la siguiente lógica:
 - ❖ obtener hielo → hacer Iglú
 - ❖ obtener madera → hacer represa
 - ❖ obtener árboles → hacer bosque
 - ❖ obtener ramas → hacer nido

ACTIVIDAD EN CASA

Para que puedas realizar este juego desde la casa, sugerimos seguir atentamente las siguientes recomendaciones:

1. No imprimas el material si no es necesario, en el caso de esta actividad observa atentamente los 4 animales que aparecen en la lámina (disponible en el material didáctico), investiga y responde:
 - ❖ ¿En dónde viven cada uno de estos animales?
 - ❖ ¿Cuáles son las características de su hábitat?
 - ❖ ¿Qué materiales necesitas para construir una casa para cada uno de estos animales?
2. De acuerdo a tu investigación, moldea con plastilina los objetos necesario para construir cada uno de los hogares de los animales teniendo en cuenta la siguiente lógica:
 - ❖ obtener hielo → hacer Iglú
 - ❖ obtener madera → hacer represa
 - ❖ obtener árboles → hacer bosque

❖ obtener ramas → hacer nido

Observación: En el caso de no tener plastilina, realiza los dibujos en una hoja y coloréalos.



Este contenido pedagógico está disponible bajo
Creative Commons license (CC BY - NC - ND 4.0).

Si está interesado en obtener licencias de los materiales de IUNGO EDUCATION para fines comerciales, contáctenos: info@iungoeducation.com