

Un paso a la vez

Grado sugerido: Transición

Norma Meneses Casas

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.





Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:
norma.meneses@liceonacional.edu.co















SECUENCIA DIDÁCTICA: UN PASO A LA VEZ

Este documento presenta una planeación de una sesión de clases que incorpore algún tipo de actividad para el desarrollo del pensamiento computacional. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

Aprendizaje(s) esperado(s)	Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase			
	<ul style="list-style-type: none">Identificar patrones sencillosAplicar la descomposición y el pensamiento lógico para resolver un desafío basado en un código con figuras geométricas			
Materiales requeridos	Estos son los materiales necesarios para completar la actividad			
	<ol style="list-style-type: none">Cuaderno de trabajoImágenes de animales de su entornoImágenes de cuadrados, rectángulos y triángulos en diferentes posiciones y dentro de diferentes imágenes por lo menos 2 de cada figura preferiblemente de su contexto por ejemplo, el cuadrado del espaldar de su sillaCopia con la tabla para ubicar cada imagen teniendo en cuenta la figura geométrica que representa			
	CUADRADO	TRIANGULO	RECTANGULO	
	5. Cuadrícula en el piso de 100 cm x 90 cm dividida en cuadrados de 20 cm x 15cm (la puede hacer con cinta de enmascarar en el piso)			
				
				
				
				

					salida
Conocimientos previos requeridos		Comprender instrucciones en secuencia, conocer los movimientos: arriba, abajo, derecha e izquierda, conocer la grafía y representación de los números 2,3 y 4			
Actividad(es) a desarrollar		Tiempo estimado			
Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.		Minutos o porcentaje			
1. El/la docente mostrara diferentes imágenes de los animales que hayan en o cerca de la institución educativa, para que las estudiantes identifiquen individualmente los que han visto durante el tiempo que llevan estudiando en la institución educativa o paseando por su vereda o zoológico o parque de la ciudad (pájaros amarillos, azules, aguiluchos, mariposas, zarigüeyas, búhos, monos titi, araña, ardillas, etc..).		10 minutos			
2. También, se hará un repaso de las figuras geométricas: cuadrado, triangulo y rectángulo. Este repaso se hará ubicando las estudiantes en equipos de tres (si la institución educativa donde se va a implementar esta actividad es mixta el docente debe garantizar que en cada grupo de trabajo quede por lo menos una niña). Cada equipo recibirá diferentes imágenes de objetos o lugares que tienen alguna de las formas geométricas (ventana, puerta, techos, silla, mesa, cancha, etc..) y una tabla en la que deber hacer la clasificación de los objetos teniendo en cuenta la figura geométrica que representa y además se solicitará que cada estudiante o al menos un/a por grupo argumente porque ubicaron cada imagen en ese lugar de la tabla.		20 minutos			
3. Ahora se les mostrara a las estudiantes una cuadrícula de 100 cm x 90 cm con una cuadrícula de 20x15 cada cuadrado con un lugar de inicio y cuatro árboles en diferentes lugares de la cuadrícula. Se les contara la historia de un animal cachorro (el docente escogerá el animal que más representa la región en la que se está implementando esta actividad) en el que no encuentra el árbol en el que vive (se perdió por no seguir las instrucciones de sus padres) y solo tiene un código con símbolos geométricos y que necesita la ayuda de cada una de los y las niñas para llegar a casa.		10 minutos			

<p>4. El docente presenta un código inicial donde cada figura geométrica representa el número de pasos que debe dar el animal para llegar a su árbol. Si es un cuadrado deberá dar 4 pasos, si es un triángulo tres pasos, si es un pentágono 5 pasos. Además, tendrá flechas para indicar los giros (derecha e izquierda). Este código inicial es de ejemplo para que las estudiantes puedan ver cómo se va a usar cada símbolo y como es el movimiento sobre la cuadrícula. (la estrella es iniciar a caminar y el árbol es llegar al lugar de destino)</p> <p>     </p> <p>5. Después el docente presentara un segundo código que no llevara al animal a ningún árbol y las estudiantes deberán ejecutarlo y descubrir cual es el error en el código y después modificarlo para llevar la animal a su árbol.</p> <p>       </p> <p>6. Finalmente, el docente les solicitara a las estudiantes que escriban su propio código usando los mismos símbolos geométricos para llevar el animal un árbol específico indicado por el docente.</p>	<p>10 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>15 minutos</p>
<p>Adaptaciones:</p>	
<p>Para estudiantes con discapacidad visual el docente debe escribir el código en relieve para que el estudiante pueda tocar las figuras geométricas y las flechas y pueda comprender la instrucción.</p>	
<p>Actividades evaluativas</p>	
<p>Reconoce y cuenta los lados de una figura geométrica</p> <p>Avanza paso a paso sobre el camino verificando que el número de pasos corresponda al número de lados de la figura geométrica que presenta el código.</p>	

Referencias	<p>Furman, M., & Gellon, G. (s.f.). <i>El camino inverso: Diseño curricular de atrás hacia adelante</i> [PDF]. Curso Pensamiento Computacional Primera Infancia 2025-01-B, plataforma de aprendizaje en línea.</p> <p>Umaschi Bers, M., Flannery, L., Kazakoff, E. R., & Sullivan, A. (s.f.). <i>Pensamiento y retoques computacionales: Exploración de un plan de estudios de robótica para la primera infancia</i> [Artículo académico]. Universidad de Tufts.</p>
--------------------	--

ANEXO

Incluya los anexos requeridos aquí. Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.