

## **Algoritmo preescolar**

Grado sugerido: Transición

**Greis Paola Zapata Valenzuela**

*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: greispaola277@gmail.com

## **RETO BEBRAS: ¿Quién programa El algoritmo del aula?**

Este documento cuenta con la propuesta de 6 retos que al participar de ellos llevan unas preguntas de reflexión al resolverlos. Contiene inmersamente el uso de una o varias subhabilidades de pensamiento computacional. Se trata de material dirigido a estudiantes y se acompaña de instrucciones para uso.

<b>Instrucciones para quien desarrolla el reto</b>	Las habilidades de la inteligencia emocional. Permite poder expresarnos con total libertad y lograr concretar operaciones lógico matemáticas de la cotidianidad desde los primeros años de vida, resolviendo tareas sencillas hasta situaciones complejas. A través de este reto se fomenta su razonamiento lógico, pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas por medio del pensamiento computacional, además del uso de las habilidades emocionales básicas que los estudiantes conocen como: la alegría, tristeza, enojo, miedo y sorpresa.  Este reto promueve el autoconocimiento de las emociones, dirigido a estudiantes de transición.
<b>Nivel de dificultad</b>	Principiante dirigido a estudiantes de 5años a 6 años. Conocimientos previos de operaciones, secuencias, formas y patrones. Además del fortalecimiento de la lateralidad la cual hace referencia natural de un individuo por usar un lado de su cuerpo (derecho o izquierdo) para realizar tareas motoras y sensoriales. En estos retos se evidenciaran las habilidades y destrezas de los estudiantes en el uso del pensamiento computacional como la activación psicomotriz preferente de la mano, el pie, el ojo y el oído. La lateralidad no solo afecta la coordinación motora, sino que también puede influir en el desarrollo cognitivo y emocional.
<b>Preguntas, desafíos o retos</b>	Reto 1 Armando la emoción. El reto consiste en escoger una tarjeta de una caja del descubrimiento, la cual tiene varias tarjetas (flashcard) con las emociones básicas, al escoger la tarjeta el estudiante debe armar la emoción como un rompecabezas, teniendo en cuenta el color de las tarjetas con los bloques dispuestos para su correcta construcción y descubrir la imagen que representa la emoción seleccionada realizando una similitud de la tarjeta inicialmente escogida.

	<p>¿Cómo lograste el reconocimiento de los patrones para armar la emoción?</p>
	<p>Reto 2 túmbalo – todo. Este reto tiene 3 intentos para derribar la pirámide con las pelotas blandas o bolas de calcetines, la pirámide el estudiante la construye en un tiempo de 30 segundos, con las indicaciones previas. Consiste en amontonar los recipientes formando una pirámide: colocando 5 recipientes (vasos reciclados) en la base, 4 en el siguiente piso, luego 3, 2 y 1. Quien derrumbe todo gana una insignia (estrella) y si no logra ganar (estrella) ha de expresar que emoción siente y como la esta gestionando, socializando a la clase.</p> <p>¿Qué pasos puedes compartir que te permitieron construir la pirámide?</p> <p>¿Puedes crear una serie de pasos diferentes a los propuestos?</p> <p>¿Qué problema surgió en medio del reto que no te llevo a cumplir el objetivo?</p>
	<p>Reto 3 La carrera del PUZZLE. En este reto participan 3 o mas estudiantes, a cada participante se le entrega una imagen representativa de los momentos o tiempos que se vivencian en el aula. El estudiante debe recortarla en 6 partes, el siguiente paso es mezclarla y agruparlas en medio de la mesa. Al escuchar ¡Tiempo! comienza armar el puzzle, el primer estudiante en conseguir recomponer su imagen gana.</p>
	<p>Reto 4. Máquina del tiempo, creación de minirobot por parte de los estudiantes con material natural y reciclado, interpretando y describe su minirobot con relación al reconocimiento de todas las palabras llevan vocales, imágenes en búsqueda de las vocales se tendrán 5 cajas con las vocales con materiales naturales para la creación de unos mini-robot</p>

	<p>Reto 5 Robot en movimiento. En este reto participaran 2 estudiantes que han de representar al robot de movimiento, quienes deben pasar por un laberinto, puede ser en el aula o en el patio de la escuela; para llegar a los minirobot de acuerdo a la tarjeta que seleccioné de la caja de descubrimiento y mencionar la vocal del minirobot con palabras que inicien y gana insignia.</p>
	<p>Reto 6 El juego de memoria con direcciones emocionales</p> <p>El participante debe recorrer una pista con flechas que indican lateralidad para llegar a la mesa donde están dispuestas las flashcard. Se coloca las tarjetas boca abajo. Los estudiantes toman turnos para voltear dos tarjetas a la vez, tratando de encontrar dos emociones iguales. Si un jugador encuentra una pareja de emociones, la retira del juego y se lleva un punto. Si no hay pareja, las tarjetas se vuelven a colocar boca abajo y el siguiente jugador toma su turno.</p> <p>¿Qué emociones identificaron?</p> <p>¿Cómo se sienten al experimentarlas?</p>
<b>Respuestas correctas y retroalimentación</b>	<p>A través de estos retos estamos potenciando el Pensamiento Computacional desde temprana edad, por medio del juego de descomposición, formas y patrones de colores, creando una secuencia para el descubrimiento de figuras, formas, palabras o imágenes. A demás de fortalecer las competencias emocionales: la identificación de emociones propias.</p>
<b>Adaptaciones</b>	<p>Este juego puede ser adaptado según la edad y nivel de comprensión emocional de los participantes. También puedes añadir variantes o complejidades, como agregar descripciones de situaciones con operaciones básicas matemáticas y situaciones cotidianas en las que se desenvuelven las emociones de los estudiantes. Para llevarse a cabo estos retos se utiliza material impreso y material concreto, para población sin acceso a internet.</p>

<b>Referencias</b>	Hago la paz preescolar <a href="https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/recursos-educacion-para-la-paz">https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/recursos-educacion-para-la-paz</a> <a href="https://www.unicef.es/educa/biblioteca/juego-interactivo-infantil-emociones"><u>https://www.unicef.es/educa/biblioteca/juego-interactivo-infantil-emociones</u></a> <a href="https://www.magisnet.com/2024/02/cinco-ideas-para-trabajar-el-pensamiento-computacional-en-infantil-y-primaria/"><u>https://www.magisnet.com/2024/02/cinco-ideas-para-trabajar-el-pensamiento-computacional-en-infantil-y-primaria/</u></a>
--------------------	---