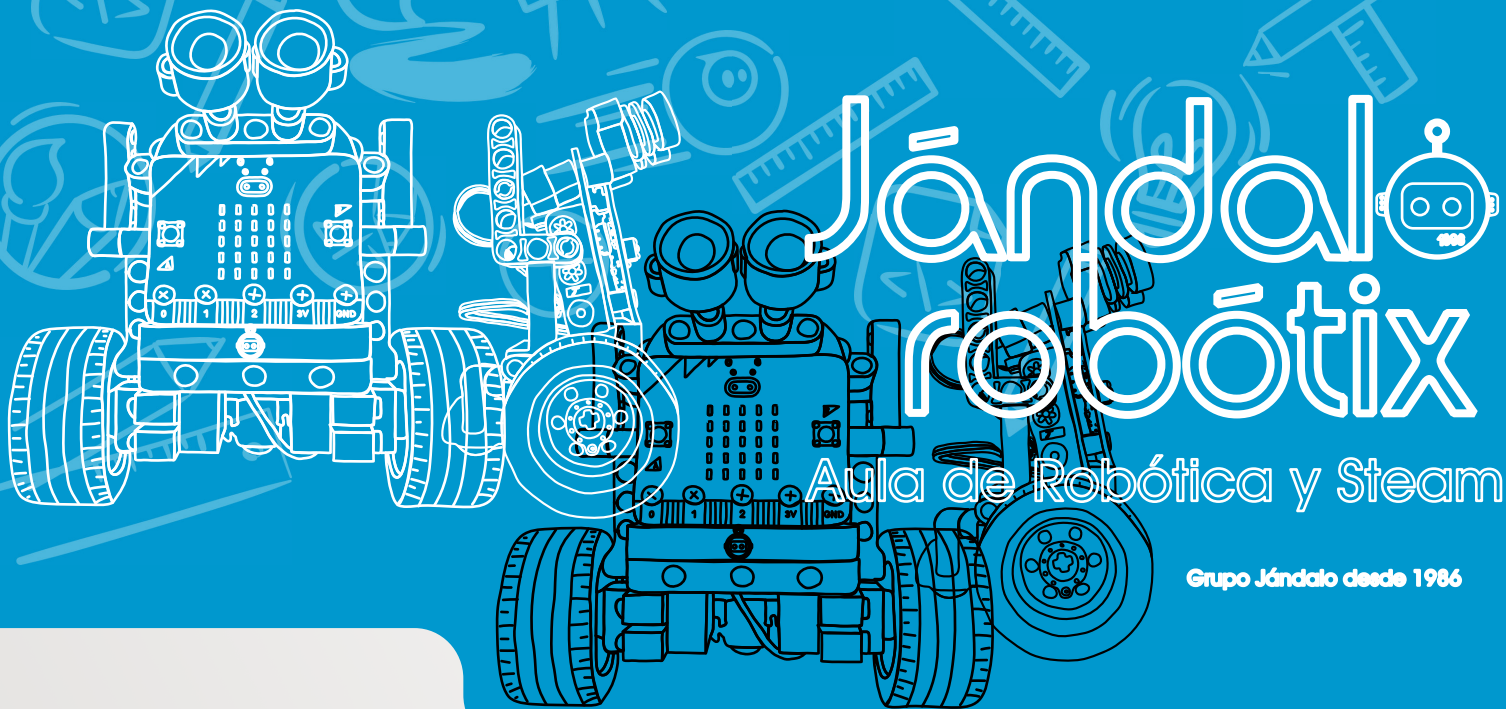


FORMACIÓN STEAM PARA EDUCACIÓN INFANTIL



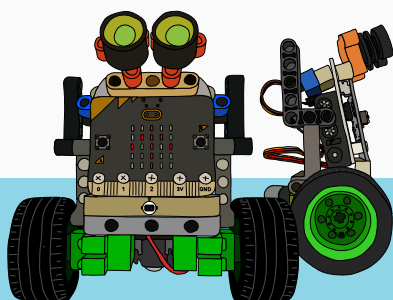
# Jándalo robótix

Aula de Robótica y Steam

Grupo Jándalo desde 1986



## 12 Frutas

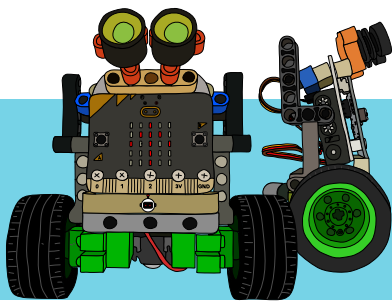


Queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento, así como su uso o su transmisión en ninguna forma o por ningún medio electrónico, mecánico, fotocopiado, escaneado o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito del autor. © S.C.A. Jándalo

**Jándalo robótix**  
Aula de Robótica y STEAM

646 590 871 | 623 470 877  
soporte@jandalo.es

María Auxiliadora, 1 Edificio Ronda  
23700 Linares ( Jaén )



## Información de la lección

¡Juega al juego de emparejamiento con Matatalab Lite!

### Conceptos

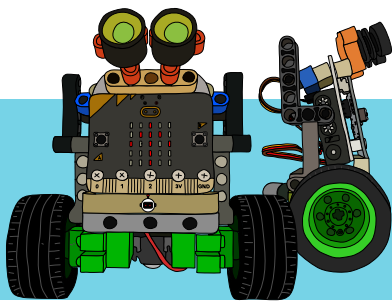
Lenguaje de codificación tangible de Matatalab, juego de emparejamiento.

### Objetivos

Activa el modo de codificación de Matatalab Lite y codifica MatataBot para pasar de una fruta a otra del mismo tipo. Asegúrate de que la fruta inicial y la fruta de destino sean las mismas. En este juego, los/las estudiantes deben seguir buscando las mismas frutas y desarrollar su capacidad de abstracción en el proceso repetido.

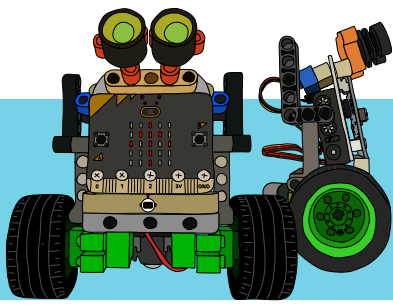
### Los resultados del aprendizaje

- Código para mover MatataBot de una fruta a otra del mismo tipo.
- Calcula y ejecuta el camino más corto entre dos frutas idénticas.



## Vocabulario clave

- **Código:** Conjunto de direcciones o instrucciones específicas enviadas y utilizadas por una computadora.
- **Secuencia:** Un arreglo de instrucciones a seguir en un orden particular.
- **Robot:** Una máquina capaz de llevar a cabo un conjunto complejo de instrucciones programadas por una computadora.
- **Depuración:** encontrar y eliminar errores del hardware o software de la computadora.
- **Algoritmo:** Conjunto de reglas o instrucciones que debe seguir una computadora.
- **Comando:** instrucciones dadas a una computadora o robot
- **Match-up Game:** Un juego intelectual. En esta actividad, indica un juego para encontrar dos frutas iguales en el mapa de cuadrícula. Código para mover MatataBot, comienza con una fruta, termina con la misma fruta.

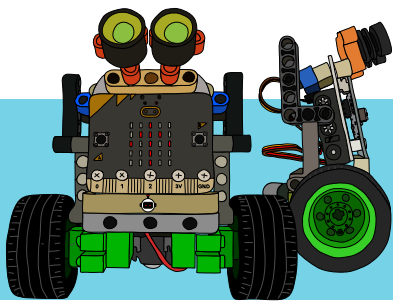


## Conocimiento previo

- Los/as estudiantes pueden usar el modelo de codificación de Matatalab Lite para mover MatataBot del punto A al punto B

## Estándares Básicos Comunes:





## Plan de la lección detallado

### Introducción y actividad guiada

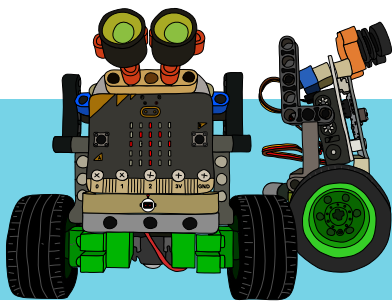
*5 minutos:*

#### 1. Introducción a la actividad

1. Liberación de misiones: usa el modo de codificación para planificar un camino que comience con una fruta y termine con otra fruta idéntica. Asegúrate de que la fruta en la línea de partida sea exactamente la misma que la del destino.

2. Demostración del/de la maestro/a: el/la maestro/a muestra cómo jugar el juego.



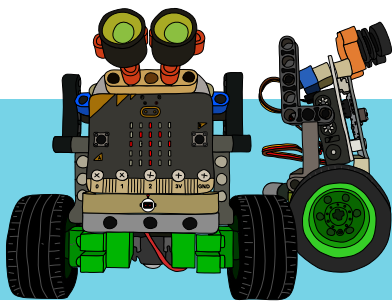


## Actividad Independiente

*30 minutos:*

Los/as estudiantes necesitan:

1. Práctica: cada grupo de estudiantes trata de codificar por turno. El/la estudiante primero/a ubica dos frutas idénticas en diferentes posiciones y coloca MatataBot en una de ellas como línea de partida. A continuación, codifica MatataBot para mover la otra fruta idéntica (asegúrate de que las frutas en el punto de partida y en el destino sean las mismas).
2. Competición de contrarreloj: cada grupo termina uno de esos juegos de emparejamiento por turnos y gana el grupo con el tiempo más corto.



## Comentarios y extensión

*5 minutos:*

- El/la profesor hace preguntas, repasa y concluye.

Extensiones:

1. Ajusta el color o la cantidad de frutas en cada tarjeta y pide a los/las estudiantes que emparejen dos conjuntos de la misma fruta en este entorno variado.
2. Reemplaza una de las tarjetas de frutas con una palabra para esa fruta y pide a los estudiantes que emparejen la fruta con la palabra correspondiente.

## Preguntas

¿Terminaste el juego de emparejamiento?

¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Qué parte es la más interesante?

¿Algunos de los/as estudiantes terminaron rápido? ¿Cómo lo logró?

¿Tuviste algún problema al codificar? ¿Cómo lo resolviste?

