

Escuela 4.0

Kit INF Desenchufadas

COLOUR CODE



CASTLE LOGIX



CRAZY CLACK!



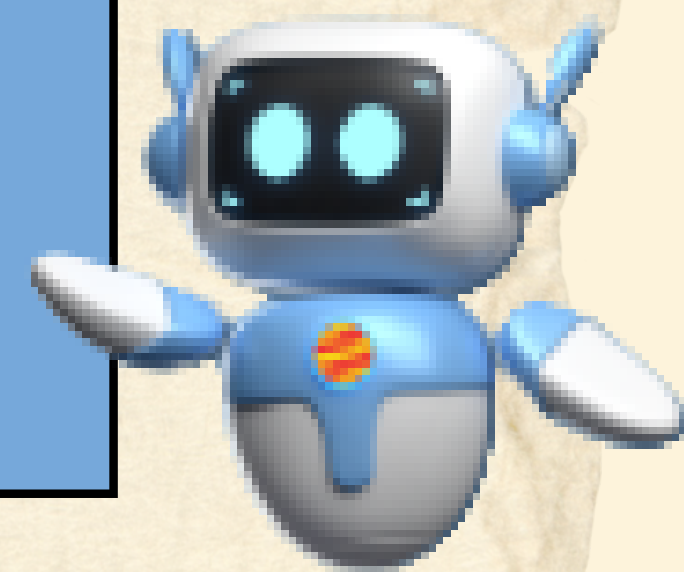
CAPERUCITA ROJA



FOTOSAFARI



TRES CERDITOS





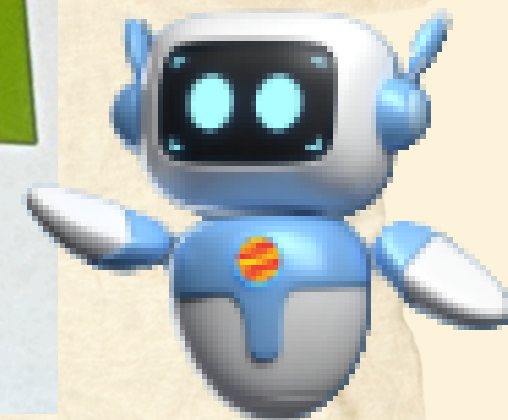
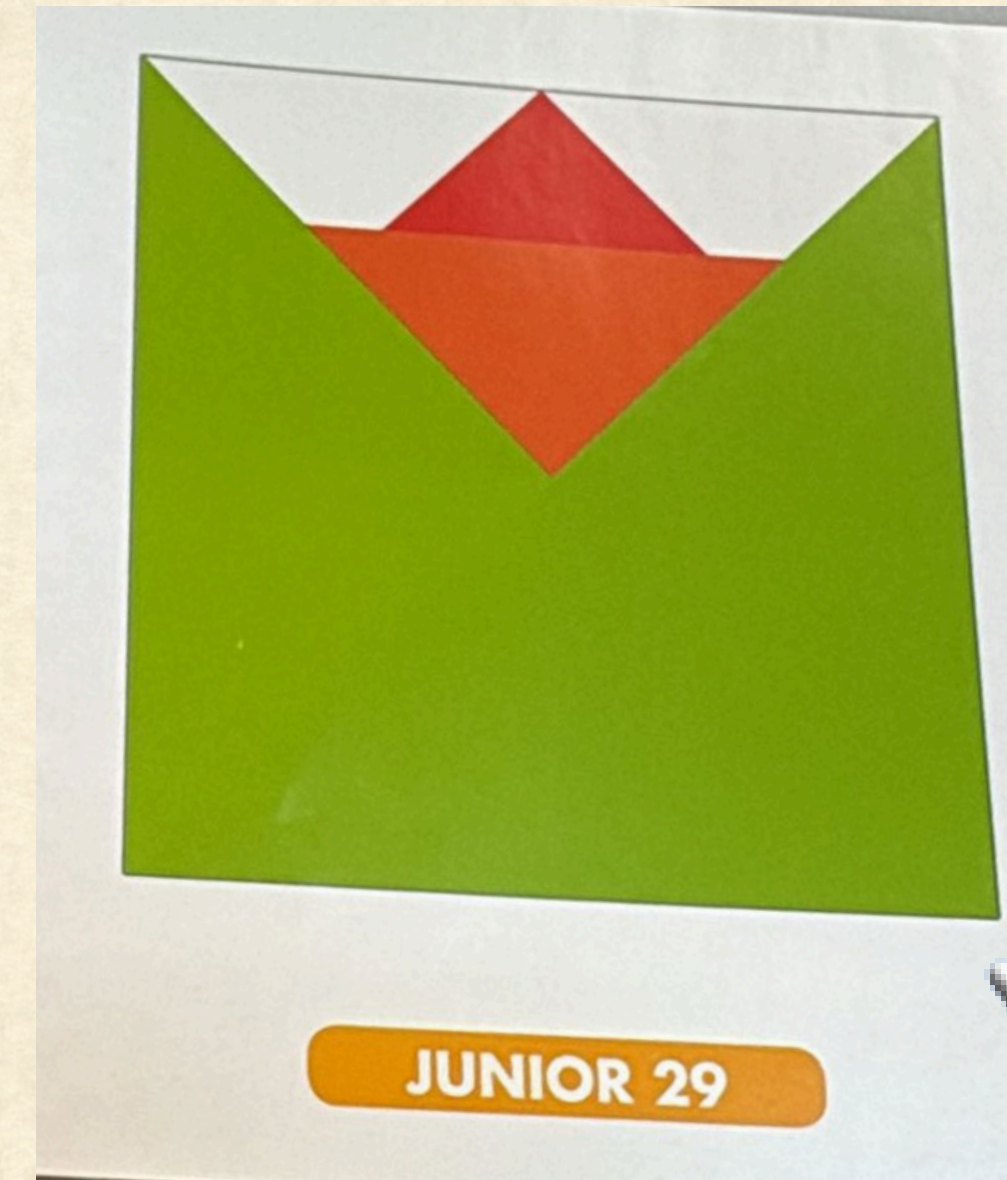
COLOUR CODE



RETO 1

Por resolver...

- **Instrucciones breves:** El jugador selecciona un reto del cuadernillo. Cada reto muestra una figura compuesta por colores y formas superpuestas. Debe apilar las láminas transparentes de colores en el orden y orientación adecuados para reproducir exactamente la imagen del desafío. Desarrolla la comprensión visual y el razonamiento secuencial.
- **Dimensiones del pensamiento computacional:**
 - Abstracción: Centrar la atención en las formas y su superposición, no en los detalles.
 - Patrones: Reconocer combinaciones recurrentes de formas y colores.
 - Descomposición: Separar la figura final en capas independientes.
 - Algoritmo: Determinar y ejecutar la secuencia correcta de superposición de láminas.





CASTLE LOGIX



RETO 1

Por resolver...

- **Instrucciones breves:** El jugador elige uno de los 48 desafíos del cuaderno. Cada reto muestra una imagen parcial del castillo. Utilizando los bloques de madera con agujeros y las tres torres de distintas alturas, debe construir la figura de modo que coincida exactamente con la imagen propuesta. A medida que aumenta la dificultad, los retos ofrecen menos pistas y requieren mayor razonamiento espacial y planificación.
- **Dimensiones del pensamiento computacional:**
 - Abstracción: Identificar la estructura general del castillo sin distraerse con detalles decorativos.
 - Patrones: Reconocer la relación entre bloques, agujeros y torres.
 - Descomposición: Dividir el reto en partes (colocar primero una torre, luego los bloques, etc.).
 - Algoritmo: Seguir una secuencia lógica de pasos para montar la estructura correctamente.



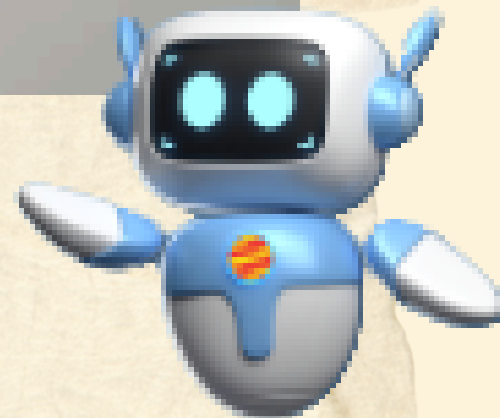
CRAZY CLACK!



RETO 1

Partida rápida

- **Instrucciones breves:** Se lanzan dos dados que muestran colores y símbolos. Los jugadores deben localizar rápidamente entre todas las fichas aquellas que coincidan con la combinación indicada. Las fichas tienen imanes, por lo que al apilarlas hacen el característico “clack”. Gana quien recoja más fichas correctas. Requiere atención, rapidez y asociación visual.
- **Dimensiones del pensamiento computacional:**
 - Abstracción: Centrar la atención en las características relevantes (color y símbolo).
 - Patrones: Asociar combinaciones de color y forma.
 - Descomposición: Separar los atributos de las fichas (color por un lado, forma por otro).
 - Algoritmo: Aplicar una secuencia rápida de pasos para identificar y tomar las fichas correctas.





CAPERUCITA ROJA



RETO 1

Por resolver...

- **Instrucciones breves:** El jugador selecciona un desafío del cuaderno que muestra la posición inicial de Caperucita y la casa de la abuela. Utilizando las piezas del tablero, debe construir un camino continuo que conecte ambos puntos. En niveles avanzados se incorpora el lobo, lo que obliga a construir caminos alternos para que ambos lleguen a sus destinos sin cruzarse.
- **Dimensiones del pensamiento computacional:**
 - Abstracción: Centrar la atención en los elementos funcionales del camino.
 - Patrones: Detectar formas de caminos que se repiten en distintos retos.
 - Descomposición: Resolver tramo a tramo, ubicando cada una de las piezas en el lugar adecuado.
 - Algoritmo: Diseñar una secuencia de pasos lógicos para conectar correctamente las piezas.





LOS TRES CERDITOS



RETO 1

Por resolver...

- **Instrucciones breves:** En cada reto se muestran las posiciones iniciales de los tres cerditos. El jugador debe colocar las casas sobre el tablero de manera que coincidan con las indicaciones: en algunos retos los cerditos deben estar fuera de las casas y en otros dentro, protegidos del lobo. Las piezas se pueden orientar de diferentes maneras, por lo que hay múltiples combinaciones posibles.
- **Dimensiones del pensamiento computacional:**
 - Abstracción: Identificar los elementos esenciales (casas y posiciones de cerditos).
 - Patrones: Reconocer configuraciones útiles que se repiten entre retos.
 - Descomposición: Separar la tarea en ubicar cerditos, colocar casas y ajustar orientaciones.
 - Algoritmo: Aplicar una secuencia ordenada para colocar las piezas cumpliendo todas las condiciones.





FOTO SAFARI



RETO 1

Por resolver...

- **Instrucciones breves:** En este juego de observación, los jugadores deben encontrar animales o elementos del entorno que coincidan con las cartas o patrones propuestos. A veces se usa un tablero o entorno real para simular una “búsqueda fotográfica”. Gana quien localiza más coincidencias o completa primero su colección.
- **Dimensiones del pensamiento computacional:**
 - Abstracción: Ignorar detalles irrelevantes y centrarse en los rasgos clave del animal o patrón buscado.
 - Patrones: Identificar características visuales repetidas entre las cartas y el entorno.
 - Descomposición: Dividir la escena en zonas para realizar una búsqueda sistemática.
 - Algoritmo: Seguir una estrategia ordenada de observación y selección para encontrar los objetivos.

