

EL JUEGO DE LA RUTA MÁGICA

ALGORITMO Y CONTROL INHIBITORIO

(@CAROLCALVOG)

¿QUÉ ASPECTOS SE TIENEN EN CUENTA EN ESTA PROPUESTA?

- FE (Control Inhibitorio) : Es la capacidad para resistir distracciones, impulsos o automatismos y actuar con intención.
- PC (Algoritmo) : Es la capacidad de crear una secuencia ordenada de pasos para lograr un objetivo.

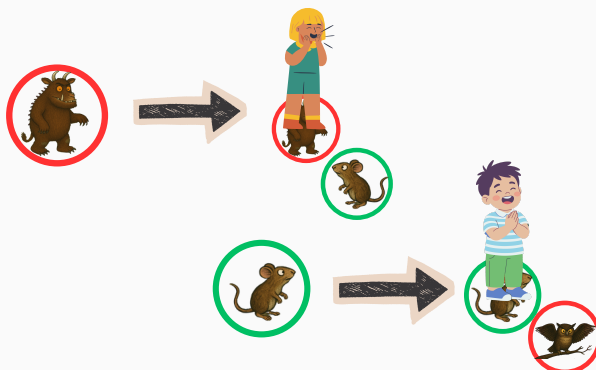
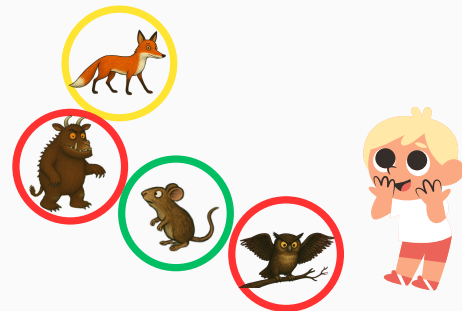


MATERIALES

- Aros, washi-tape, cuadrícula, tiza... Es decir, un material para ayudarte a definir el camino a seguir.
- Imágenes de los personajes del cuento, teniendo en cuenta que el Grúfalo y el ratón deben repetirse varias veces.

NIVEL 1: Control Inhibitorio Básico (Condición Única)

1. De uno en uno avanzamos dando saltos de uno en uno por el circuito de aros.
2. Si el aro donde saltas NO es el Grúfalo, continúas tu camino dando otro salto. SI ES EL GRÚFALO, debes dar un rugido suave antes de seguir tu camino.

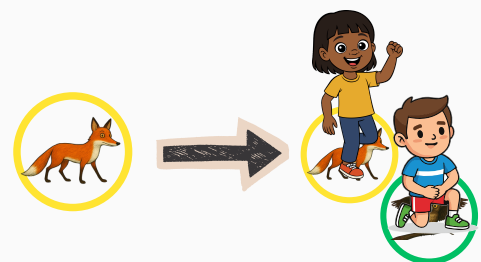


NIVEL 2: Flexibilidad Cognitiva (Doble Condición)

- El proceso es igual que en el nivel uno, pero incluimos otra condición.
- Nueva Condición: Si en el aro está el RATÓN debes aplaudir tres veces.

NIVEL 3: Abstracción (Condición Abstracta)

- Mantenemos el circuito, pero ahora vamos a establecer la siguiente condición.
- Nueva Condición: Cuando llegue a un animal que tiene pelo debo dar dos saltos en ese aro.
- Alternativa: Si el animal no tiene pelo, me arrodillo y me levanto



Desarrollar algoritmos a través del juego es clave para el aprendizaje. Cada salto, rugido y aplauso refuerza el control inhibitorio de nuestro alumnado. ¡El movimiento es aprendizaje!



