

Título: NAVEGANDO POR EL MAR

Nivel educativo: 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil (5 años)

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre)



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a utilizar un código para clasificar polígonos en función de su número de lados, usando un tapete cuadrículado donde el profesor pondrá los números, los polígonos y las palmeras, y el alumno deberá identificar el camino adecuado para llegar del número al polígono correspondiente. Ningún camino podrá atravesar números, polígonos o palmeras.

Para ello se facilitarán figuras con diferentes polígonos, números, palmeras y tarjetas de movimiento.

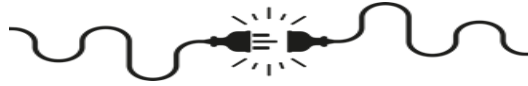


Objetivos

- Identificar los polígonos y números.
- Identificar los colores con los movimientos.
- Clasificar los polígonos por su número de lados.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender





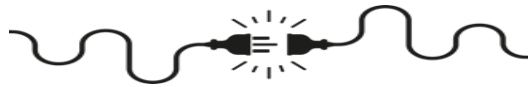
¿Cómo lo hacemos?

1. Imprime y plastifica los materiales (ver apartado recursos).
2. Organiza a los estudiantes en grupos de cuatro.
3. Entrega a cada grupo un tapete, un juego de números, polígonos y tarjetas de movimiento.
4. El profesor indica en qué posición deben colocarse los números, las palmeras y los polígonos en el tapete (ver en recursos ejemplos de colocación)
5. Los estudiantes tienen que dibujar en el color adecuado el recorrido del número al polígono adecuado en el tapete. Deben tener en cuenta que dicho camino no puede atravesar números, polígonos o palmeras.
6. Les planteamos a los estudiantes si hay más caminos posibles, y en ese caso ¿Cuál sería el más corto?
7. Escogido el camino más corto, los alumnos colocarán las tarjetas de movimiento sobre ese camino.
8. Trasladar el recorrido construido sobre el tapete a una línea de programación con las tarjetas de movimiento
9. Se puede aumentar la dificultad de los recorridos siguiendo los ejemplos planteados de posición en el tapete.

Sugerencias

El nivel de dificultad se incrementa en la medida que se colocan obstáculos que impiden el paso entre los números y los polígonos, o se añaden más o menos números y polígonos. Se adjuntan tres modelos de dificultad.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** rotuladores de colores, folios impresos con números, imágenes, plantilla del tapete y plastificadora



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: pequeños grupos.



Tarjetas para imprimir: un [tapete en blanco](#), [juegos de fichas de movimiento](#), [números](#), [polígonos](#) y [palmeras](#).



También se proporcionan tres modelos de tapetes:

- [Tapete 1](#) / [Tapete 2](#) / [Tapete 3](#)



¡Navega con rumbo propio! Los tapetes podrán usarse de suelo o de mesa, según la elección del docente que escogerá el tamaño a imprimir.





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Identifica el polígono con el número de lados	Identifica todos los polígonos con su número	Identifica algunos de los polígonos con su número	No identifica ningún polígono con su número
Identifica el camino más corto que comunica los números con su polígono	Encuentra todos los caminos más cortos	Encuentra alguno de los caminos más cortos	No encuentra ninguno de los caminos más cortos
Programa el recorrido con las tarjetas de movimiento	Secuencia correctamente el recorrido	Comete varios errores al secuenciar el recorrido	No es capaz de construir una secuencia de recorrido
Trabajo y colaboración en equipo	Colabora activamente y en el trabajo	Colabora de forma pasiva en el trabajo	No colabora





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Tapete en blanco.



Movimiento:



Números:



Polígonos:



Palmeras:



Tapete 1:



Tapete 2:



Tapete 3:

