



## Título: LA RANA SALTARINA

**Nivel educativo:** 3º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

**Áreas Curriculares:** Descubrimiento y exploración del entorno y Comunicación y representación de la realidad.

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



## Descripción breve de la actividad

Las ranas deben cruzar la charca saltando de un punto a otro en una secuencia ordenada. El alumnado tendrá que diseñar una secuencia de comandos (avanza, retrocede, salto sobre otra rana) para guiar a cada rana hasta su destino respetando ciertas normas.

El docente proporcionará tarjetas o bloques con flechas direccionales para que el alumnado seleccione la secuencia de movimientos, lo que ayudará a desarrollar habilidades como la lógica secuencial, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

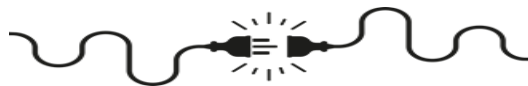


## Objetivos

1. Comprender y aplicar nociones espaciales básicas.
2. Resolver problemas simples mediante la planificación y ejecución de secuencias de movimientos.
3. Comunicar secuencias lógicas utilizando lenguaje verbal y simbólico.
4. Interpretar y reproducir secuencias de acciones.

**Competencias clave a desarrollar:** matemática, digital, comunicación lingüística, aprender a aprender, iniciativa y espíritu emprendedor y social y cívica.





## ¿Cómo lo hacemos?

### Introducción

1. **Presentación del reto:** Muestra los materiales que se van a utilizar. Coloca la rana roja en el lado izquierdo de la charca y la verde en el lado derecho. Explica que necesitan cruzar para llegar a su casa y que el objetivo es ayudarlas planificando sus movimientos. Haz una breve demostración sobre cómo usar las tarjetas de programación. La secuencia se puede empezar desde cualquier lado.

### Planificación de la secuencia

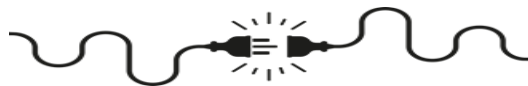
2. Entrega a cada pareja el tablero, las ranas, el tapete de programación y las tarjetas de programación.
3. Indica al alumnado las reglas que se deben respetar a la hora de programar las ranas:
  - a. La casilla de salida es el primer nenúfar. Las ranas están en lados opuestos.
  - b. En cada nenúfar solamente puede haber una rana.
  - c. Cada rana se puede mover al nenúfar siguiente si está vacío.
  - d. Una rana puede saltar por encima de otra siempre que el nenúfar al que llega esté vacío.
4. Las parejas o grupos deben debatir y decidir la secuencia de movimientos, manipulando y colocando las tarjetas de programación en el tapete para que las ranas crucen la charca y puedan llegar a su casa (lógica secuencial).

### Ejecución de la secuencia

5. **Prueba de la secuencia:** el alumnado ejecuta con las fichas de las ranas la secuencia de movimientos programada en el tapete para comprobar si las ranas cruzan la charca.
6. **Revisión inicial:** el docente puede hacer preguntas para guiar al alumnado: ¿Qué dirección debe tomar primero la rana?, ¿Qué sucede si damos este paso?, ¿Has conseguido hacerlo en el menor número de movimientos posible?
7. **Corrección de errores:** si la secuencia no funciona correctamente, se les anima a identificar los errores y modificar los pasos en el tapete de programación.

### Conclusión final

8. Pide que el alumnado explique cómo resolvieron el reto y comenten qué secuencias funcionaron y cómo las ajustaron.



## Sugerencias

Se recomienda comenzar con el tablero de 3 hojas. Cuando el alumnado tenga dominada la dinámica de secuenciación, se puede pasar al tablero de 5 hojas.

Una vez que el alumnado haya completado correctamente la secuencia de movimientos, se le anima a que lo consiga con el menor número de movimientos posibles (ver tabla en recursos).

Podemos pedir al alumnado que dibuje la secuencia de movimientos en la ficha de programación.

Es recomendable imprimir a color, al menos, las fichas de las ranas.



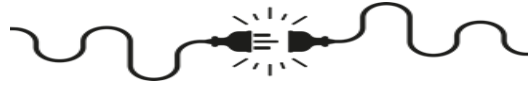
## Recursos

- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** tableros de las charcas en tamaño A3 y plastificado, fichas de las ranas plastificadas, tarjetas de programación plastificadas, ficha de programación para el alumnado, tapete de programación y lápices de los mismos colores que las ranas.



**Espacios:** aula de clase.

**Tipo de actividad:** en pareja.



## N.º mínimo de movimientos

Tablero de 3 hojas	3 movimientos
Tablero de 5 hojas	7 movimientos

[Cuento "El gran salto de Lurú"](#)

[Tableros de las charcas \(tamaño A3\)](#)

[Tableros de las charcas \(tamaño A4\)](#)

[Fichas de las ranas](#)

[Tarjetas de programación](#)

[Ficha de programación para el alumnado](#)

[Tapete de programación](#)

[Soluciones](#)



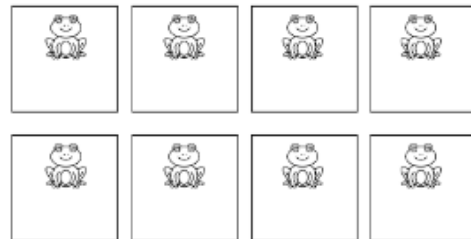
## Fichas de ranas



NOMBRE: \_\_\_\_\_

## FICHA DE PROGRAMACIÓN

COLOREA LA RANA Y DIBUJA LA FLECHA CORRESPONDIENTE.



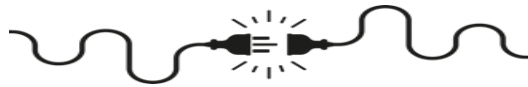


## ¿Qué hemos aprendido?

### Rúbrica de evaluación

Criterios de Evaluación			
Planifica de manera clara y lógica la secuencia completa de movimientos.			
Identifica y corrige errores de manera autónoma durante la actividad.			
Explica de manera clara y detallada los pasos de la secuencia, usando lenguaje verbal o simbólico.			
Colabora activamente y escucha a sus compañeros durante la actividad.			





## 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.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Ficha alumno



Ranas



Cuento



Soluciones



Tableros A3



Tableros A4



Tarjetas  
Programación



Tapete  
Programación