



Título: PROGRAMANDO CON LA JIRafa CHUFA

Nivel educativo: 3º curso del Segundo 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 los alumnos trabajarán el pensamiento computacional a través del cuento “Las jirafas no pueden bailar” de Giles Andreae y Guy Parker-Rees. En una actividad desenchufada e interdisciplinar en la que se trabajarán por equipos la educación literaria, la aproximación al lenguaje escrito y la expresión musical y plástica a través de distintas estaciones de aprendizaje. A través de estas actividades los estudiantes desarrollarán habilidades como la descomposición, trabajo con algoritmos, reconocimiento de patrones, colaboración, coordinación, abstracción y creatividad.



Objetivos

- **Desarrollar el pensamiento lógico y secuencial** a través de la descomposición de tareas y el uso de algoritmos.
- **Estimular la creatividad** con un dibujo colaborativo y la creación de sonidos para animales.
- **Trabajar en equipo y desarrollar habilidades sociales** promoviendo la colaboración y la división de las actividades en tareas.
- **Mejorar la motricidad fina** al unir letras, dibujar y manipular instrumentos o materiales para crear sonidos.
- **Reconocer patrones**, asociar letras, sonidos e imágenes con elementos de la historia, lo que fortalece la memoria y la capacidad de asociación.

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





¿Cómo lo hacemos?

1. Se introduce la actividad leyendo en la asamblea el cuento "[Las jirafas no pueden bailar](#)" (esta actividad se podría adaptar con otros cuentos que incluyan distintos animales). Duración aproximada de 10 minutos.
2. Se preparan 3 estaciones de aprendizaje distintas. En una se trabajará la aproximación al lenguaje escrito, en otra la expresión plástica y en la última la expresión musical.
3. Se divide al alumnado en 3 grupos de entre 6-8 estudiantes (dependiendo del tamaño de la clase) y se asigna una estación de aprendizaje a cada grupo. Los niños cambiarán de estación de aprendizaje a los 10 minutos, haciendo así todas las estaciones en un tiempo aproximado de 30 minutos
4. **Estación de aprendizaje de lenguaje:** los niños repasan y unen las letras del abecedario con los animales que aparecen en la historia. Los grupos con un nivel más avanzado pueden también ordenarlos alfabéticamente. Los alumnos se reparten las tareas, unos unen y otros ordenan. (Material: Tarjetas animales y letras).
5. **Estación de aprendizaje de expresión plástica:** dibujo en conjunto. En papel A3 cada equipo de niños crea una obra de arte colaborativa. Cada niño tendrá que seguir una instrucción específica con la parte del cuerpo que tiene que dibujar para crear un dibujo de la jirafa protagonista de la historia. (Material: Tarjetas con partes del cuerpo).
6. **Estación de aprendizaje de expresión musical:** con distintos materiales de clase, instrumentos musicales, botellas, maracas, cajas... El equipo tiene que crear distintos sonidos para cada animal que aparece en la historia y secuenciar los sonidos según el orden en el que los animales aparecen en el cuento. Por turnos, uno de los alumnos cuenta la historia mientras los demás incluyen los efectos sonoros de los animales.
7. Los últimos minutos de la sesión servirán para recoger el aula y la vuelta a la calma.

Sugerencias

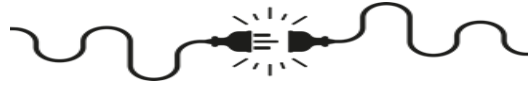
Dependiendo del nivel del alumnado, las actividades se pueden modificar para incrementar la dificultad poniendo el nombre completo del animal en lugar de la letra inicial o incluyendo instrucciones más complejas para el dibujo colaborativo.

En posteriores sesiones, los distintos equipos pueden presentar sus creaciones artísticas y musicales al resto de la clase. También se pueden añadir más estaciones:

- Secuenciación y ordenación de la historia con tarjetas. Los niños ordenan el cuento y explican por qué han elegido ese orden.

- Expresión corporal de las coreografías de los distintos animales.





- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cuento “Las jirafas no pueden bailar” de Giles Andreae y Guy Parker-Rees, tarjetas para las estaciones de aprendizaje impresas y plastificadas, distintos objetos de la clase e instrumentos musicales para la estación de los sonidos, 3 folios tamaño A3 para los dibujos colaborativos, rotuladores, lápices y pinturas de colores.

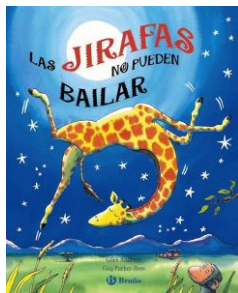


Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: trabajo por estaciones, en pequeños grupos.



[Cuento “Las jirafas no pueden bailar” de Giles Andreae y Guy Parker-Rees.](#)






[Tarjetas para imprimir y plastificar:
Letras, animales, instrucciones y sonidos.](#)





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de esta actividad:

Criterios de Evaluación			
Demuestra la capacidad de descomponer una tarea en pasos y seguir instrucciones simples.			
Participa activamente en la creación del dibujo colaborativo.			
Contribuye con ideas originales para los sonidos de los animales.			
Colabora efectivamente con sus compañeros, respetando turnos y dividiendo las tareas de manera equitativa.			





Pensamiento Computacional

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.

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

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:



Tarjetas para imprimir y plastificar: Letras, animales, instrucciones y sonidos.