



Título: DE PASEO POR EL ZOO

Nivel educativo: 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil (4 años).

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: al menos 4 sesiones de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado utilizará las **tarjetas de comandos** proporcionadas para **dar instrucciones** a un/a compañero/a o a un personaje con la intención de guiarlo sobre un tablero que simula un zoológico. Se trabajará la lateralidad, los conceptos espaciales, la comunicación oral y el pensamiento lógico-analítico.

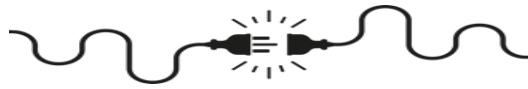


Objetivos

- Desarrollar **pensamiento analítico y crítico**.
- Conocer y reforzar **conceptos espaciales**.
- Mejorar las **destrezas** de debate y **comunicación**.
- **Trabajar de forma colaborativa** con otros/as.
- **Identificar** y clasificar diferentes **animales**.

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





¿Cómo lo hacemos?

1. **Muestra al alumnado las diferentes tarjetas** de comandos y enséñales su significado. Ofrece oportunidades para que se familiaricen con ellas.
2. **Utiliza las tarjetas para dar instrucciones** a los alumnos/as y que estos/as realicen las indicaciones. Utiliza las baldosas del suelo para definir los espacios. Si no existe esta opción, puedes usar una alfombra o bien realizar los cuadros en el suelo con cinta aislante adhesiva.
3. Ahora, **los/as alumnos/as dan las instrucciones** a otros/as compañeros/as.
4. **Proyecta el tablero del zoo** en la pizarra digital o pega la versión en papel en un lugar visible (pizarra, pared...). Asegúrate de que conocen todos los elementos en el mismo.
5. **Explica** que un alumno o un personaje (por ejemplo, la mascota de la clase, si se tiene) va de excursión al zoo y quiere ver diferentes animales o realizar diversas acciones.
6. **Utiliza las tarjetas de comandos para guiar a ese personaje** o compañero a lo largo del tablero. Pégalas encima de éste para que sirvan como apoyo visual y pide a algún niño o a alguna niña que realice el recorrido para comprobar que es correcto. Si no es así, ofrece tiempo para que encuentren la solución ...
7. **Comienza con trayectorias sencillas y ve complicando los retos** a medida que los/as alumnos/as se familiarizan con la actividad. Los/as alumnos/as toman turnos para ser el/la “programador/a” (quien da las instrucciones) y el/la “robot” (quien las realiza).
8. Una vez comprendan la dinámica, pueden **trabajar en pequeños grupos**.

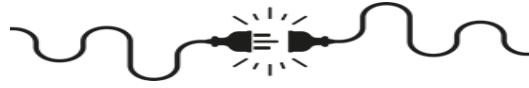
Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, personal, social y de aprender a aprender.

Sugerencias

Para hacer la actividad más retadora se pueden introducir nuevos personajes, realizar adivinanzas para identificar qué animal quieren visitar, dar varias instrucciones consecutivas...

Cuando el alumnado domine la mecánica de la actividad, ésta puede incluirse en los rincones de trabajo y ampliar/variar los contenidos simplemente cambiando el tablero. Se puede adaptar para trabajar las letras, los números, las partes de la ciudad, etc.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de comandos, tablero zoo, pizarra digital, cinta adhesiva (opcional)

Espacios: aula ordinaria, pasillos activos, etc.

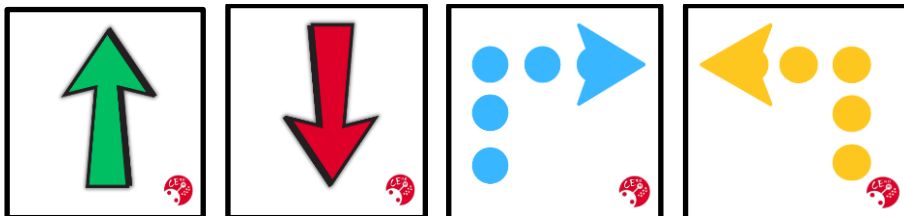
Tipo de actividad: grupo-clase (explicación y ejemplos) y pequeño grupo (práctica).



1. Tablero de zoo ([enlace a pdf](#))



2. Flechas comandos ([enlace a pdf](#))





¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Conoce los animales que se pueden encontrar en un zoológico.			
Identifica los diferentes comandos de acción.			
Se comunica correctamente.			
Coopera con otros estudiantes.			
Toma decisiones rápidas y resuelve problemas 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.

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

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



[Tablero zoo](#)



[Flechas dirección](#)