

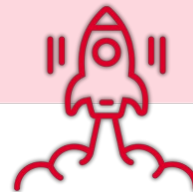


Título: ¿QUÉ VA DESPUÉS?

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

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno.

Temporalización: 2 sesiones (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

La actividad combina pensamiento computacional y exploración histórica, permitiendo a los alumnos trabajar secuencias lógicas mientras conocen más sobre diferentes épocas y personajes históricos.

Incluye una sesión preparatoria, en la que los alumnos realizarán tres laberintos, uno por cada personaje histórico (un hombre prehistórico, un caballero y un astronauta), que ayudará a los niños a aprender el orden secuencial específico, que después necesitarán para la actividad de relevos.

La actividad de relevos consiste en que los alumnos, por turnos, deben completar la secuencia completa de cuatro tarjetas por cada personaje trabajando en equipo para colocar las tarjetas en el orden correcto.





Objetivos



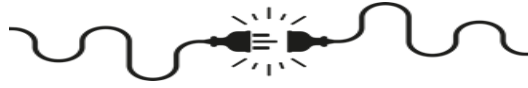
Los objetivos de la actividad son los siguientes:

- Desarrollar la capacidad de observación y reflexión.
- Trabajar la capacidad de secuenciación.
- Reforzar la orientación espacial y la motricidad fina.
- Fomentar el pensamiento creativo y la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades sociales y el trabajo en equipo.
- Introducir conceptos de organización temporal.

Competencias clave a desarrollar:

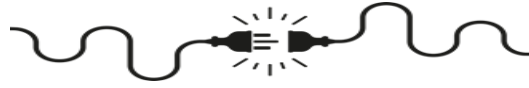
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: a través de los laberintos y la secuenciación, los alumnos experimentan el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas.
- Competencia digital: mediante el desarrollo de conceptos básicos de pensamiento computacional y secuenciación.
- Competencia ciudadana: mediante la cooperación y el respeto en la actividad de relevos, ayudando a los niños a trabajar en equipo y a fortalecer la convivencia.
- Competencia en comunicación lingüística: practicando la comunicación al colaborar en equipo, explicando a sus compañeros la secuencia que deben seguir y compartiendo ideas sobre la actividad.
- Competencia en conciencia y expresión cultural: fomentando en los alumnos la diversidad cultural y temporal a través de los personajes históricos.





¿Cómo lo hacemos?

1. Comienza presentando a los tres personajes y explica que cada uno tiene una secuencia única. Dale a cada grupo de alumnos los laberintos que correspondan con uno de los personajes para que completen la secuencia correcta.
2. Asegúrate de tener las tarjetas de los tres personajes preparadas y colocadas en un área visible o accesible del aula. Las tarjetas deben estar mezcladas para aumentar el desafío.
3. Divide el aula en dos zonas: una para las tarjetas mezcladas y otra para que los alumnos organicen las secuencias.
4. Organiza a los alumnos en equipos, dependiendo del tamaño del grupo. El cabeza de grupo recibirá la tarjeta inicial de la secuencia.
5. El relevista correspondiente, por turnos, irá a la zona de tarjetas mezcladas. Este alumno deberá elegir una tarjeta que corresponda a la secuencia de uno de los personajes y llevarla a su equipo.
6. El siguiente miembro del equipo repite el proceso hasta que consigan completar correctamente la secuencia.



Sugerencias

Una vez que el grupo clase domine la actividad, si deseas añadir un elemento competitivo, puedes establecer un tiempo límite para que los equipos completen las secuencias.

Puedes utilizar velcro en las tarjetas para que los alumnos las puedan colocar más fácilmente sobre un tablero con fieltro.



Recursos

- **Personales:** maestro/maestra y alumnado.
- **Materiales:** fichas de laberintos.
Pinturas de colores.
Tarjetas con imágenes.
Velcro (opcional).



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: actividad inicial desenchufada.



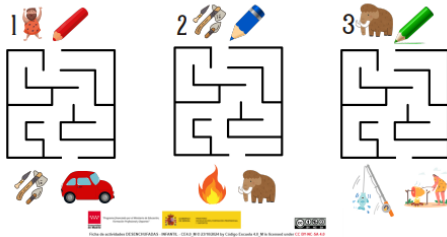
1. **Texto:** ¿Qué va después? ([Orientaciones](#))

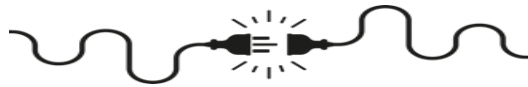
2. **Materiales para descargar:**

- [Laberintos para resolver.](#)
- [Secuencias de cada personaje.](#)
- [Tarjetas con imágenes.](#)



Actividades Desenchufadas 

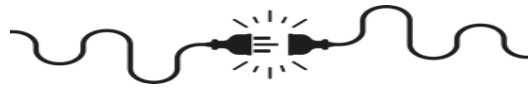




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Identifica y coloca las tarjetas en el orden correcto.	Identifica y coloca todas las tarjetas en el orden correcto de manera autónoma y sin errores.	Coloca la mayoría de las tarjetas en el orden correcto y completa la secuencia con alguna orientación.	Coloca algunas tarjetas en el orden correcto, pero necesita ayuda para completar la secuencia.
Participa de manera activa en los relevos, sin distraerse.	Participa de manera activa en los relevos, sin distracciones.	Participa y se mantiene atento, con ligeras distracciones.	Participa en los relevos, pero se distrae y necesita recordatorios.
Demuestra habilidad para relacionar los elementos correctos.	Relaciona todos los elementos de forma correcta y comprende de forma clara las relaciones.	Relaciona la mayoría de los elementos de forma correcta y comprende de forma adecuada las asociaciones.	Relaciona algunos elementos y necesita ayuda para entender algunas relaciones.
Entiende las instrucciones y respeta las normas de la actividad.	Entiende y sigue las instrucciones, respetando las normas.	Comprende las instrucciones y sigue las normas con recordatorios.	Entiende las instrucciones y necesita recordatorios frecuentes para seguir las normas.





Pensamiento Computacional

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

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:



Orientaciones actividad



Laberintos



Secuencias de personajes



Tarjetas imprimibles