

Título: EXPLORADORES DE TAMAÑOS

Nivel educativo: 3^{er} curso del 2^o ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: una sesión de 45 minutos en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado aprenderá a comparar tamaños de objetos familiares mediante el uso de un tablero de 5x5 y tarjetas de instrucciones. El alumnado seguirá secuencias de flechas que lo llevarán a diferentes cuadrículas del tablero, donde realizarán comparaciones de tamaños entre objetos conocidos, como coches de juguete, vasos, peluches, lápices y bloques. Este enfoque introduce el uso de algoritmos en la resolución de problemas, siguiendo pasos específicos para alcanzar un objetivo.

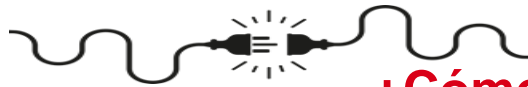


Objetivos

- Desarrollar la capacidad de comparar objetos según su tamaño.
- Fomentar el uso de algoritmos simples (instrucciones paso a paso).
- Estimular la descomposición de un problema grande (comparar tamaños) en pasos más pequeños (seguir una secuencia).
- Promover la colaboración y el trabajo en equipo.



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





¿Cómo lo hacemos?

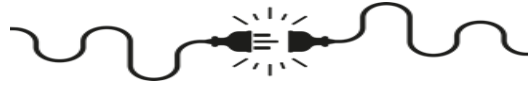


- 1. Preparación del material:** coloca el tablero de 5x5 en el suelo o en una mesa accesible. Coloca las tarjetas de inicio  y los objetos a comparar junto a la tarjeta con la instrucción  en las casillas finales como se indica en la IMAGEN 1 en el apartado de recursos.
- 2. Explicación de la secuencia:** para empezar, el grupo puede elegir cualquier tarjeta de inicio. Le da la vuelta y sigue la secuencia de flechas desde la casilla de inicio. El alumnado debe moverse casilla por casilla en el tablero, siguiendo las instrucciones de la tarjeta (por ejemplo: derecha, arriba, izquierda). Si el tablero es de un tamaño similar a una mesa se puede utilizar un juguete que ellos elijan (cochecito, trenecito, etc.). Si el tablero es grande, se coloca en el suelo, y son ellos mismos los que realizan el recorrido.
- 3. Llegada al destino:** una vez que el grupo llegue a la cuadrícula correspondiente, se encontrarán con varios objetos y la tarjeta con la instrucción que indica cómo colocarlos.
- 4. Comparación de objetos:** el alumnado deberá observar y comparar los objetos y colocarlos como indica la tarjeta. El docente fomenta el uso del lenguaje comparativo (más grande, más pequeño).
- 5. Vuelta a empezar:** una vez que el grupo haya ordenado correctamente los objetos, eligen otra tarjeta de inicio y repite el proceso. La actividad acaba cuando se hayan hecho todos los recorridos.

Sugerencias

Para enriquecer la actividad, se puede pedir al alumnado que explique el proceso que siguió para llegar a la casilla correcta, reforzando el uso de algoritmos. También se puede aumentar la dificultad creando secuencias más largas o añadiendo objetos adicionales a comparar.





Recursos

- **Personales:** docente.
- **Materiales:** tablero de 5x5 casillas, tarjetas de instrucciones con flechas (derecha, izquierda, arriba, abajo) y tarjetas con instrucciones de cómo ordenar los objetos.



Espacios: rincón del aula.

Tipo de actividad: grupo de 2-3 alumnos.



Descarga de recursos

IMAGEN 1

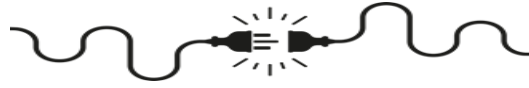
			BLOQUES 	PELUCHES 
LÁPICES 		COCHES 		
	VASOS COLORES 			
				

TARJETA DE INICIO






TARJETA DE INSTRUCCIÓN





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
El alumnado sigue correctamente las instrucciones de la tarjeta.			
El alumnado compara y ordena correctamente los tamaños de los objetos en cada cuadrícula.			
El alumnado participa activamente en la actividad grupal.			
El alumnado utiliza el lenguaje comparativo adecuado (más grande, más pequeño)			





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

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:

[Descarga de recursos](#)

