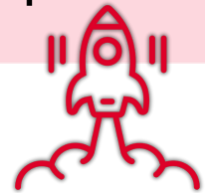


Título: VIAJANDO POR EL SISTEMA SOLAR

Nivel educativo: 3er curso del 2º 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, el alumnado va a conocer de manera básica los planetas y algunos elementos del Sistema Solar realizando un viaje a través del mismo para el que deberá aprender a elaborar una secuencia de movimiento a partir de unas flechas de dirección que le permitirán alcanzar un objetivo determinado.

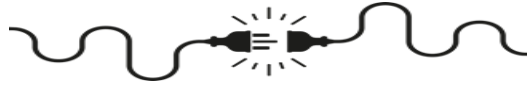


Objetivos

- Conocer el nombre de los planetas del Sistema Solar y su posición con respecto al Sol.
- Establecer una secuencia de movimiento que permita alcanzar un determinado objetivo utilizando para ello unas flechas de movimiento.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

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





¿Cómo lo hacemos?

1. Colocamos el tapete en el espacio elegido, apoyamos las cartas de movimiento sobre él, entregamos una ficha de nave espacial a nuestros alumnos/as para que la ubiquen en el Sol y empezamos a jugar....

Nivel 1

1. De manera libre, el maestro/a propone a los alumnos/as (de manera individual o en pequeño/gran grupo) que elaboren una secuencia de código que permita a la nave espacial de nuestros intrépidos astronautas viajar desde un lugar a otro del Sistema Solar.
2. Podemos complicar este nivel haciendo equipos y buscando qué equipo es el que presenta la secuencia de movimiento correcta en el menor tiempo posible.
3. Podemos proponer la secuencia de movimiento dentro de esta tarea a partir del cuento que se incluye en el apartado de material.

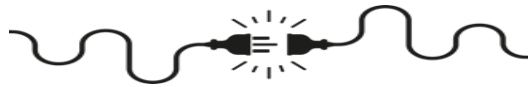
Nivel 2

- 1- Dividimos al grupo en equipos y entregamos a cada equipo un total de 3 cartas de movimiento. Estableciendo turnos, con la norma de que en cada turno solo puedan utilizar un máximo de 2 cartas de movimiento para elaborar su secuencia, cada equipo tendrá que alcanzar el planeta que el maestro/a indique intentando llegar antes que el resto de equipos. Cada vez que una carta de movimiento se utilice se hará entrega de otra al equipo que la ha utilizado.
- 2- Podemos complicar este nivel incluyendo obstáculos en el tablero (fichas de asteroides) que deberán esquivar.
- 3- Además, podemos seguir complicando la tarea incluyendo un equipo que representaría a extraterrestres cuya nave (ficha nave extraterrestre) intentaría, siguiendo las mismas reglas de movimiento, alcanzar al resto de naves para intentar que llegaran a su objetivo.

Sugerencias

Además de las tareas planteadas se podría trabajar la secuencia de movimiento para completar el viaje a través del Sistema Solar leyendo el cuento "María y Asier viajan por el Sistema Solar" y pidiendo a los alumnos/as que elaboraran la secuencia de movimiento que permitiera seguir el recorrido que en este se plantea.





Recursos

- **Personales:** Profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Tablero del juego, tarjetas de movimiento (Cody Roby), fichas de elementos del Sistema Solar y cuento (María y Asier viajan por el Sistema Solar).



Espacios: Aula amplia.

Tipo de actividad: Pequeño/gran grupo.



Material para imprimir:

- Tablero del juego:



- Flechas de movimiento:






- Cuento “María y Asier viajan por el Sistema Solar”.



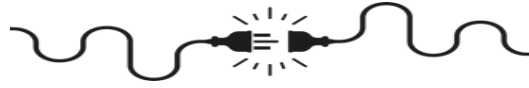


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

Criterios de Evaluación			
Conoce el nombre de los planetas del Sistema Solar.			
Ordena de manera adecuada los planetas del sistema Solar en función de su proximidad al Sol.			
Establece secuencias de movimiento adecuadas utilizando flechas de direcciones para alcanzar un objetivo determinado.			
Muestra una buena predisposición a la hora de trabajar en equipo, respetando a sus compañeros/as y tomando decisiones de manera consensuada.			





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.



Más información

Material para descargar:

TABLERO



FLECHAS



CUENTO

