

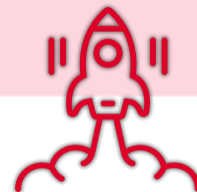


Título: AVENTURA EN LA SABANA AFRICANA

Nivel educativo: 3º 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 utilizar algoritmos para avanzar por un tablero de juego ambientado en la sabana africana.

El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán cómo un robot recibe instrucciones para realizar ciertos movimientos.



Objetivos

- Dar instrucciones secuenciadas para seguir el camino correcto en un juego de mesa
- Reconocer los tipos de alimentación de los animales: herbívoros, carnívoros y omnívoros.
- Desarrollar habilidades de comunicación.
- Tomar decisiones y resolver problemas.

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





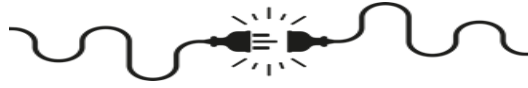
¿Cómo lo hacemos?

1. Imprime los tableros de juego, tantos como grupos se hayan formado. Recorta y pega las partes que lo componen. Puedes pegar sobre una cartulina y/o plastificar
2. Imprime y monta los dados. Cada grupo utilizará uno.
3. Imprime y recorta los personajes. Cada grupo dispondrá de hasta 2 herbívoros, 2 carnívoros, 2 omnívoros, 10 hienas y 12 tarjetas de comida.
4. Organiza grupos de tres a seis estudiantes. Cada grupo tendrá todo el material necesario. Como mínimo, debe haber un herbívoro, un carnívoro y un omnívoro.
5. Cada alumno/a debe elegir un personaje. Empieza quién saque la puntuación más alta del dado. Desempatar, si fuera necesario.
6. Cada jugador tira el dado en su turno. En función del número que obtenga, debe decir en voz alta las instrucciones que va a realizar. Las posibilidades son: avanzar, girar a la derecha, girar a la izquierda y coger comida. Después debe decir "Ir" y mover la tarjeta de su animal por el tablero. Una vez que diga "Ir", no puede cambiar las instrucciones.
7. Los animales no pueden atravesar el río. Deben cruzarlo por el puente.
8. Cada animal debe obtener dos tarjetas de comida, en función del tipo de alimentación que tenga. El docente distribuirá las tarjetas de comida en el tablero como considere.
9. Los jugadores empiezan en la casilla de salida, señalada con una flecha, y acaban en la cueva, señalada con un corazón. Ganará el que antes consiga llegar con sus dos tarjetas de alimento correspondientes.
10. Hay que evitar las casillas que contengan hienas, que el docente colocará en el tablero a su criterio. Si un jugador cae en alguna de estas casillas, volverá a la casilla de salida y perderá todo el alimento acumulado hasta ese momento.
11. Una vez finalizada la actividad, el docente reflexionará con el grupo clase sobre cómo reciben órdenes los robots.

Sugerencias

El docente explicará previamente los tipos de alimentación de los animales. Si detecta que el alumnado tiene problemas para comunicar los giros, podrá poner en sus manos gomets de diferente color para ayudarles a diferenciar la izquierda de la derecha. El tablero se podría acortar en las filas inferiores en caso necesario.





Recursos

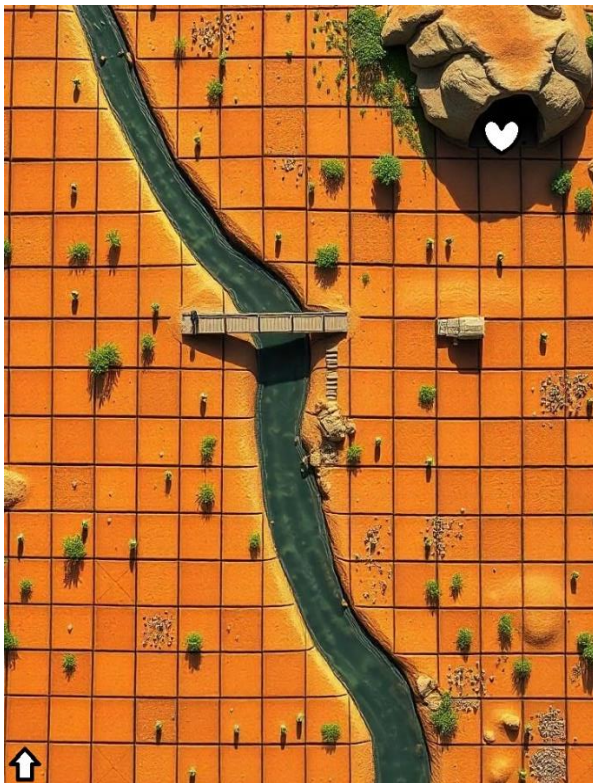
- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tablero de juego, cartulina, tijeras, pegamento, tarjetas de personajes, dado y plastificadora.

Espacios: Aula.

Tipo de actividad: Grupos de tres a seis jugadores.



Vista previa del tablero

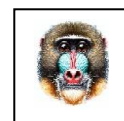


Para imprimir:

[Tablero](#)

[Tarjetas de animales](#)

[Dado](#)



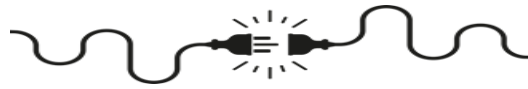


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Ordena los pasos correctamente			
Comunica claramente las instrucciones			
Toma decisiones rápidas y resuelve problemas sin ayuda.			
Reconoce qué alimento le corresponde a cada animal.			





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.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tablero



Tarjetas



Dado