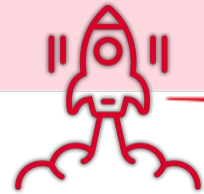


## Título: PROGRAMANDO AL FARAÓN

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

**Áreas Curriculares:** Descubrimiento y exploración del entorno.

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre).



## Descripción breve de la actividad

Esta actividad tiene como eje central el Antiguo Egipto y utiliza el pensamiento computacional para resolver desafíos a través de una dinámica divertida.

Los alumnos "programan" a un compañero que representa a un faraón para llegar a diferentes monumentos egipcios (pirámides, esfinges, templos) siguiendo instrucciones básicas de desplazamiento. El objetivo es trabajar la secuenciación, la lógica y la resolución de problemas de forma colaborativa y lúdica.



## Objetivos



- Fomentar habilidades de trabajo en equipo y colaboración.
- Introducir el pensamiento computacional mediante la secuenciación de pasos y la resolución de problemas.
- Desarrollar la comprensión de conceptos básicos de orientación y direcciones (adelante, atrás, izquierda, derecha).
- Relacionar el contexto del Antiguo Egipto con las habilidades de lógica y resolución de problemas.

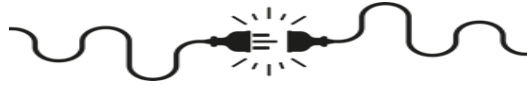
**Competencias clave a desarrollar:** digital, aprender a aprender, social y cívica, lingüística, matemática, personal





## ¿Cómo lo hacemos?

1. Divide el grupo en equipos de 4 o 5 alumnos e identifica a un faraón en cada equipo con una corona. El resto del equipo serán programadores.
2. Sitúa la plantilla o tapete en la mesa o dibuja con cintas de colores en el suelo una cuadrícula de 5x5 y coloca las diferentes tarjetas de imágenes por las distintas casillas.
3. Ambienta a los alumnos que están en el Antiguo Egipto y su misión es ayudar al faraón a encontrar diferentes monumentos (pirámide, esfinge, etc.) en el tapete o cuadrícula.
4. Cada grupo tendrá que dar instrucciones a su "faraón" para moverse en el tapete o cuadrícula siguiendo una serie de pasos (adelante, atrás, giro izquierda, giro derecha)...
5. El faraón comenzará en el punto de partida que indique el profesor. Los programadores usarán las tarjetas de direcciones para guiarlo hacia uno de los monumentos egipcios, como una pirámide o una esfinge.
6. Ejemplo: "adelante 2 pasos, derecha 1 paso".
7. El faraón se moverá según las instrucciones que le den sus compañeros. Si llega correctamente al monumento, el equipo habrá completado la misión.
8. Los alumnos se turnan para ser el faraón o los programadores.
9. Reflexión sobre cómo el pensamiento computacional (dar instrucciones secuenciales) les ayudó a lograr la misión.
10. El maestro pregunta: "¿Qué fue lo más difícil? ¿Cómo resolvieron los problemas?"



## Sugerencias

En esta parte, los niños crearán sus propias secuencias de movimientos en papel. Dibujarán un recorrido del faraón en una cuadrícula vacía y deberán escribir con flechas los pasos para llegar a un monumento. Cada grupo compartirá su secuencia con otro grupo para que lo intente.

Puedes hacer la actividad más desafiante añadiendo obstáculos (como escarabajos o momias) en algunas casillas que los alumnos deban evitar.

Si hay más tiempo, haz una competencia entre grupos para ver quién lleva al faraón a más monumentos en menos tiempo.



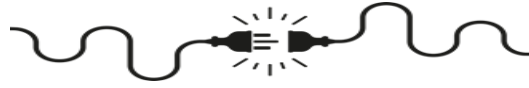
## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Un tapete o cuadrícula de 5x5, carteles con imágenes, tarjetas de dirección y corona.  
Carteles con imágenes de monumentos egipcios (pirámides, esfinges).  
Tarjetas con flechas para las direcciones (adelante, atrás, izquierda, derecha).  
Corona para identificar al "faraón" (opcional).

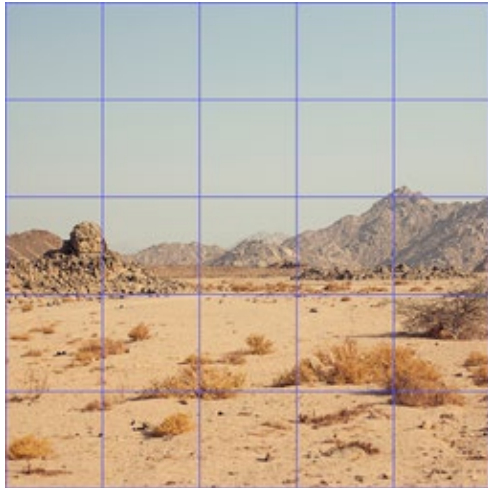


**Espacios:** un aula amplia o un espacio al aire libre con espacio suficiente.

**Tipo de actividad:** grupos reducidos de 4-5 alumnos.



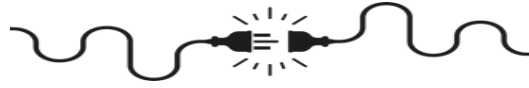
## Tarjetas para imprimir:



[Tablero y fichas de dirección e imágenes de Egipto](#)

[Tablero grande](#)

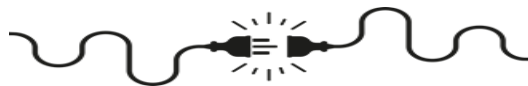




## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Participa activamente en la actividad.			
Coopera eficazmente con su grupo y respeta las ideas de todos.			
Da instrucciones correctas y claras en la mayoría de los casos.			
Crea secuencias lógicas y claras con creatividad.			





## 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

En esta plataforma



puedes acceder a más recursos [“Conociendo el antiguo Egipto”](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tablero y material



Tablero grande