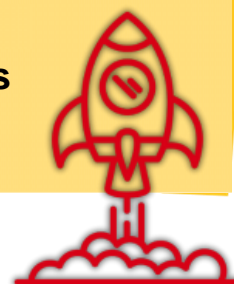


Título: VIAJANDO POR EL MUNDO

Nivel educativo: 3º de Primaria del 2º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

Temporalización: Al menos 2 sesiones de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado viajará por el mapa del mundo usando tarjetas de comandos para dar instrucciones.

Guiarán a un muñeco que se posicionará **en la casilla “empieza” mirando al Norte.**

Al principio la actividad se hará en grupo proyectando el mapa en el que se pueden ver los nombres de continentes y océanos. Más adelante el alumnado trabajará en pequeño grupo para crear sus propias secuencias. Por último los alumnos/as descifrarán secuencias de flechas que los llevarán a diferentes cuadrículas del tablero.

Se trabajará la lateralidad, los conceptos espaciales, la comunicación oral y el pensamiento lógico analítico. Así como la identificación y clasificación de los continentes y océanos. Así como la fauna característica de los diferentes continentes y océanos.





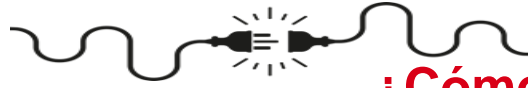
Objetivos



- Fomentar el uso de algoritmos simples (instrucciones paso a paso).
- Conocer y reforzar conceptos espaciales.
- Mejorar las destrezas de debate y comunicación.
- Trabajar de forma colaborativa.
- Identificar y clasificar continentes y océanos.
- Comprender la distribución territorial e hidrográfica del planeta Tierra.
- Conocer las fronteras geográficas de cada continente.
- Nombrar animales característicos de los continentes y océanos.

Competencias clave a desarrollar: matemática, 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 en la pizarra digital o pega la versión en papel en un lugar visible (pizarra, pared...). Asegúrate de que conozcan todos los elementos en el mismo.
- 2. Explicación de la secuencia:** muestra al alumnado las diferentes tarjetas de comandos y enséñales su significado. Ofrece oportunidades para que se familiaricen con ellas.

Utiliza las tarjetas para dar instrucciones a los alumnos/as y que estos/as realicen las indicaciones. Utiliza las baldosas del suelo para definir los espacios. Si no existe esta opción, puedes usar una alfombra o bien realizar los cuadros en el suelo con cinta aislante adhesiva.

- 3. Trabajamos toda la clase:** explica que un personaje (la mascota de la clase, si se tiene, un lego o similares) va de excursión por el mundo.

Utiliza las tarjetas de comandos para guiar a ese personaje a lo largo del tablero. Pégalas encima de éste para que sirvan como apoyo visual y pide a algún niño o niña que realice el recorrido para comprobar que es correcto. Si no es así, ofrece tiempo para que encuentren la solución.

Comienza con trayectorias sencillas y ve complicando los retos a medida que los/as alumnos/as se familiarizan con la actividad. Los/as alumnos/as toman turnos para ser el/la “programador/a” (quien da las instrucciones) y el/la “robot” (quien las realiza).

- 4. Trabajamos en pequeño grupo:** en grupos de 4, el alumnado decodifica las secuencias que le va dando el/la docente. El grupo deberá averiguar en qué océano o continente se encuentra. El/la docente les proporcionará otra secuencia.
- 5. El alumnado elabora sus propias secuencias:** los grupos de 4 alumnos y alumnas con tijeras y pegamentos, elaboran secuencias para compartir con el resto de sus compañeros y compañeras.





Sugerencias

Para enriquecer la actividad, se ofrecen diferentes mapas mudos.

También se puede pedir al alumnado que reflexione y explique el proceso que siguió para llegar a la casilla correcta, reforzando el uso de algoritmos.

Para reforzar los contenidos, se pueden complicar las preguntas ¿en qué continente está la mascota?, ¿qué fronteras naturales o continentales presenta ese continente?, ¿qué fauna es característica del mismo?, ¿podéis nombrar 3 países que pertenezcan a ese continente?



Recursos

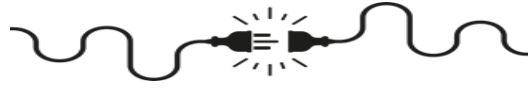
- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de comandos, tiras de secuencias, tablero de mapa mundi y cinta adhesiva (opcional).



Espacios: aula ordinaria con espacios adecuados para trabajar en grupo.

Tipo de actividad: grupo-clase (explicación y ejemplos).

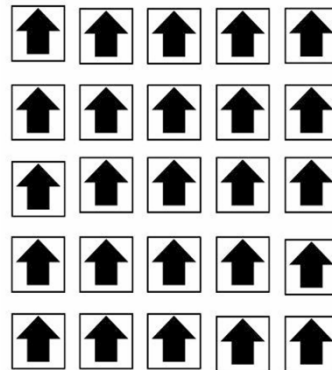
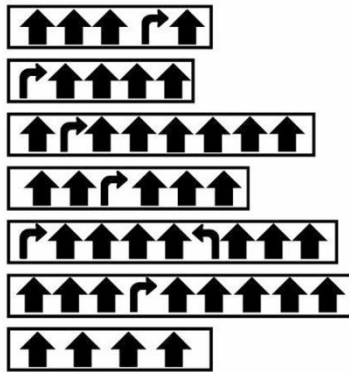
Pequeño grupo de 4 para las actividades prácticas.



Tablero mapa mundi, tiras de secuencias y flechas (español).



¿En qué continente u océano estás?

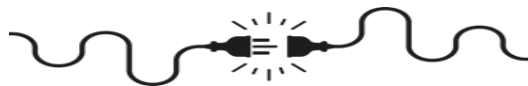




¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Identifica y nombra los continentes y océanos.	Identifica y nombra correctamente todos los continentes y océanos sin ayuda.	Identifica y nombra la mayoría de los continentes y océanos.	Identifica algunos continentes y océanos, pero necesita ayuda.	No logra identificar ni nombrar los continentes y océanos.
Conoce y usa los diferentes comandos de acción para decodificar secuencias y crear secuencias propias.	Usa y crea secuencias propias con comandos de forma autónoma.	Usa los comandos de acción correctamente en la mayoría de los casos.	Usa los comandos de acción, pero con ayuda ocasional.	No comprende o no utiliza los comandos de acción.
Se comunica correctamente.	Se expresa con claridad y precisión en todas las actividades.	Se comunica bien, con algunas correcciones menores.	Tiene dificultades para comunicarse y requiere apoyo.	No logra comunicarse de manera efectiva.
Coopera con otros estudiantes.	Trabaja en equipo de manera excelente, promoviendo la colaboración.	Coopera bien con sus compañeros en la mayoría de las ocasiones.	Coopera, pero necesita recordatorios para mejorar su actitud.	No colabora con sus compañeros o muestra resistencia a la cooperación.



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.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Tablero mapa y flechas:

