



## Título: ¿DÓNDE MIRAN?

**Nivel educativo:** 1º y 2º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (3- 4 años)

**Áreas Curriculares:** Crecimiento en armonía y Descubrimiento y explotación del entorno.

**Temporalización:** 1 sesión

(en cualquier trimestre o en proyecto sobre animales).



## Descripción breve de la actividad

Usando los animales de juguete que hay en el aula, tienen que colocarlos mirando hacia donde indica la flecha.

Podemos ir variando las consignas, diciendo que tipo de animales queremos que cojan para colocarlos con las señales; por ejemplo, animales salvajes o domésticos, o animales que viven en el agua, o animales de granja, etc...



## Objetivos

- Reconocer los distintos tipos de animales según su naturaleza (salvajes y domésticos) o según su hábitat (selva, mar, granja)
- Diferenciar entre derecha, izquierda, delante y atrás, con el propio cuerpo y respecto a otros.
- Iniciarse en el pensamiento y el lenguaje computacional
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.
- Mejorar la coordinación óculo-manual.

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





## Recursos

- **Personales:** maestra/o y alumnas/os.
- **Materiales:** señales con flechas que indiquen derecha e izquierda, delante y atrás. Animales de juguete de diferente tipo.



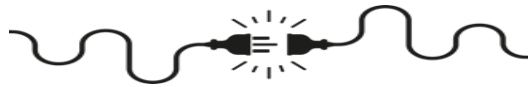
**Espacios:** aula o sala de usos múltiples.

**Tipo de actividad:** pequeño o gran grupo.



## ¿Cómo lo hacemos?

1. En gran grupo, se les mostrarán las señales, con las flechas que indican delante, atrás, derecha e izquierda. Explicándoselas y haciendo un feedback para asegurarnos que las han entendido.
2. Les mostraremos diferentes flechas (material adjunto), cada una apuntando en una dirección específica. Su tarea será la de observar atentamente la dirección de la flecha y colocar el animal elegido en esa dirección. Por ejemplo: saco un caballo y pregunto con una señal, ¿cómo coloco al caballo para que mire hacia donde indica la flecha?
3. Una vez que haya quedado clara la explicación, vamos a ponerlo en práctica. Podemos hacerlo de dos maneras:
4. - Gran grupo: Formaremos un solo grupo-clase donde cada alumn@ colocará un animal en la dirección de la flecha que muestra el docente.  
- Pequeño grupo: Nos dividiremos en equipos y trabajaremos juntos para colocar los animales según las flechas.
5. Una vez colocados todos los animales, podemos hacer el feedback, y vamos preguntando si es correcta la posición de cada animal. Si la posición es correcta el animal se mantiene. Si, por el contrario, la posición es incorrecta, se pregunta por qué es incorrecta, buscamos una explicación del error para poder adquirir el aprendizaje y se colocará de manera correcta.
6. Después, podemos decirles que coloquen ellos mismo las flechas y otros compañeros/as colocarán los animales. Posteriormente, se cambiarán los roles, pasando a colocar las flechas los que antes habían colocado los animales y viceversa.
7. Finalmente, pasaremos a una puesta en común, preguntándoles qué les ha gustado más, qué les ha parecido más complicado y para qué nos puede servir esto, realizando así una autoevaluación y una coevaluación.



## Sugerencias

Posteriormente, o con anterioridad a la realización de esta actividad, una vez que comprobamos que son capaces de orientar correctamente a los animales, podemos hacerlo con ellos mismos, situando a cada uno de ellos en una señal.

Además, se pueden usar posteriormente las señales para iniciarles en el código de programación, haciendo pequeños recorridos hacia una meta que dispongamos.

Si no disponemos de animales, se pueden usar pegatinas de animales o dibujos.



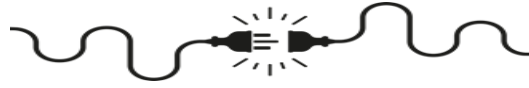
## Recursos Necesarios

- Enlace con [señales:](#)






- Animales de juguete:





## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Diferencia entre derecha, izquierda, delante y atrás.			
Reconoce animales según su naturaleza (Salvajes y domésticos) y según su hábitat (granja, selva, mar...)			
Comunica claramente y coopera. Toma decisiones rápidas y resuelve problemas sin ayuda			
Buena coordinación óculo manual.			
Se inicia en el lenguaje y el pensamiento computacional.			
Identifica el movimiento característico de cada animal, ignorando otros detalles irrelevantes.			
Establece una secuencia lógica de pasos: observar la flecha, identificar su dirección, seleccionar el animal correspondiente			



## Pensamiento Computacional



- **Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.
- **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

