



# LA ORUGA GLOTONA

MATERIAL ELABORADO EN EL SEMINARIO  
"ABENIZANDO CUENTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL"



MARIA CIRELEDO GARCIA  
MARIA CRISTINA GÓMEZ GORDÓN  
TATIANA PUENTE FERRERA  
MARTA SALOTE VILAFRUELA CABESTREIRO





## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>2. DESARROLLO: ACTIVIDADES .....</b>	<b>4</b>
<b>BLOQUE 1: CONTEO .....</b>	<b>4</b>
Actividad 1: Saltamos con La Oruga	
Actividad 2: Buscamos platos iguales	
Actividad 3: La Oruga va a conocer los números	
Actividad 4: Adivinamos cuántas frutas hay	
Actividad 5: La Oruga creció y se hizo mariposa	
Actividad 6: Tragabolas	
<b>BLOQUE 2: SENTIDO DEL NÚMERO .....</b>	<b>10</b>
Actividad 7: Conjuntos de La Oruga Glotona	
Actividad 8: La Oruga y sus amigas las oruguitas	
<b>BLOQUE 3: TRANSFORMACIÓN DE LOS NÚMEROS .....</b>	<b>12</b>
Actividad 9: Casitas despensa de La Oruga Glotona	
Actividad 10: La magia de La Oruga	
Actividad 11: ¿Cuántos alimentos tengo?	
Actividad 12: ¿Qué pasaría si...?	
<b>BLOQUE 4: GEOMETRÍA .....</b>	<b>16</b>
Actividad 13: Buscamos comida con forma de...	
Actividad 14: La oruga y su amiga Blue-bot	
Actividad 15: La mariposa simétrica	
<b>BLOQUE 5: LÓGICA .....</b>	<b>19</b>
Actividad 16: Completa la oruga siguiendo la serie	
<b>3. ANEXOS .....</b>	<b>20</b>



# INTRODUCCIÓN

El presente documento ha sido elaborado en el **curso "Abenizar cuentos para el uso en las aulas"** (actividad de formación del profesorado, gestionada por el CFIE de Palencia).

**Las autoras de este dossier**, somos profesoras de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, y hemos formado parte de un **GRUPO DE TRABAJO**. **integrado por:**

- **María Cerecedo García**
- **M<sup>a</sup> Cristina Gómez Gordón**
- **Tamara Puente Herrera**
- **Marta Salomé Villafruela Cabestrero**

El cuento que hemos elegido para "abenizar" ha sido **"LA PEQUEÑA ORUGA GLOTONA"**, del autor Eric Carle y editorial Kokinos. (Os dejamos el enlace de un vídeo del cuento encontrado en Youtube, por si no lo conocéis: <https://www.youtube.com/watch?v=X7DDhD0poPQ> ).

En un primer momento, hemos barajado las posibilidades que ofrecía la historia de la Pequeña Oruga Glotona para trabajar las matemáticas y extraer del cuento la esencia de ABN, es decir, plantear diferentes **actividades que permitan trabajar los bloques de contenidos propios del método ABN, tales como:**

1. **Conteo**
2. **Sentido del número**
3. **Transformación de los números**
4. **Geometría**
5. **Lógica**



Por ello, las actividades matemáticas que a continuación desarrollamos están **dirigidas a alumnos del 2º Ciclo de Educación Infantil y contemplan los cinco bloques de contenidos anteriormente mencionados.**

Dichas actividades están organizadas en tablas, donde además de señalar su nombre y el contenido que trabaja cada una de ellas, hacemos una breve descripción de las mismas (sin olvidarnos de la importancia que tiene la narrativa a la hora de presentar las actividades a nuestros alumnos; Elemento fundamental para la motivación en el aula).

Así mismo, especificamos en cada actividad el material necesario para poder llevarla a cabo (incluyendo en este documento también los anexos pertinentes, relacionados con algunas de ellas).



# DESARROLLO: ACTIVIDADES

## BLOQUE 1: CONTEO

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>SALTAMOS CON LA ORUGA</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	CONTEO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Serie numérica: Saltos en la recta. Identificación gráfica-cantidad (del 1 al 7)
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Previamente hemos colocado en el suelo la alfombra numérica, hasta el nº 7.</p> <p>La oruga glotona nos va a ir diciendo qué alimento se ha comido cada día de la semana; a la vez que el niño se va desplazando por la recta numérica dando saltos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “El lunes me he comido 1 manzana” → el niño deberá dar un salto al número 1, y dejar colocado al lado, la tarjeta del lunes (con el dibujo de 1 manzana).</li> <li>- “El martes me he comido 2 peras → el niño saltará al nº2, y colocará al lado la tarjeta del martes con 2 peras.</li> <li>- Y así, con el resto de números y tarjetas de cada día de la semana: Miércoles → tarjeta con 3 ciruelas; Jueves→ tarjeta con 4 fresas; Viernes→ tarjeta con 5 naranjas; Sábado→ tarjeta con 6 alimentos(*variante del cuento); Domingo→ tarjeta con 7 hojas (*variante del cuento).</li> </ul> <p>A continuación, el docente comenzará haciendo preguntas a los alumnos, del siguiente tipo (que les permitirán dar saltos y moverse por la recta numérica):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si estás en el martes, que es la casilla 2. ¿Cuántos saltos tendrás que dar para llegar al jueves, que es la casilla 4?</li> <li>- Ahora, si estás en el jueves que es la casilla 4, ¿Cuántos saltos tendrás que dar para llegar al domingo, que es la casilla 7?</li> <li>- Etc.</li> </ul>	
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alfombra de la recta numérica (con los números del 1 al 7). Si no se posee, dibujar en el suelo las casillas y los números con tiza.</li> <li>- <b>ANEXO I:</b> Tarjetas días de la semana con nº y alimentos.</li> </ul>	

1





<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>BUSCAMOS PLATOS IGUALES</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	CONTEO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Equivalencia entre conjuntos
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Como la oruga es tan glotona quiere buscar dos platos iguales que se le han perdido (y comerse todo lo que hay en ellos).</p> <p>En una fila colocamos varios platos con diferentes cantidades de frutas de plastilina en cada uno de ellos.</p> <p>En otra fila paralela, colocamos el mismo número de platos que en la fila anterior con las mismas cantidades de fruta en cada uno de ellos. Pero colocamos estos platos en otro orden (descolocados).</p> <p>El niño tendrá que ir buscando equivalencias entre platos y localizar dos platos que sean iguales, es decir, que tengan la misma cantidad de fruta.</p> <p>(Según niveles podemos aumentar la cantidad de frutas de cada plato, e iremos colocando los platos en forma de cruz, en forma de círculo.. para ir complicando la búsqueda).</p>	
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Platos de plástico.</li> <li>- Frutas de plastilina.</li> </ul>	



<p><b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>LA ORUGA VA A CONOCER LOS NÚMEROS.</b></p>	
<p><b>CONTENIDOS</b></p>	<p>BLOQUE</p>	<p>CONTEO</p>
	<p>CONTENIDO ESPECÍFICO</p>	<p>Identificación y asociación gráfica-cantidad.</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p>	<p>La oruga quiere conocer los números, así que se los vamos a enseñar, con aquello que ella más le gusta comer: la comida!</p> <p>1º) ACTIVIDAD MANIPULATIVA: Lo primero, el docente colocará en el suelo varios platos de plástico con frutas hechas de plastilina, de forma ordenada, tal y como el cuento lo indica (1º plato: 1 manzana; 2º plato: dos peras; 3º plato: 3 ciruelas, etc.).</p> <p>Ahora, debajo de cada plato, el niño irá colocando diferentes tarjetas (primero de dedos y después de palillos) con la misma cantidad que frutas hay en cada plato.</p> <p>Por último, el niño tendrá que colocar, debajo de cada plato, las tarjetas de los números, relacionando así la gráfica de cada número con su cantidad.</p> <p>Ver ejemplos:</p>  <p>2º) FICHA: Ahora fíjate bien en la ficha (anexo III). ¿Cuántos alimentos ves en cada imagen al lado de la oruga? Rodea el número correcto, en cada caso.</p>	
<p><b>MATERIAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frutas de plastilina.</li> <li>- Platos de plástico.</li> <li>- <b>ANEXO II:</b> Tarjetas de manos; Tarjetas de palillos; Tarjetas de números.</li> <li>- <b>ANEXO III:</b> FICHA “Rodea el número correcto”</li> </ul>	



4

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>ADIVINAMOS CUÁNTAS FRUTAS HAY EN CADA TARJETA</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	CONTEO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Subitización (en conjuntos de hasta 10 elementos).
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>La oruga se ha vuelto adivina y nos va a ayudar a nosotros también a adivinar superrápido, cuántas frutas hay en cada tarjeta.</p> <p>Para ello, mostraremos una tarjeta a los niños y detrás un reloj, que indicará el tiempo de dos segundos, en el que los niños deben decir el número de frutas que ven en cada tarjeta que se les vaya enseñando. (Los niños, por su simple visión, sin que apenas puedan contar los elementos, deben decir cuántos creen que hay en función de la configuración que se les presente).</p> <p>La oruga glotona se encargará de corregirles si se equivocan.</p> <p>(Es recomendable trabajar esta actividad de subitización periódicamente).</p>	
<b>MATERIAL</b>	<b>ANEXO IV</b> con tarjetas de subitización.	





<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>LA ORUGA CRECIÓ Y SE HIZO MARIPOSA</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	CONTEO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Secuenciación numérica: - Conteo de 1 en 1. - Conteo de 10 en 10.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Después de un tiempo de descanso, tras comer mucho, la oruga se ha convertido en una mariposa. Para descubrir cómo es y qué colores tiene, vamos a construir este puzle de 10 piezas.</p> <p>¡Es muy fácil! Sólo tienes que fijarte en el número de cada pieza e ir colocándolas ordenadamente, del 1 al 10.</p> <p>Para los alumnos con mayor nivel, se incluye en el anexo otro puzle para contar de 10 en 10 (números del 10 al 100).</p>	
<b>MATERIAL</b>	<b>ANEXO V</b> : Puzles numéricos mariposa (con 10 piezas en forma de tiras).	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>TRAGABOLAS</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	CONTEO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Cuantificadores: más qué; menos qué; igual qué.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Construimos con forma de círculo en un cartón la cabeza de la Oruga Glotona; Hacemos una incisión que será la boca; la coloreamos; Y colocamos unos ojos, orejas y nariz.</p> <p>1º) El juego consiste en ir encestando frutas (o pelotas simulando frutas) en la boca, a la vez que el niño va contando en voz alta el número de frutas que va encestando.</p> <p>A continuación, el niño retirará y se guardará para él todas las frutas que ha encestado en la boca de la oruga.</p> <p>2º) Después, la profesora comenzará a hacer preguntas a los niños/as:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántas frutas tiene "Marcos"?</li> <li>- ¿Qué niño/a tiene más frutas que Marcos?</li> <li>- ¿Y quién tiene menos?</li> <li>- ¿Alguno tiene el mismo número de frutas que Marcos?</li> </ul>	
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juguetes de frutas de la cocinita (o pelotas).</li> <li>- Tragabolos de cartón como el de la foto:</li> </ul> <div data-bbox="639 1382 1238 1989" data-label="Image"> </div>	



## BLOQUE 2: SENTIDO DEL NÚMERO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	CONJUNTOS DE LA ORUGA GLOTONA	
CONTENIDOS	BLOQUE	SENTIDO DEL NÚMERO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ordenación de conjuntos desordenados (del 1 al 5).</li> <li>2. Intercalación de conjuntos.</li> </ol>
DESCRIPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La oruga Glotona que es muy tragona se ha comido un montón de frutas. (El docente presentará a los alumnos de forma desordenada unas tarjetas con la cantidad de frutas diferentes que se ha comido). Ahora tenemos que a ordenar estas tarjetas de toda la fruta que se ha comido: <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente le dejará las tarjetas de las frutas y le pedirá al alumno que las ordene de menor a mayor.</li> <li>• A continuación, le pedirá que las ordene de mayor a menor.</li> </ul> </li> <li>2. Con las tarjetas ordenadas (de menor a mayor cantidad), ahora el docente pedirá al alumno que cierre los ojos, y retirará una o varias tarjetas. Tras el alumno abrir los ojos, el docente preguntará ¿qué números faltan? Y entregará al alumno las tarjetas que ha quitado para que las coloque en su "hueco" correspondiente.</li> </ol>	
MATERIAL	<b>ANEXO VI</b> de las tarjetas con los alimentos y la cantidad de los mismos que se va comiendo cada día. También se puede utilizar en vez de los alimentos fotocopiables, alimentos físicos extraídos del rincón de juegos de la cocinita.	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>LA ORUGA Y SUS AMIGAS LAS ORUGUITAS</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	SENTIDO DEL NÚMERO
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Reequilibrio de repartos: Igualar cantidades (Poner o Quitar).
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>La oruga Glotona es muy tragona y necesita comer hoja de higuera para mejorar su tripita. Pero hoy no ha venido sola, está con sus amigas.</p> <p>El docente mostrará dos láminas de una hoja "de uera". montón de amiguitas venido a merendar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sobre una de ellas colocará un número determinado de oruguitas (por ejemplo 3) y en la otra menos (1). Pedirá al alumno que iguale las 2 cantidades, para que en las dos hojas haya el mismo número de orugas (el alumno deberá quitar una oruga de la primera hoja y añadirla a la segunda, para que en ambas haya 2).</li> <li>• Igualmente planteará la misma actividad pero aumentando el número de orugas en las hojas (por ejemplo colocar: 3-7; 10-8; 7-1).</li> </ul>	
<b>MATERIAL</b>	<p><b>ANEXO VII:</b> Hojas y oruguitas para recortar y plastificar. También podemos utilizar elementos naturales como puede ser la hoja de higuera y policubos a modo de orugas que llegan a merendar.</p>	



## BLOQUE 3: TRANSFORMACIÓN DE LOS NÚMEROS

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>CASITAS DESPENSA DE LA ORUGA GLOTONA</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	TRANSFORMACIÓN DE NÚMEROS
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Descomposición de los números del 1 al 6.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>La oruga Glotona es muy ordenada por ello tiene una despensa para guardar los alimentos que va recolectando. ¿Quieres ayudarla a organizar la comida?</p> <p>El docente mostrará la casita de despensa que tiene la oruga Glotona y entregará el número de alimentos que ha ido recogiendo para comer a lo largo de la semana (una manzana, dos peras...).</p> <p>A continuación, explicará que debemos ayudar a la oruga a colocar los alimentos en las dos baldas que tiene. Los alimentos que ha recogido cada día podrán estar en una balda, en la otra, o entre ambas, nosotros decidimos cómo los colocamos y las distintas formas que tiene de hacerlo.</p>	
<b>MATERIAL</b>	<p><b>ANEXO VIII:</b> de las casitas despensa junto a los alimentos necesarios para colocar en ellas.</p> <p>También se puede utilizar en vez de los alimentos fotocopiables alimentos físicos extraídos del rincón de juegos de la cocinita.</p>	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>LA MAGIA DE LA ORUGA</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	TRANSFORMACIÓN DE NÚMEROS
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Aproximación manipulativa al concepto de doble y mitad.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Doña Oruga ha descubierto que puede hacer magia y no sólo convirtiéndose en una linda mariposa si no también moviendo sus alas y diciendo unas palabritas mágicas.</p> <p>Si dice las siguientes palabras <b>“alitas, alitas, traedme las mismas cositas”</b> (se puede acompañar del movimiento de las manos como si se estuviese aleteando), consigue que lo que tiene se convierta en el <u>DOBLE</u>.</p> <p>En este momento el docente será el encargado de enseñarles a los niños de forma manipulativa con los alimentos de la cocinita lo que ocurre al decir estas palabras y es que la señora oruga, convertida en mariposa, hace que los alimentos que tiene por arte de magia se dupliquen y ahora se obtenga el doble de ellos. Es decir, si tenemos el alimento que ha comido el lunes, una manzana, al decir las “palabritas mágicas” sale otra manzana y ya tenemos dos manzanas por lo que el doble de 1 es 2. Esto se haría con el resto de alimentos que la oruga toma a lo largo de la semana.</p> <p>Por el contrario, si la mariposa dice las siguientes palabras <b>“glotona, glotona, parte o reparte y no seas cabezona”</b>, consigue repartir lo que tiene a la <u>MITAD</u>.</p> <p>En este momento el docente será el encargado de mostrar y enseñar al alumnado lo que ocurre al decir estas palabras. Volveremos a tomar como referencia para el juego los alimentos que toma la oruga glotona en la semana. De esta forma, pensaremos cómo podemos partir la manzana, cómo podemos repartir dos peras, cómo podemos repartir las tres ciruelas, etc.</p>	
<b>MATERIAL</b>	Alimentos del rincón de la cocinita o en su defecto alimentos creados con plastilina por el alumnado.	



<p><b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>¿CUÁNTOS ALIMENTOS TENGO?</b></p>	
<p><b>CONTENIDOS</b></p>	<p>BLOQUE</p>	<p>TRANSFORMACIÓN DE NÚMEROS</p>
	<p>CONTENIDO ESPECÍFICO</p>	<p>Iniciación a la operación matemática de la suma.</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p>	<p>A la oruga glotona le empieza a doler mucho la barriga, ¿será por todo lo que ha comido? Vamos a ayudarla a calcular la cantidad de alimentos que ha ido ingiriendo durante la semana.</p> <p>El docente en este momento cogerá los alimentos de juguete de la cocinita y recordará junto al alumnado la cantidad y alimentos que ha ido comiendo. Por ejemplo: el lunes una manzana, el martes dos peras...</p> <p>Cuando ya hayan reunido todos los alimentos los separarán por los días de la semana: un grupo con los del lunes, otro con los del martes y así sucesivamente. Una vez que estén todos los alimentos organizados (se puede acompañar de carteles en los que estén escritos los días de la semana para facilitar al alumnado el recuerdo) será el momento de empezar a calcular y a descubrir por qué le dolerá tanto la barriga a la oruga.</p> <p>En este momento el docente irá planteando sumas de forma verbal y manipulativamente al alumnado. Por ejemplo, si sumamos y juntamos el nº de frutas que la oruga se ha comido el lunes y el martes, ¿cuántas piezas de fruta se habrá comido en total? Primero se plantea de forma oral y después se cogerán los alimentos y se irán contando.</p> <p>Y si contamos los alimentos que se ha comido la oruga el miércoles y el jueves, ¿cuántos serán?</p> <p>Se podrán hacer tantas suposiciones como se quiera incluso complicándolo para aquellos que muestren más destreza con sumas de tres elementos considerando las frutas que se ha comido la oruga en tres días de la semana distintos.</p> <p>Al finalizar la sesión manipulativa se podrá realizar la ficha del Anexo para ver y comprobar que se han adquirido los contenidos trabajados.</p>	
<p><b>MATERIAL</b></p>	<p>Elementos de frutas del rincón de la cocinita.  <b>ANEXO IX:</b> con sumas de alimentos, ficha de trabajo personal.</p>	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>¿QUÉ PASARÍA SI...?</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	TRANSFORMACIÓN DE NÚMEROS
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Invencción e iniciación a la resolución manipulativa y oral de problemas matemáticos sencillos.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Hoy la oruga se ha levantado juguetona, ha cogido sus frutas, las ha revuelto, y está preparada y dispuesta a jugar y a pensar, ¿qué pasaría si...?</p> <p>El docente en este momento será el encargado de tomar las frutas de plástico del rincón de la cocinita (también podrían elaborarse con plastilina).</p> <p>El docente comenzará la invención de problemas matemáticos orales tomando los alimentos por ejemplo planteando a los niños problemas tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si es viernes y la oruga tiene para comer 5 naranjas, pero de momento sólo se ha comido 2. ¿Cuántas naranjas le quedan por comer?</li> <li>• Si la oruga ha decidido no comer nada y ha guardado en su despensa los alimentos del lunes (una manzana) y los del martes (dos peras), ¿cuántos alimentos tendrá para comer en total?</li> <li>• Por el camino a la oruga glotona se le cayeron dos de las cuatro fresas que llevaba, ¿cuántas tendrá ahora?</li> </ul> <p>Se podrá pedir que sea el alumnado quien invente problemas del estilo a los planteados por el profesorado.</p>	
<b>MATERIAL</b>	Alimentos de plástico del rincón de la cocinita o en su defecto se podrán elaborar alimentos con plastilina o utilizar imágenes.	





## BLOQUE 4: GEOMETRÍA

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"BUSCAMOS COMIDA CON FORMA DE..."	
CONTENIDOS	BLOQUE	GEOMETRÍA
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Identificación de figuras planas elementales: círculo, cuadrado, triángulo.
DESCRIPCIÓN	<p>'La Oruga Glotona sigue teniendo mucha, pero que mucha hambre... ¿Le damos de comer más?'</p> <p>El docente extenderá por el suelo diferentes alimentos con forma de círculos, cuadrados y triángulos (recortables del anexo).</p> <p>A continuación explicará a los niños el juego: Vamos a crear una Oruga glotona con plastilina. Por todo el campo hay un montón de alimentos que le podemos dar de comer...</p> <p>1º) Vamos a buscar aquellos <u>alimentos que tienen forma de cuadrado</u> para que se los pueda comer la oruga... ¡Preparados, listos, ya!</p> <p>(Los niños deberán localizar la empanada, el chocolate, el gofre y la galleta. Luego simularán que se lo dan de comer a su oruga).</p> <p>2º) Ahora vamos a darle de comer a la oruga algún <u>alimento que tenga forma de círculo</u>...</p> <p>(Tendrán que localizar la piruleta, la galleta, la tortilla y los creps).</p> <p>3º) A continuación busca otro <u>alimento que tenga forma de triángulo</u>..</p> <p>(Tendrá que buscar el quesito, o la pizza, o el sándwich o la porción de tarta).</p> <p>El juego se puede repetir las veces que se quiera. Se le puede asignar una figura plana a cada niño, o directamente que todos los niños vayan en busca de la misma clase de alimentos (con la forma plana que el docente diga) a ver quién los encuentra antes para darle de comer a su oruga.</p>	
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ANEXO X</b> con 12 recortables de alimentos con forma de figuras planas.</li> <li>• Plastilina para crear la oruga.</li> </ul>	

13



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>ROBÓTICA: "LA ORUGA Y SU AMIGA BLUE BOT"</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	GEOMETRÍA
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Exploración del espacio: Orientación. Seguimiento de trayectorias e itinerarios (siguiendo instrucciones sencillas y percibiendo las circunstancias).
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Hoy, la pequeña oruga ha salido a pasear y ha conocido a una amiga nueva: Una abeja llamada Blue Bot. ¿Os apetece jugar con ella?</p> <p>1º) Presentamos el robot Blue Bot y exploramos su cuerpo (botones de giro, hacia delante o detrás, botón de borrar y botón GO).</p> <p>2º) Explicamos como se juega: Blue Bot es un robot muy divertido. Colócalo en la casilla de salida y muévelo por el tablero utilizando sus botones. ¿Hacia dónde quiere ir? Levanta una de las tarjetas del juego y lo descubrirás.</p> <p>El niño leerá la tarjeta con ayuda de la profe, y a continuación deberá programar a Blue Bot para llegar a la casilla que se le indica (las tarjetas son preguntas relacionadas con el cuento, y las plantillas la respuesta de esas preguntas).</p> <p>VARIANTE: Si no se posee robot, los niños pueden realizar el recorrido con su propio cuerpo (por ejemplo, en el gimnasio, en una sesión de psicomotricidad) a la vez que verbalizan en voz alta los movimientos del recorrido realizado.</p>	
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robot Blue Bot</li> <li>• Tablero (con casillas de 15x15 cm): Puede ser elaborado con cartulina o cartón, o de compra (funda transparente).</li> <li>• <b>ANEXO XI</b> robótica "la oruga y Blue Bot". Contiene: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 12 Plantillas de 15x15 para imprimir y pegar en el tablero. (relacionadas con el cuento)</li> <li>- 11 Tarjetas "Dirígete a...", para imprimir y recortar (sobre preguntas del cuento).</li> </ul> </li> </ul>	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>"LA MARIPOSA SIMÉTRICA"</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	GEOMETRÍA
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Orden bidimensional simple en el espacio. (Dentro de una cuadrícula, disposición de los objetos en el espacio, respetando el orden en que son representados).
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>¡Atención, atención! Después de dos semanas, la Oruga Glotona quiere salir de su casita. Ha hecho un agujerito en el capullo, y está empujando para salir... Yo ya veo la mitad de su cuerpo... ¡Madre mía, pero si se ha convertido en mariposa!</p> <p>¿Le ayudas a salir? Dibuja la mitad del cuerpo que le falta. Fíjate muy bien en la cuadrícula, y representa su otra mitad exactamente igual.</p>	
<b>MATERIAL</b>	<b>ANEXO XII:</b> FICHA La mariposa simétrica	



## BLOQUE 5: LÓGICA

16

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>"COMPLETA LA ORUGA SIGUIENDO LA SERIE"</b>	
<b>CONTENIDOS</b>	BLOQUE	LÓGICA
	CONTENIDO ESPECÍFICO	Series (AB, ABC): Ordenación de objetos según uno o varios atributos, siguiendo un patrón determinado.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>1º) Primero utilizaremos los bloques lógicos, para trabajar manipulativa: el cuerpo de la Oruga Glotona, utilizando los bloques con forma de círculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantearemos una serie sencilla (dos elementos AB): círculo amarillo, círculo rojo, círculo amarillo, círculo rojo...</li> <li>• Podemos plantear una serie de mayor dificultad (3 elementos ABC): círculo amarillo, círculo rojo, círculo azul, círculo amarillo, círculo rojo, círculo azul...</li> </ul> <p>2º) En la ficha, completa el cuerpo de las orugas siguiendo el patrón dado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Serie sencilla (AB): Colorear cada círculo del cuerpo siguiendo el patrón dado (amarillo-rojo-amarillo-rojo...)</li> <li>• Serie más compleja (ABC): Dibuja los alimentos que se te indican en la serie y luego coloréalos igual que en el patrón (manzana-pera-ciruela-manzana-pera-ciruela...).</li> </ul>	
<b>MATERIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques lógicos.</li> <li>• <b>ANEXO XIII:</b> Ficha "Completa la oruga siguiendo la serie".</li> </ul>	