

## **Sigue la flecha y encuentras objetos**

Grado sugerido: Primero

**Sandra Milena Ramirez Silva**

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:  
sandra.ramirez197@educacionbogota.edu.co

## SECUENCIA DIDÁCTICA: Sigue la flecha y encuentras objetos

Esta secuencia didáctica está diseñada para trabajar el tema de lateralidad y el manejo del espacio en los niños y niñas de grado primero. Al desarrollarla, también se fortalecen sus procesos algorítmicos y habilidades básicas de programación. Esta actividad está pensada para realizarse sin el uso de recursos tecnológicos. Tiene una duración de 80 min.

[illegible]

<p>A cada grupo se le entrega una tarjeta con la imagen de la playa, se plantea la siguiente pregunta: <b>¿Cómo podríamos movernos desde el inicio hasta algún objeto de la tarjeta?</b></p> <p>Tras recibir diversas respuestas de los niñas y niños, se les sugiere recorrer el camino con el dedo hasta alcanzar uno de los objetos representados. Adicional, se les entregan tarjetas con flechas para que creen la secuencia de movimientos necesarios para llegar a su objetivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para verificar la comprensión, se les entrega una tarjeta en blanco con solo las cuadrículas, cada grupo debe: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ dibujar 4 objetos en diferentes casillas</li> <li>✓ Crear una secuencia de instrucciones para llegar desde la casilla de inicio a cada objeto.</li> </ul> </li> </ul> <p>Luego, los grupos intercambian sus tarjetas y resuelven las secuencias creadas por sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para Finalizar se realiza una reflexión con los niños y niñas sobre su experiencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué les pareció difícil de la actividad?</li> <li>¿Qué hicieron cuando se equivocaron?</li> <li>¿Cómo se ayudaron como grupo?</li> </ul> </li> <li>✓ También se les solicitará realizar una autoevaluación de la actividad</li> </ul>	<p><b>40 min</b></p> <p><b>10 min</b></p>
<b>Adaptaciones</b>	
<p>Contexto Rural: Reemplazar las tarjetas impresas por tarjetas hechas a mano y dibujar la cuadrícula con tiza</p> <p>Discapacidad Visual: los tableros y las flechas podrían ser con diferentes texturas (Lija o algodón)</p> <p>Discapacidad Cognitiva: Que la secuencia sea mas corta y los tableros con menos casillas.</p>	
<b>Actividades evaluativas</b>	
<p>Autoevaluación: Ayuda a la autorreflexión de su aprendizaje y reforzar actitudes positivas del trabajo en equipo.</p> <p>Observación docente de la comprensión y la orientación espacial de los niños y niñas, siguiendo el recorrido por medio de las flechas.</p> <p>Capacidad de los niños y niñas para seguir instrucciones en orden, respetando las secuencias sin invertir pasos o perder el orden lógico del desplazamiento.</p> <p>Comprensión al interpretar la secuencia de otro compañero y resolverla correctamente.</p> <p>Capacidad de los niños y niñas para diseñar una secuencia de instrucciones.</p>	

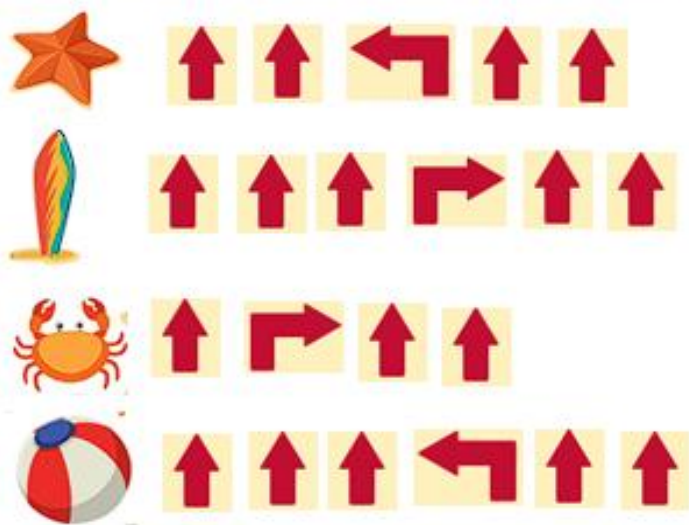
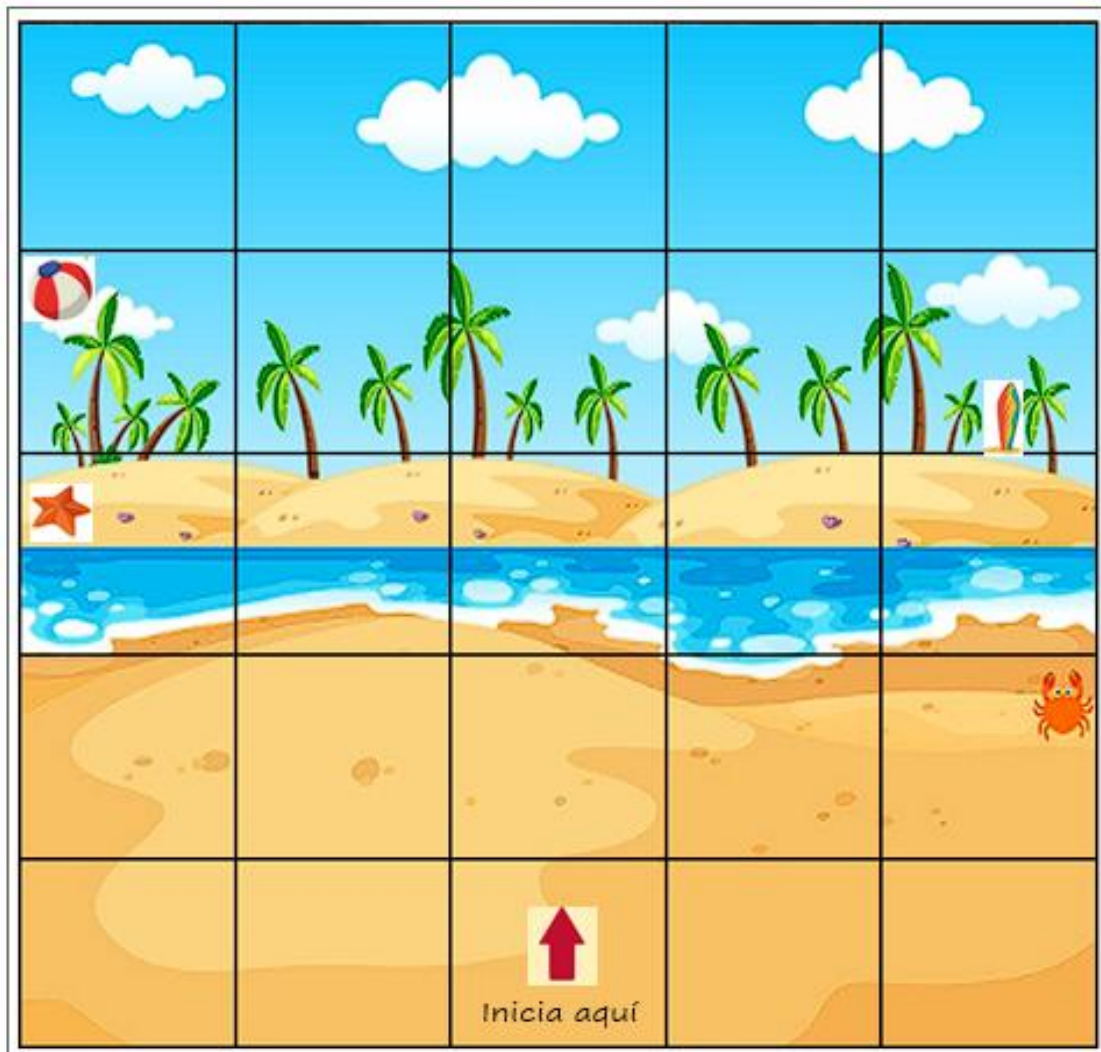


<b>Referencias</b>	<p>Bers, M. U. (2020). Coding as a Playground: Programming and Computational Thinking in the Early Childhood Classroom (2nd ed.). Routledge.  <a href="https://www.researchgate.net/publication/343613256_Coding_as_a_Playground_Programming_and_Computational_Thinking_in_the_Early_Childhood_Classroom/citation/download">https://www.researchgate.net/publication/343613256_Coding_as_a_Playground_Programming_and_Computational_Thinking_in_the_Early_Childhood_Classroom/citation/download</a></p> <p>Niño Gutiérrez, E. M., Gómez Torres, F. H. y Briceño Pira, L. (2025). Desarrollo de habilidades STEM y su relación con la formación en Ciudadanía Ambiental en las aulas de Educación Preescolar. <i>Educación y Ciudad</i>, (48), e3185.  <a href="https://doi.org/10.36737/01230425.n48.3185">https://doi.org/10.36737/01230425.n48.3185</a></p>
--------------------	---


## ANEXO

*Incluya los anexos requeridos aquí. Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.*

✓ Tarjeta playa




✓ Tarjeta Blanco 1

 Inicia aquí				



✓ Tarjeta Blanco 2

				 Inicia aquí





✓ Autoevaluación

Pregunta			
Seguí las flechas correctamente			
Trabajé bien en mi equipo			
Intenté de nuevo si me equivoqué			