

## Orientarse y hacer recorridos en la clase

**1ª fase:** Los niños han de realizar, fuera de la clase, de manera colectiva y con ayuda del profesor, una maqueta de la clase. Tomarán una gran hoja de papel que representará el suelo y cubos que representarán el mobiliario. Podrán obtener un primer plano de la clase señalando el borde de los cubos con un lápiz. Cuando vuelvan a la clase deben comparar el dibujo que acaban de realizar con la clase “real” y corregir los errores.

En esta actividad hay un espacio representado y un espacio que lo representa o que lo modeliza de manera analógica: la hoja con los cubos, en primer lugar, y, después, la hoja con los trazos realizados sobre el papel a partir de los cubos. El objetivo de aprendizaje es “orientarse sobre un plano” y esto supone saber interpretar y saber utilizar el modelo analógico y determinar con precisión sistemas de referencia para orientarse correctamente.



## **2ª fase: ¿Dónde está la bolita?**

El objetivo de esta fase es que los niños aprendan a utilizar una maqueta para codificar y descodificar el espacio representado. Para ello, deben establecer correspondencias entre los elementos del espacio circundante y los de la maqueta.

Se divide la clase en grupos de cuatro o cinco niños cada uno. Cada grupo se encarga, por turnos y sin que lo vea el resto de sus compañeros, de esconder una bolita en una de las mesas de la clase y señalar con una pegatina la mesa correspondiente en la maqueta. Otro grupo de alumnos, por turnos, solo con la información que le suministra la maqueta, debe identificar el lugar en el que está la bolita escondida.

En principio, la maqueta y la clase tendrán la misma orientación, posteriormente, al cabo de varias jugadas, se girará la maqueta 90º o 180º y continuará el juego.



*Localización de la bolita en una clase de infantil (4 años)*