



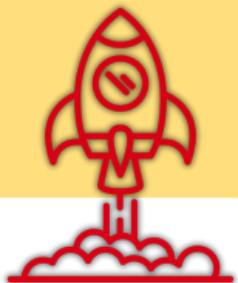
## Título: La melodía de dos mundos.

Nivel educativo: 2º ciclo de Educación Primaria

Áreas Curriculares: interdisciplinar

Temporalización: 1 sesión de 45'

Semana de la Hispanidad



## Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del “**Día de la Hispanidad**” ¿Estás listo para embarcarte en una aventura de estrategia y creatividad? En este juego de mesa, inspirado en el clásico *Cody Roby* pero con un toque muy especial, los equipos deberán poner en marcha toda su lógica y pensamiento computacional para conseguir sus objetivos.

Los **marineros** intentarán llegar a tierra firme para llevar sus instrumentos musicales y dar vida a nuevos estilos musicales en América, mientras que los **indígenas** desplegarán su ingenio para impedir su llegada. Por turnos, programamos movimientos, anticipamos jugadas y diseñamos planes como auténticos estrategas



Imagen creada con IA Gemini [CC BY-NC-SA 4.0](#).



## Objetivos



- Desarrollar el **pensamiento computacional** y la **capacidad algorítmica** (secuenciación, bucles y condicionales) mediante la creación, ejecución y depuración de **planes de movimiento** para la resolución estratégica de retos en el juego desenchufado.
- Fomentar la **iniciativa**, el **trabajo en equipo** y la **negociación** al asumir roles diferenciados (Marineros/Indígenas), aplicando el **pensamiento crítico** para analizar las acciones del oponente y adaptar la estrategia de forma ágil y creativa.
- Contextualizar los aprendizajes de programación dentro de un marco **histórico-cultural** (Semana de la Hispanidad), utilizando la actividad para explorar la **integración de culturas** y la **creación de nuevas expresiones** artísticas (música) derivadas de este encuentro.

### Competencias clave a desarrollar:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales.
- Competencia ciudadana.



### ¿Cómo lo hacemos?

1. Para poner en situación a los alumnos se visualiza el vídeo de la actividad.
2. Colocamos a los alumno/as en parejas o grupos de 4.
3. Asignamos a cada grupo de alumnos/as un tablero, un taco de cartas de movimiento de programación del barco y de canoas, las tarjetas de instrumentos y el resto de las fichas del juego.
4. Pedimos a los alumnos/as que se repartan los roles. Para este juego existen dos; marineros (ficha del barco) e indígenas (ficha de la canoa).

5. Una vez asignados los roles, los alumnos/as colocarán el taco de cartas a un lado del tablero, sus correspondientes fichas en las casillas de salida y las tarjetas de instrumentos sobre las casillas asignadas dentro del tablero
6. Además, los marineros colocarán sus cartas especiales; dos islas desiertas. Cuando su ficha esté en una isla desierta no podrá ser capturada por los indígenas.
7. Los indígenas, por su parte, podrán colocar dos fichas de tormenta y dos fichas de huracán. Si los marineros caen en alguna de estas casillas el juego habrá terminado.
8. Cuando todo esté colocado, cada alumno/a recibirá 5 cartas de movimiento y comenzaremos a jugar.
9. El objetivo del jugador/a que adopte el rol de marinero será el de intentar llegar al mayor número de casillas de instrumentos. Cada vez que un alumno/a llegue a una casilla de instrumento, cogerá ese instrumento y leerá en voz alta la información de la tarjeta de la tarjeta de instrumentos correspondiente.
10. El objetivo del jugador/a que adopte el rol de indígena será el de atacar la calavera de los marineros. Para ello, deberá en su turno de movimiento, situarse encima de la ficha de los marineros.
11. Comienza el juego el marinero. Para elaborar su secuencia de movimiento podrá utilizar mínimo 1 de sus cartas y máximo 3 cartas. Cada vez que use una o varias cartas de movimiento deberá colocarlas en el fondo del taco y coger tantas cartas nuevas como cartas haya usado en su movimiento.
12. Tras el movimiento de los marineros llegará el turno de los indígenas quienes podrán utilizar entre 1 y 3 cartas de movimiento de las 5 que tienen. Al igual que ocurre con los marineros, los indígenas deberán depositar sus cartas de movimiento en el fondo del taco y coger cartas nuevas después de cada movimiento.
13. El juego termina cuando:
  - a. Los marineros han conseguido todos los instrumentos.
  - b. Los indígenas han capturado a los marineros.
  - c. Los marineros caen en una casilla de huracán o tormenta.

## Sugerencias

Una variante para el juego es marcar unas **reglas simplificadas**, por ejemplo: Los marineros solo deben llegar a tierra siguiendo un camino marcado. Los turnos se reducen a un movimiento por vez y con cartas claras y visuales.

Para introducir una variante de dificultad, se puede incluir tarjetas con doble movimiento o, incluso, crear ellos mismos sus propias reglas del juego.

## Recursos

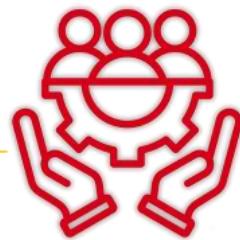
- **Personales:** Maestro referencia del aula y alumnado.
- **Materiales:**

VÍDEO

TABLERO

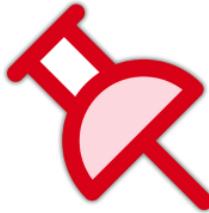
FICHAS DE JUEGO

CARACTERÍSTICAS DE LOS INSTRUMENTOS

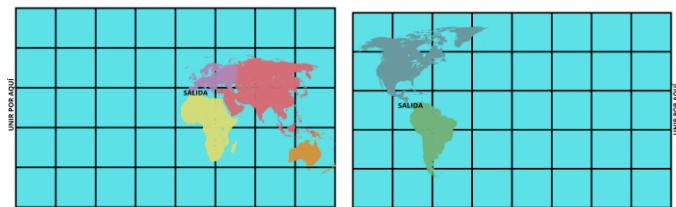


**Espacios:** Aula de referencia

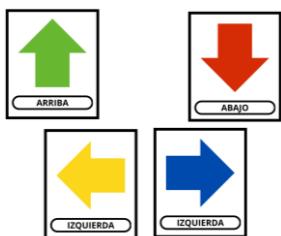
**Tipo de actividad:** Equipos cooperativos y/o parejas



## TABLEROS

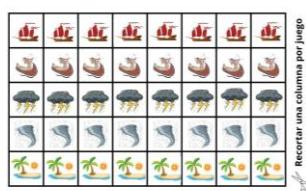
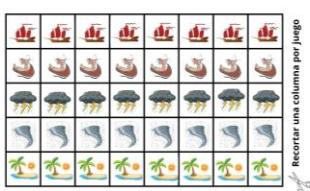


## FICHAS DE PROGRAMACIÓN



## VÍDEO INICIAL MOTIVANTE

## FICHAS DE JUEGO



## INFOR. INSTRUMENTOS





## ¿Qué hemos aprendido?

Al tratarse de una actividad que se desarrolla en función del nivel, la evaluación de la misma también ha de ajustarse al grupo de edad. Aquí se refleja una rúbrica genérica, que habrá que adaptar a cada grupo de edad.

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
<b>Aplicación del pensamiento computacional</b>	Diseña los recorridos del juego con las tarjetas de programación correctamente	Diseña los recorridos del juego con las tarjetas de programación con un fallo	Diseña los recorridos del juego con las tarjetas de programación con dos fallos.	Diseña los recorridos del juego con las tarjetas de programación con tres fallos..
<b>Conocimiento cultural y de contenido</b>	Identifica todos los elementos y demuestra una clara comprensión de la fusión cultural.	Identifica la mayoría de los elementos con pocos errores y comprende el concepto de fusión.	Identifica solo los elementos principales, con errores en su clasificación.	No identifica los elementos o los confunde totalmente.
<b>Relaciona los instrumentos con los continentes</b>	Establece conexiones correctas entre todos los instrumentos y los continentes	Establece conexiones correctas entre casi todos los instrumentos y los continentes	Tiene dificultad para conocer los instrumentos y sus orígenes.	No relaciona ningún instrumento con su continente.
<b>Colaboración y participación</b>	Participa de forma activa y proactiva, asumiendo su rol de manera constructiva.	Participa adecuadamente, contribuyendo con ideas y trabajando en equipo.	Participa de forma limitada o necesita ser guiado para colaborar.	No participa en la actividad grupal.



## 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.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.