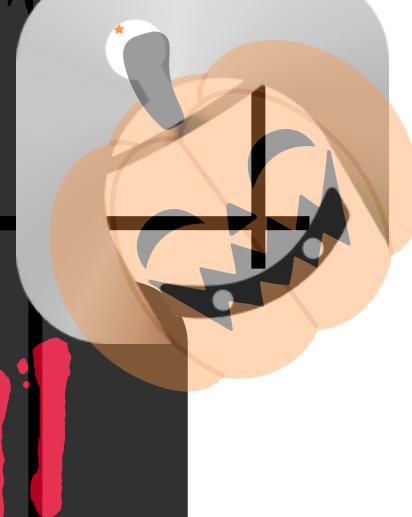


Welcome TO THE
HALLOWEEN



TRICK
OR
TREAT

WELCOME TO THE HAUNTED MANSION!



Situación de Aprendizaje



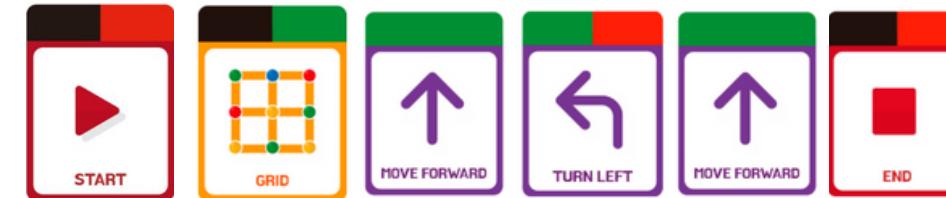
¡AYUDA A TRUETRUE A LLEGAR A LA MANSIÓN ENCANTADA!

El objetivo es encontrar el camino más corto desde cada una de las calabazas:

1. Antes de empezar, formamos equipos de 4 y repartimos los roles utilizando las tarjetas de cooperativo de **TrueTrue (anexo 1)**.
2. En primer lugar, decidid en grupo el disfraz que queréis para vuestro Truetrue (**anexo 2**).
3. Despues, el **PROGRAMADOR** debe codificar los pasos en la plantilla de secuencias (**anexo 3**), dibujando los movimientos con flechas o utilizando las tarjetas de movimiento de TrueTrue.
4. El **REVISOR** sitúa a TrueTrue delante de la calabaza nº1 (justo delante de la línea naranja) y comprueba que la secuencia del camino es correcta.
5. El **CARGADOR** introduce las tarjetas a Truetrue para que aprenda los pasos.
6. Y, por último, el **TESTER**, revisa los pasos de Truetrue por el tablero, comprobando que sigue la secuencia programada (si algo falla será el encargado de corregir el código).

Repetid el proceso para cada una de las calabazas, de tal manera que al finalizar el juego, la plantilla tenga 4 caminos completados que lleven a la mansión encantada. ¡Por cada camino, rotaremos los roles, para que todos los integrantes del grupo pasen por cada uno de ellos!

IMPORTANTE! En este tipo de tablero con líneas cruzadas, debéis introducir la tarjeta **GRID** justo después de la tarjeta “**START**”, seguida de las tarjetas de movimiento, para finalizar con la tarjeta “**END**” (como en el ejemplo que aparece a continuación).



“Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes”



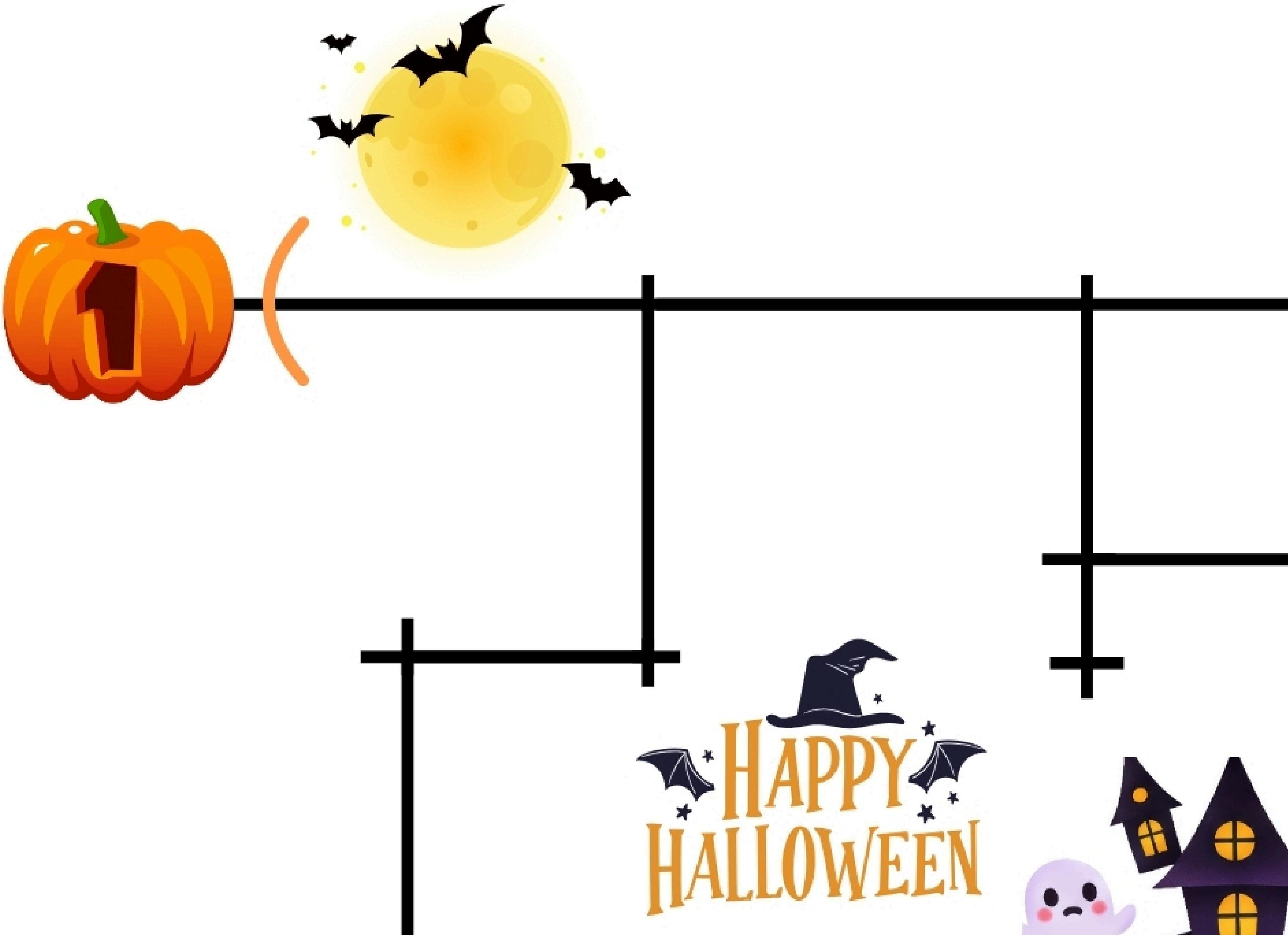
Situación de aprendizaje- PRIMARIA - CE4.0_M © 5/2/2025 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





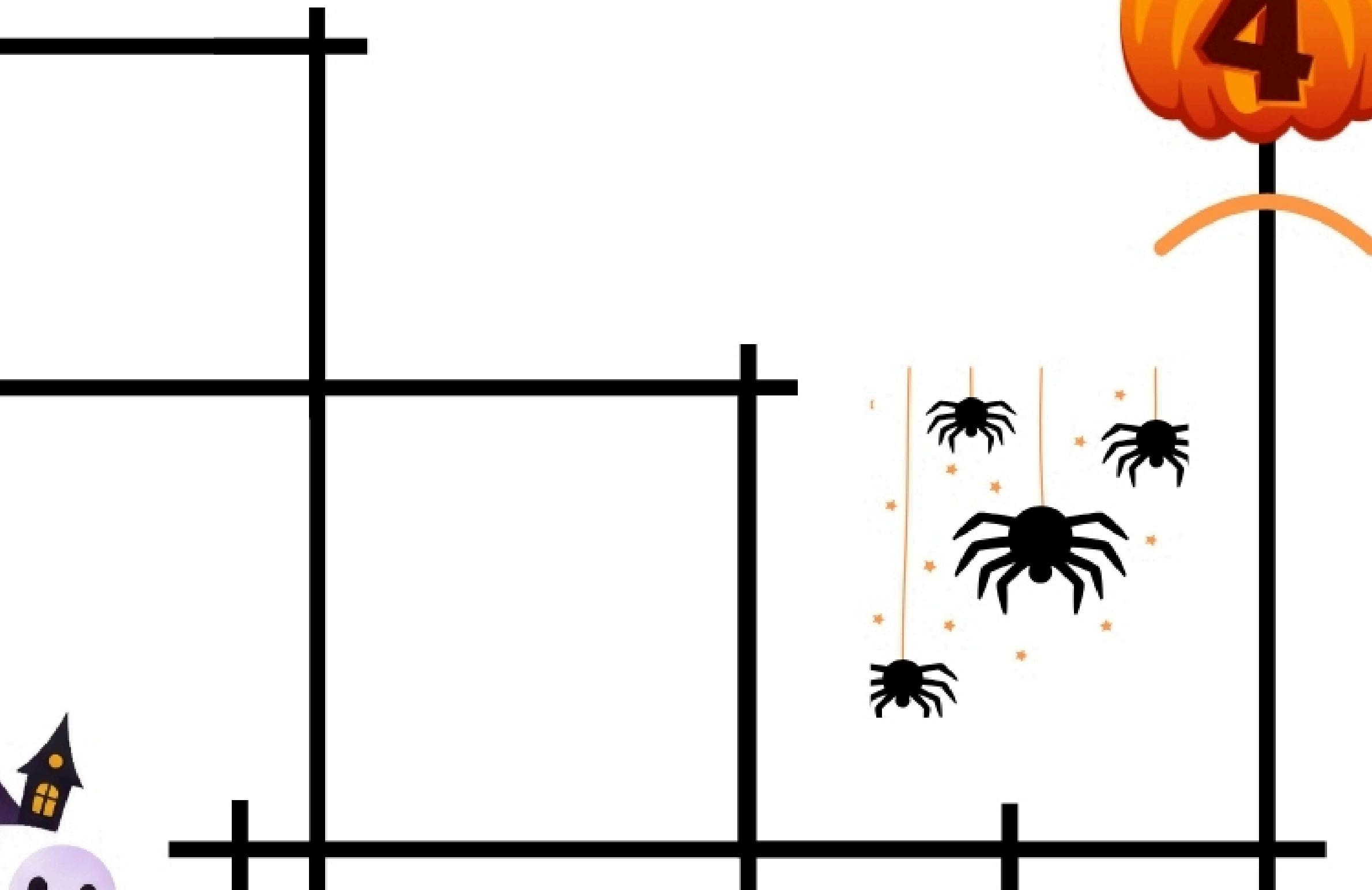
CONSEJOS PARA EL DOCENTE:

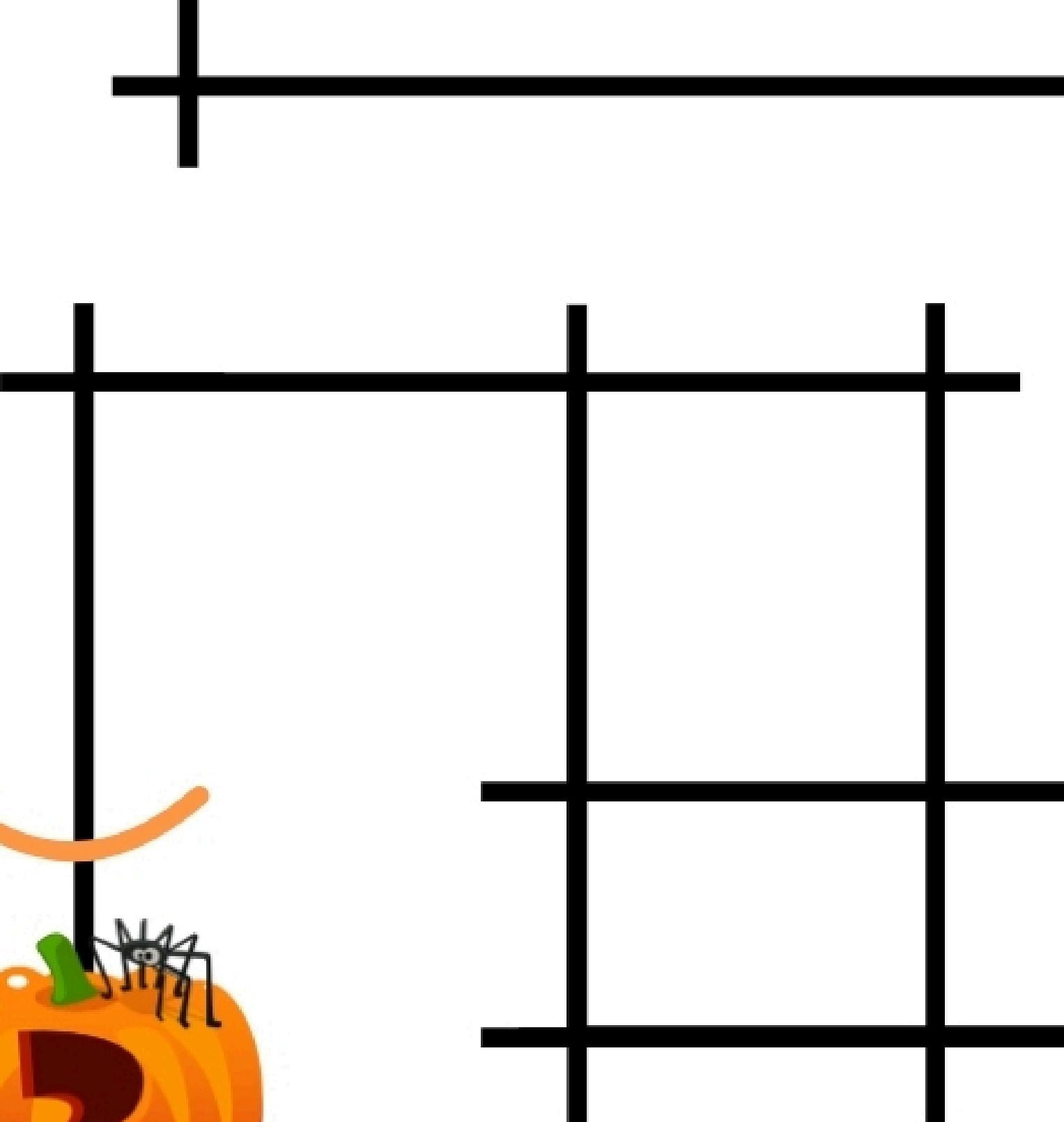
- Carga los Truetrue con antelación suficiente y asegúrate que están disponibles en tu centro (la coordinación entre grupos es importante para que los dispositivos estén preparados cuando los vayamos a necesitar (un cuadrante, registro u horario de préstamo os puede ayudar a ello).
- Prepara los materiales e imprime y plastifica en DIN-A3.
- Se recomienda plastificar toda la actividad, en especial el tablero de secuencias, para que los alumnos puedan escribir y borrar los movimientos con rotuladores de pizarra blanca.
- El tablero de este juego debe montarse celo por la parte de detrás. Es muy importante encajar las líneas “GRID” para que no queden huecos en blanco, en los que pueda perderse nuestro Truetrue.
- Esta actividad se recomienda para los cursos de **3º a 6º de Educación Primaria**, ya que NO se trata de una actividad de iniciación a Truetrue. Los alumnos deben haber trabajado con Truetrue previamente, conocer sus movimientos básicos y dominar algunos conceptos básicos de pensamiento computacional. Si ya se ha trabajado en profundidad, también podría encuadrarse en **2º de Primaria**; incluso podrían ir los mayores a explicárselo en una sesión posterior.
- Antes de la sesión, piensa los equipos de trabajo para no perder tiempo de clase.
- Los roles y organización de los equipos son muy importantes, deben entender bien cuál es su misión y trabajar de manera colaborativa, comunicándose y ayudándose dentro del equipo.

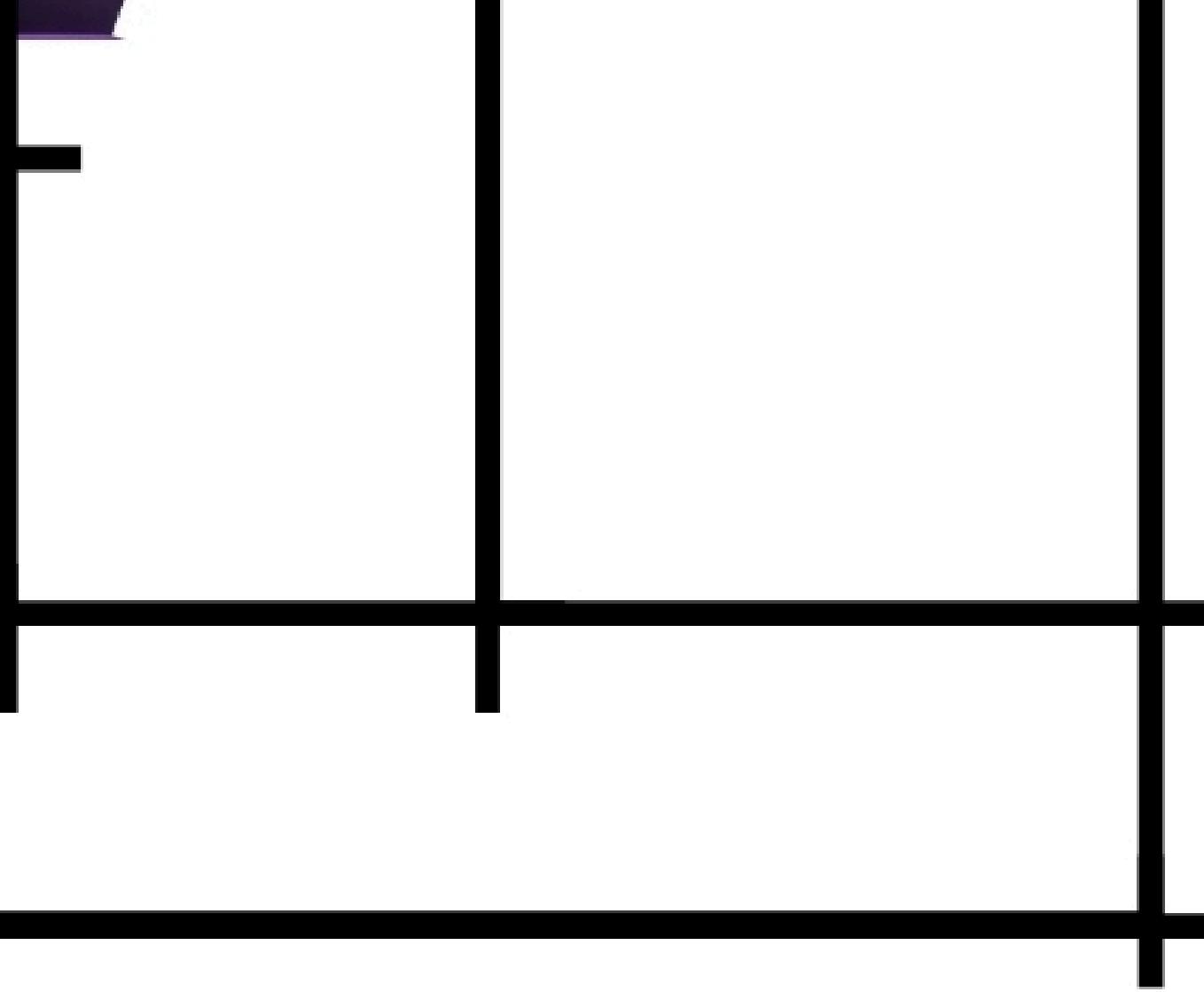




Situación de Aprendizaje





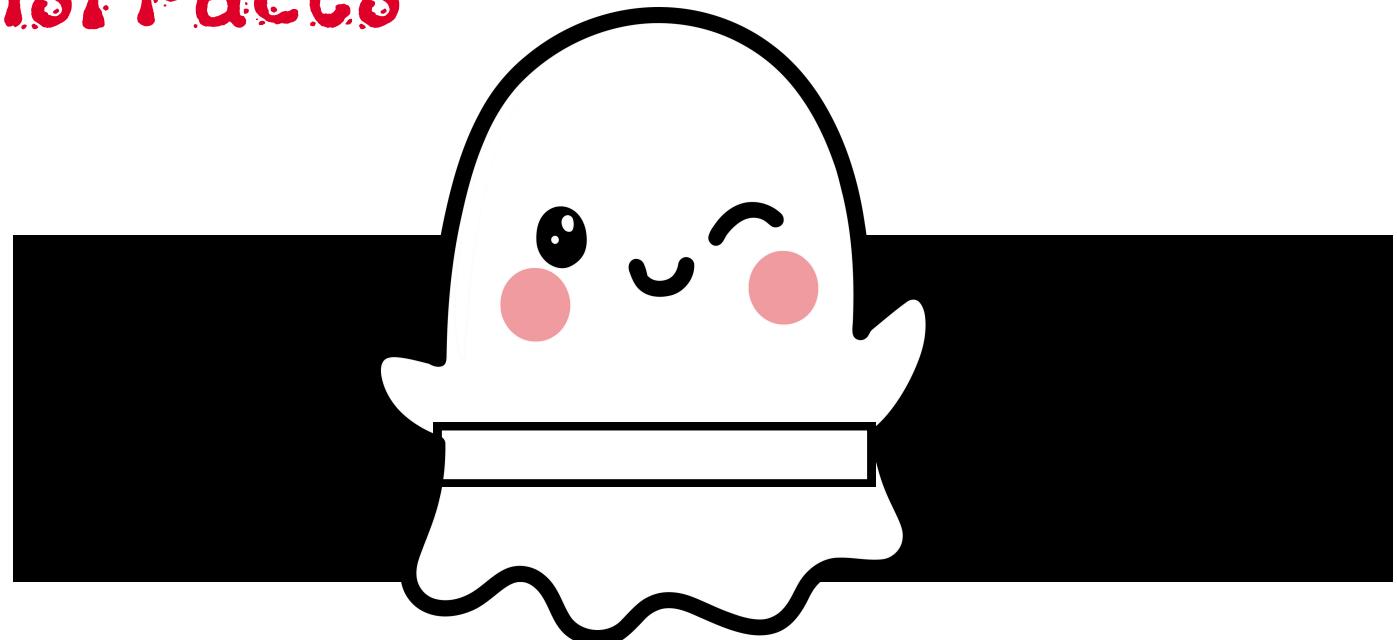


TRICK
OR
TREAT

ANEXO 1: Tarjetas de cooperativo de TrueTrue



ANEXO 2: Disfraces



ANEXO 3: Plantillas de Secuencias



Situación de Aprendizaje

