



## Título: Europa a un paso: Descubriendo el género y número de los sustantivos

**Ciclo:** 1º ciclo      **Curso:** 2º primaria

**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana

**Temporalización:** 2º/3º trimestre

**Nº de sesiones:** 5



### Introducción

"Niños y niñas, ha llegado una carta muy especial... ¡Es de True True! Nos cuenta que ha llegado al Parque Europa y necesita nuestra ayuda para explorar todos sus rincones. Pero cuidado, el camino está lleno de retos relacionados con los sustantivos. ¿Le ayudamos a superar esta gran aventura?"

#### Desarrollo en el tablero:

Presentación del tablero del Parque Europa y de True True.

Se explica que cada casilla (5x5 cm) representa un monumento europeo con un reto de sustantivos.

Se realiza una demostración: el alumnado programa a True True para que llegue a la Torre Eiffel, respondiendo una pregunta sencilla sobre el género de un sustantivo.

Trabajaremos diferentes retos que combinen el pensamiento computacional y el trabajo de robótica, con los contenidos de Lengua Castellana en el curso de 2º de educación primaria. Tendrá un carácter lúdico y se trabajará de forma intensiva diferentes competencias y metodologías didácticas, con especial énfasis en metodologías activas y el trabajo en grupo de una manera que incluya una gamificación procedimental.





## Guía Didáctica

**Guía Didáctica: Aventura en el Parque Europa: Descubriendo el Género y Número de los Sustantivos**

**Etapa Educativa:** 2º de Primaria

**Área:** Lengua Castellana

**Tiempo Estimado:** 4-5 sesiones (45 minutos por sesión)



## Objetivos Generales de Etapa

- **Desarrollar la competencia comunicativa:** Fomentar en los estudiantes la capacidad de comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, para expresar ideas y comprender mensajes en situaciones cotidianas.
- **Fortalecer el conocimiento de la lengua castellana:** Profundizar en el estudio de la gramática de la lengua, especialmente en lo referente a la identificación y uso del género y número de los sustantivos.
- **Promover el trabajo colaborativo y la participación activa:** Incentivar el trabajo en equipo para resolver problemas y lograr los objetivos comunes.
- **Estimular la motivación y el aprendizaje activo:** Utilizar estrategias lúdicas que permitan a los estudiantes involucrarse de manera dinámica en su aprendizaje y aplicar sus conocimientos en situaciones reales y creativas.



## Objetivos Específicos

- **Identificar el género de los sustantivos (masculino/femenino):** Los alumnos serán capaces de reconocer y clasificar sustantivos según su género en contextos diversos.
- **Reconocer el número de los sustantivos (singular/plural):** Los estudiantes identificarán y diferenciarán sustantivos en singular y plural a través de juegos y actividades prácticas.
- **Aplicar el conocimiento sobre el género y número en contextos lúdicos:** Los estudiantes pondrán en práctica sus conocimientos sobre género y número de los sustantivos a través de la resolución de retos y juegos en el "Parque Europa".



- **Fomentar la cooperación y la responsabilidad grupal:** A través de retos colaborativos, los estudiantes aprenderán a trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común.
- **Potenciar la reflexión metacognitiva sobre el proceso de aprendizaje:** Animar a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje y cómo aplican lo aprendido en actividades cotidianas.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
Comunicación lingüística (CCL) Aprender a aprender (CPAA) Competencia social y cívica (CSC)	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Identificación correcta del género y número de los sustantivos:<ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante será capaz de clasificar correctamente los sustantivos en su respectivo género (masculino/femenino) y número (singular/plural) durante las actividades y retos.</li></ul></li><li><input type="checkbox"/> Aplicación del conocimiento gramatical en situaciones lúdicas:<ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante demostrará su capacidad para utilizar lo aprendido en contextos prácticos (en el reto del "Parque Europa"), resolviendo las actividades con precisión.</li></ul></li><li><input type="checkbox"/> Trabajo colaborativo y participación en el grupo:<ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante participará activamente en el trabajo en equipo, aportando ideas y colaborando en la resolución de los retos de manera eficaz.</li></ul></li><li><input type="checkbox"/> Reflexión sobre el proceso de aprendizaje:<ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes serán capaces de reflexionar sobre su desempeño y reconocer los</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> El género de los sustantivos:<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de sustantivos masculinos y femeninos.</li><li>• Reglas y excepciones básicas sobre el género (sustantivos terminados en -o/-a, -e, -ión, entre otros).</li><li>• Uso de artículos definidos e indefinidos para acompañar sustantivos (el, la, los, las, un, una, unos, unas).</li></ul></li><li><input type="checkbox"/> El número de los sustantivos:<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación de sustantivos en singular y plural.</li><li>• Reglas básicas para formar el plural (añadir -s o -es, cambios en la ortografía</li></ul></li></ul>



	<p>errores para mejorar en futuras actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Registro adecuado de avances:<ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes usarán de manera efectiva el Pasaporte del Parque Europa para registrar su progreso y aprendizajes.</li></ul></li></ul>	<p>de algunas palabras).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uso de números y adjetivos en plural.</li></ul> <p>□ Aplicación de la gramática en contextos reales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El género y número de los sustantivos se deben identificar y aplicar de manera contextual, no solo en ejercicios aislados.</li><li>• Los estudiantes aprenderán a usar estas categorías lingüísticas en situaciones reales y significativas, como describir objetos, personas o lugares.</li></ul>
--	--	--



## Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo un producto final. Este



enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, ya que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos para superar desafíos específicos.

- **Tutoría entre iguales:** consiste en la agrupación de alumnos heterogéneos que trabajan de forma coordinada para resolver una tarea. Este método promueve la colaboración y el aprendizaje entre pares, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las fortalezas y conocimientos de sus compañeros.
- **Aprendizaje cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- 



## Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

- 1. Individual:** los estudiantes trabajan solos, lo que es ideal para actividades evaluativas o de comprobación. Fomenta la autonomía y la autoconfianza.
- 2. Pequeño grupo:** grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.
- 3. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.



## Espacios

En esta situación de aprendizaje se podrán utilizar siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Biblioteca.
3. Sala de informática.
4. Gimnasio o patio.



5. Aula de futuro

6. Visita parque Europa de Torrejón de Ardoz.



## Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p><b>Docentes:</b> profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p><b>Estudiantes:</b> Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p>	<p><b>Material didáctico:</b> mapa, tarjetas y evaluación individual.</p> <p><b>Tecnología:</b> true true.</p> <p><b>Material de oficina:</b> lápices, bolígrafos, papel.</p>	<p><b>Recursos en línea:</b> video introductorio.</p>



## Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Cuestionarios Observación directa Intercambios orales	Debate Mesa redonda Video de presentación	Lista de control Rúbricas Listas de cotejo



Producciones del alumnado Autoevaluación Co-evaluación	Archivo digital Participación diaria Asamblea y puesta en común Pruebas escritas Actividades	Escalas de valoración Semáforo de autoevaluación Cuestionario Diana de evaluación Diarios de clase Anecdotario Portafolio Cuaderno de clase
--	--	--



## Evaluación Docente

**Ítems observables:** el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

- Realiza la programación de manera correcta
- Explica el programa de manera adecuada
- Usa el material de manera adecuada y correcta
- Utiliza la maqueta correctamente

[Rúbrica de evaluación para el docente](#) (Documento descargable)

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
1. Identificación del género de los sustantivos	Pude identificar todos los sustantivos correctamente. (1)	Cometí algunos errores, pero aprendí de ellos. (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No pude identificar muchos de los sustantivos correctamente. (0.25)
2. Identificación del número de los sustantivos	Transformé todos los sustantivos correctamente.	Hice algunos errores, pero me di cuenta y los corregí.	No pude transformar muchos sustantivos	No pude transformar ningún sustantivo



	(1)	explicarlo con ayuda (0.75)	correctamente. explicarlo (0.5)	(0.25)
--	-----	-----------------------------	---------------------------------	--------



## Evaluación Alumnado

### Test individual:

al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un test para comprobar el grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad.

### Test Individual: Aventura en el Parque Europa

**Instrucciones:** Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta. Este test tiene como objetivo comprobar lo que aprendiste sobre los sustantivos, su género (masculino o femenino) y su número (singular o plural). ¡Buena suerte!



[Descargar aquí.](#)



## Actividades

<b>Nº de Sesión</b>	<b>1 Presentación TRUE TRUE y Aventura Parque Europa.</b>
<b>Temporalización</b>	1ª sesión – 1º reto
<b>Tipo de Actividad</b>	Presentación y explicación
<b>Descripción</b>	True True nos cuenta que ha llegado al Parque Europa y necesita nuestra ayuda para explorar todos sus rincones. Pero cuidado, el camino está lleno de retos relacionados con los sustantivos.
<b>Recursos</b>	True True <a href="#">Tablero del Parque Europa</a> <a href="#">Tarjetas de preguntas</a>



<b>Nº de Sesión</b>	<b>2</b>
<b>Temporalización</b>	2ª sesión – 2º reto
<b>Tipo de Actividad</b>	Identifican el género: Determinan si el sustantivo es masculino o femenino. Programación y comprobación.
<b>Descripción</b>	<p>"True True ha llegado al Parque Europa, debes recorrer todos los monumentos y conseguir su carta correspondiente. Hoy comenzamos con los 6 primeros. Para ello necesitamos descifrar un reto: Ayuda a True True a transformar la frase a singular, plural, masculino y femenino, según corresponda. Cuando respondas correctamente e True True podrá avanzar al siguiente monumento.</p> <p>Programan a True True: Marcan el recorrido desde un monumento a otro hasta el siguiente monumento en el tablero, programando correctamente las direcciones en True True.</p> <p>Comprobación: Si aciertan, True True avanza. Si fallan, deben reprogramar el recorrido con otra tarjeta.</p>
<b>Recursos</b>	True True <a href="#">Tablero del Parque Europa</a> <a href="#">Tarjetas con ejemplos de sustantivos</a>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>3</b>
<b>Temporalización</b>	3ª sesión – 3º reto
<b>Tipo de Actividad</b>	Programación y verificación. El número en sustantivos.
<b>Descripción</b>	<p>Reto 3: ¡El desafío del número!</p> <p>Presentación del reto:</p> <p>Continuamos con los 6 siguientes monumentos. Para ello necesitamos descifrar un reto: Ayuda a True True a transformar la frase a singular, plural, masculino y femenino, según corresponda. Cuando respondas correctamente e True True podrá avanzar al siguiente monumento.</p>



# Situación de Aprendizaje



	<p>Desarrollo en el tablero: Seleccionan una tarjeta: Los equipos reciben tarjetas de monumentos. Transforman la oración: Cambian el sustantivo al número contrario. Programan a True True: Programan el robot para que avance al siguiente monumento en el tablero. Verificación: Si la respuesta es correcta, True True avanza. Si no, el equipo repite el intento.</p>
<b>Recursos</b>	<p><a href="#">Tarjetas con sustantivos en singular y plural</a> Pizarra para escribir las respuestas</p>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>4</b>
<b>Temporalización</b>	4ª sesión - 4º reto
<b>Tipo de Actividad</b>	Género y número en sustantivos. Programación y validación.
<b>Descripción</b>	<p>¡El enigma del género y número! "Casi hemos llegado al final, pero True True está perdido en el Laberinto del Parque Europa. Para encontrar la salida, necesitamos continuar con los 6 siguientes monumentos. Para ello necesitamos descifrar un reto: Ayuda a True True a transformar la frase a singular, plural, masculino y femenino, según corresponda. Cuando respondas correctamente e True True podrá avanzar al siguiente monumento. Vuestra misión es combinarlos correctamente para que True True pueda seguir su camino!"</p> <p>Desarrollo en el tablero: Eligen una tarjeta: Cada equipo recibe un monumento en su tarjeta. Identifican y transforman: Determinan su género y número, realizando la transformación solicitada (género o número). Programan a True True: Indican el recorrido hasta el próximo monumento en el tablero. Validación: True True avanza si la respuesta es correcta. En caso contrario, se revisa la respuesta.</p>
<b>Recursos</b>	<b>*(Documento descargable)</b>



	<p><a href="#">Tarjetas con combinaciones de género y número</a> <a href="#">Tablero del Parque Europa</a> True True</p>
--	--

<b>Nº de Sesión</b>	<b>5</b>
<b>Temporalización</b>	5ª sesión y 5º reto
<b>Tipo de Actividad</b>	Excursión, lúdica, puesta en práctica de saberes y competencias previamente trabajadas. Programación, sustantivos.
<b>Descripción</b>	<p>¡La gran gymkhana del Parque Europa! Presentación del reto: "¡Enhorabuena, valientes aventureros! Ahora llega el reto final. Para completar la misión, debemos salir al verdadero Parque Europa y superar una gymkhana educativa. En cada monumento, encontraréis un reto didáctico. ¡Sólo los mejores exploradores conseguirán completar su Cuaderno de Campo y llevar a True True a la meta!"</p> <p>Desarrollo en el Parque Europa real: Gymkhana en el entorno real: Los equipos recorren el Parque Europa y, en cada estación, resuelven retos didácticos relacionados con los sustantivos. Uso de True True: Se lleva un tablero portátil. Al finalizar cada reto, programan a True True para avanzar al siguiente monumento representado en el tablero. Cuaderno de Campo: Los equipos anotan sus respuestas y evidencias (fotos, dibujos). Cierre: Revisión de los Cuadernos de Campo y entrega de diplomas.</p>
<b>Recursos</b>	<p>Cuadernos de Campo</p> <p>True True</p> <p>Lápices y cámaras/tablets</p> <p><a href="#">Tapete/tablero</a></p> <p><a href="#">Tarjetas con retos didácticos</a></p>



## Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. Por ejemplo, un estudiante con necesidades educativas especiales puede centrarse en explicar solo las partes principales del ciclo del agua, mientras que otros estudiantes pueden profundizar en detalles adicionales.