



Escribe tu propia aventura con True True

Ciclo: 1º **Curso:** 2º curso de Educación Primaria

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Naturales y de Educación Artística.

Temporalización: 3º trimestre

Nº de sesiones: 12



Introducción

En esta situación de aprendizaje los estudiantes aprenderán a conocer los elementos más importantes que conforman cualquier narración, a través de la creación de su propia historia, que posteriormente representarán sobre un tablero usando el robot True True. Se trabajarán, por tanto, contenidos de Lengua Castellana y Literatura en la creación de la historia, contenidos de pensamiento computacional y programación en Ciencias Naturales y contenidos de Educación Artística en la creación de los disfraces del robot True True y los objetos del tablero para representar la historia.

El **reto** es crear su propia historia siguiendo los pasos del viaje del héroe de manera simplificada y aplicar algunas habilidades del pensamiento computacional: abstracción, descomposición de la historia en sus distintas partes y creación de un algoritmo para narrar la historia con varios robots que se deslizan sobre el tablero, en el que se pueden incluir también objetos, relacionados con la propia historia.

Durante el desarrollo de la situación de aprendizaje el alumno aprenderá:

- los pasos básicos que conforman una historia, lo que se conoce como *el viaje del héroe*, adaptada a su edad y nivel de maduración.
- la abstracción, como simplificación de un problema o situación, priorizando los aspectos más importantes.
- la descomposición, como la división del problema o situación en sus partes.
- la creación de un algoritmo, como una secuencia de pasos para conseguir un objetivo o resolver un problema
- la programación del robot True True con sus tarjetas para que haga un determinado recorrido sobre un tablero.



- el diseño y creación de disfraces y objetos para la representación de su historia con el robot True True.



El **producto final** será la creación de una historia y la recreación de dicha historia con el robot True True sobre un tablero.

María del Mar Espinosa Ideagram
El viaje del héroe [CC-BY-SA](#)



Guía Didáctica

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.



Objetivos Generales de Etapa

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.



Objetivos Específicos

1. Comprender que todas las narraciones de todas las culturas incluyen una serie de fases, que quedan recogidas en lo que se conoce como “viaje del héroe”.
2. Reconocer algunas de los elementos del viaje del héroe, adaptados a su edad, en narraciones o cuentos conocidos.
3. Crear su propia historia incluyendo alguno de esos elementos del viaje del héroe.
4. Trabajar algunas de las habilidades del pensamiento computacional: abstracción, descomposición y algoritmos
5. Aprender a crear un algoritmo con las tarjetas del robot True True para realizar un determinado recorrido sobre un tablero.
6. Desarrollar su creatividad en la creación de disfraces y objetos para representar la historia que han creado.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>Área de Lengua y Literatura Castellana</p> <p>4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a</p>	<p>Área de Lengua y Literatura Castellana</p> <p>4.1. Comprender el sentido global y la información relevante de textos cercanos, escritos y multimodales, a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura.</p>	<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p> <p>Bloque B: Comunicación</p> <p>GÉNEROS DISCURSIVOS</p> <p>- Tipologías textuales e intención comunicativa: la narración (de cuentos, sucesos, anécdotas o experiencias vividas de manera comprensible y estructurada, utilizando de forma adecuada los tiempos</p>



necesidades e intereses comunicativos diversos.

5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.

8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.

5.1. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.

8.1. Escuchar y leer textos orales y escritos de la literatura infantil, que recojan diversidad de autores y autoras, estableciendo de manera acompañada relaciones elementales entre ellos y con otras manifestaciones artísticas o culturales.

8.2. Producir, de manera acompañada, textos sencillos individuales o en grupo con intención literaria, adaptados a las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.

verbales), la descripción (de ilustraciones, fotografías, imágenes, objetos, personas, animales, lugares o escenas del mundo real y de ficción) y el diálogo.

- Propiedades textuales: estrategias elementales para la coherencia y la cohesión.

- Géneros discursivos propios del ámbito personal y educativo. Contenido y forma.

PROCESOS

Comprensión lectora: estrategias elementales de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación del argumento, del contexto en el que sucede la narración, de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global. Identificación de elementos gráficos y paratextuales (ilustraciones, imágenes, colores, variaciones tipográficas etc.) al servicio de la comprensión. Lectura compartida y expresiva con entonación y ritmo de acuerdo al nivel madurativo, iniciándose en el respeto a algunos signos de puntuación (punto, coma, signos de admiración y de interrogación). Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal. Identificación de modelos positivos.



<p>Área de Ciencias Naturales</p> <p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.</p>	<p>Área de Ciencias Naturales</p> <p>3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p> <p>3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.</p>	<p>Bloque C: Educación literaria</p> <p>Creación guiada y de acuerdo a su nivel, de textos de intención literaria (cuentos, poemas...), de textos asociados a imágenes como: anuncios, carteles, cómics, chistes, con una función concreta: informar, narrar, describir, animar a una determinada acción..., a partir de pautas o modelos dados, utilizando los recursos léxicos, sintácticos, fónicos y rítmicos. Estrategias para la revisión de las producciones propias, ya sean resultado de copias o dictados o de creaciones autónomas.</p> <p>Área de Ciencias Naturales</p> <p>Bloque B: Tecnología y digitalización</p> <p>PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <p>Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).</p> <p>Estrategias básicas de trabajo en equipo.</p>
---	--	---



Área de Educación Artística

3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Área de Educación Artística

3.1. Producir obras propias de manera guiada, utilizando algunas de las posibilidades expresivas del cuerpo (gesto y movimiento), el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias, entre ellas danza, teatro, música, pintura...

Área de Educación Artística

Bloque II: Educación Plástica y Visual

B. CREACIÓN E INTERPETACIÓN

Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación: preparación, generación y resultado. Ejecución individual y grupal.

C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.

- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y Tridimensionales básicas de composición, equilibrio y proporción en dibujos y modelados sencillos.



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.
- **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. Pareja:** dos estudiantes colaboran en actividades que requieren cooperación, como ejercicios de multinivelado. Promueve el apoyo mutuo y el intercambio de ideas.
- 2. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.
- 3. Grupos cooperativos:** los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Biblioteca.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p>	<p>Libros y cuadernos: cuentos, tableros impresos</p> <p>Tecnología: robot True True, tapetes, impresora 3D (optativo) Panel Digital Interactivo/ Pizarra digital/ Proyector</p> <p>Material de oficina: lápices, bolígrafos, papel, tijeras, pegamento, cartulina, cartón, plastificadora, plastilina</p> <p>Material didáctico descargable: - Tapete True True espacio sin objetos. (Descargar) - Tapete True True espacio con objetos. (Descargar) - Cuento "True True y la batalla por Mecarón". (Descargar) - Archivos STL: Disfraz de</p>	<p>Recursos en línea: Thingiverse (impresiones 3D). Tinkercad (diseño 3D)</p>



	True True, nave espacial, planeta, meteorito. (Descargar) - Apuntes “Viaje del Héroe” (Descargar)	
--	--	--



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
Observación directa. Producciones del alumnado. Coevaluación.	Trabajo diario. Puesta en común. Actividades.	Rúbricas. Listas de cotejo. Diana de autoevaluación. Diana de evaluación.



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:

- Participa en la lectura de la historia.
- Identifica los cuatro elementos propuestos en la historia leída.
- Es capaz de programar la historia que hemos leído con el robot True True.
- Es capaz de crear una historia a partir de los tres elementos que se le proponen.
- Simplifica la historia, seleccionando los aspectos más importantes para llevarla a cabo con True True.
- Crea los disfraces y objetos de la historia.
- Es capaz de programar el robot para que lleve a cabo la historia que ha creado.
- Expone a sus compañeros con claridad la historia que ha creado.

[Link a la rúbrica de evaluación para el docente](#)

Rúbrica de evaluación para el docente

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Participa en la lectura de la historia.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho, pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)



Situación de Aprendizaje



Identifica los cuatro elementos propuestos en la historia leída.	Sería capaz de identificarlos de manera autónoma (1)	Lo ha entendido y sabría identificarlos con ayuda (0.75)	Lo ha entendido pero no sabría identificarlos (0.5)	No lo ha entendido (0.25)
Es capaz de programar la historia que hemos leído con el robot True True.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho, pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Es capaz de crear una historia a partir de los tres elementos que se le proponen.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho, pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Simplifica la historia, seleccionando los aspectos más importantes para llevarla a cabo con True True.	Sería capaz de simplificarlo (1)	Lo ha entendido y sabría simplificarlo con ayuda (0.75)	Lo ha entendido pero no sabría simplificarlo (0.5)	No lo ha entendido (0.25)
Crea los disfraces y objetos de la historia.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho, pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)



Es capaz de programar el robot para que lleve a cabo la historia que ha creado.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho, pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)
Expone a sus compañeros con claridad la historia que ha creado.	Lo ha hecho de manera autónoma (1)	Lo ha hecho, pero necesita ayuda (0.75)	Lo ha hecho, pero ha necesitado una guía continua (0.5)	No ha podido hacerlo (0.25)



Evaluación Alumnado

Diana de autoevaluación y coevaluación:

al finalizar la actividad se propone al alumnado que evalúe lo que ha aprendido en el desarrollo de la actividad.

Para realizar la evaluación del alumnado se emplearán dos “dianas de evaluación, que están como archivos descargables en esta actividad:



Diana de autoevaluación: El alumno se evalúa a sí mismo del trabajo que ha realizado y su aportación en la actividad a realizar.

[Link a la diana de autoevaluación.](#)



Diana de coevaluación: El alumno evalúa la aportación de su compañero a la hora de llevar a cabo la actividad.

[Link a la diana de coevaluación.](#)



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Grupo clase y grupos cooperativos de 4 alumnos.
Descripción	<p>Lectura de una historia</p> <p>Se leerá una historia previamente preparada, en la que se destacarán algunos aspectos, que se trabajarán posteriormente en el viaje de héroe, aunque todavía no lo llamemos explícitamente así.</p> <p>En primer lugar, se lee la historia. La leerá el profesor. La historia se proyectará en una presentación en el Panel Digital Interactivo/Pizarra digital para que el grupo la vaya siguiendo con facilidad.</p> <p>Una vez que se ha leído, el profesor va analizando los distintos aspectos de la historia, como trabajo previo a los contenidos del viaje del héroe, que veremos en sesiones posteriores:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Dónde se desarrolla la aventura? ¿En la vida cotidiana del personaje o en otro lugar?• ¿El personaje tiene algún objeto mágico o algún superpoder?• ¿Qué enemigos tiene que vencer? ¿Contra quién tiene que luchar? ¿Cuál es el reto más difícil que superar?• ¿Qué ha conseguido en dicha aventura? ¿Cuál es el premio que consigue? ¿Cómo termina la historia? <p>Reto con True True</p> <p>Posteriormente y tras leer la historia, les diremos que la interpretaremos con True True en un tablero. Vamos a seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se explica que vamos a simplificar la historia para poder representarla con True True sobre el tablero. Aquí empezamos a explicar la <i>abstracción</i> (sin llamarla con esta palabra), diciendo que cogeremos solo las partes importantes de la historia.• Después empezamos a trabajar la descomposición,



	<p>proponiendo un reto para representar la historia.</p> <ul style="list-style-type: none">• Repartimos los roles en el grupo cooperativo, que serán rotativos: el que determina donde hay que llegar y corrige los posibles errores, el que traza el camino en el tablero, el que crea el algoritmo con las tarjetas, el que introduce las tarjetas y coloca a True True en posición de salida.• Les explicamos el reto y lo tienen que realizar siguiendo estos pasos: determinar donde hay que llegar, trazar el camino con rotulador sobre el tablero, crear el algoritmo con las tarjetas y “alimentar” al robot con las tarjetas, comprobar que es correcto y solucionar los posibles errores. Seguir el mismo procedimiento para el siguiente reto.
Recursos	<p>Historia en forma de presentación para proyectar.</p> <p>En cada grupo:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 robots True True• Tarjetas de True True• Un tablero (con elementos impresos en el propio tablero o bien impresos en 3D o con otro tipo de material como plastilina).• Tarjetas de los 4 roles• Disfraces para True True del personaje.

Nº de Sesión	2
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Grupo clase y parejas
Descripción	<p>En esta sesión vamos a ver algunos elementos comunes que tienen la mayoría de las narraciones o historias, siguiendo el libro de Joseph Campbell <i>El héroe de las mil caras</i>, donde se establecen doce elementos comunes que aparecen en las narraciones de todas las culturas. En esta actividad se reducirán el número de elementos o fases y se adaptará el lenguaje para trabajarlo con niños de este nivel. Se trabajarán los siguientes elementos:</p>



Situación de Aprendizaje



	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Llamada a la aventura</i>: el personaje deja su vida cotidiana y entra en un mundo diferente, que puede ser real o fantástico. • <i>Ayuda/mentor</i>: se encuentra con un personaje que le proporciona un objeto, conocimiento, superpoder que le ayudará en el trascurso de la aventura. • <i>Caverna más profunda</i>: el personaje se enfrenta a su mayor miedo, reto, adversario... • <i>Tesoro y resolución</i>: vence y sale reforzado. Lo que ha conseguido y lo que ha aprendido en dicha aventura. Final de la historia <p>Se ven las distintas partes con ellos. Se pueden coger ejemplos de cuentos, películas o series que ellos conozcan e ir explicando cada uno de los elementos con las preguntas que se vieron en la primera sesión.</p> <p>Se formarán parejas. Van a crear una historia, elegirán un personaje y a continuación, narrarán sus aventuras. Para construir su historia deben elegir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un lugar diferente al lugar donde vive habitualmente el protagonista. Puede ser un lugar fantástico. • Un personaje que ayude al protagonista y le entregue algo que le ayude en su aventura, puede ser un objeto (espada, varita mágica...) o superpoder (fuerza, volar...). • Un reto o peligro que deba superar (enfrentarse a un dragón, a un gigante...) <p>Completarán estos tres puntos en una ficha que guardarán para las próximas sesiones</p>
<p>Recursos</p>	<p>Cuentos, libros, imágenes de películas o series que los niños conozcan.</p> <p>Ficha para anotar los tres puntos de la historia y explicarlos brevemente.</p>

<p>Nº de Sesión</p>	<p>3, 4, y 5</p>
<p>Temporalización</p>	<p>Dos horas y quince minutos en sesiones de 45 minutos cada día</p>
<p>Tipo de Actividad</p>	<p>Parejas</p>



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





Descripción	<p>En estas sesiones por parejas van a crear una historia con los tres puntos que consignaron en la ficha en la sesión anterior:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lugar donde transcurre la aventura (un bosque, un castillo, el espacio...)• El objeto mágico o superpoder con el que va a contar nuestro personaje para su aventura.• El reto o peligro que debe vencer y como termina la historia. <p>Para crear la historia se utilizará un formato de libro que se les entregará a los alumnos previamente preparado, para que lo completen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Título y autores en la portada• Cuatro hojas en blanco para que escriban en la parte superior y dibujen en la inferior. En cada sesión escribirán y dibujarán una hoja, siguiendo el esquema de la ficha: cómo comienza la aventura y donde tiene lugar, con que objetos y/o superpoderes cuenta el protagonista y el reto o desafío a superar y como acaba la historia. <p>Se presentará la historia que se leyó en la primera sesión en el mismo formato para que les sirva de modelo.</p> <p>Durante el proceso, el profesor revisará las historias de las distintas parejas para ver si contienen todos los elementos. Con los comentarios y sugerencias del profesor, se completarán las historias.</p>
Recursos	<p>Libro para escribir y dibujar. Libro modelo de la historia que se contó.</p>

Nº de Sesión	6
Temporalización	Cuarenta y cinco minutos
Tipo de Actividad	Parejas
Descripción	<p>En primer lugar, van a realizar un proceso de abstracción (aunque no lo llamaremos así) donde los alumnos van a seleccionar los aspectos más importantes de la historia para representarla con los robots True True sobre un tablero. Para ellos vamos a seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seleccionar los personajes que van a participar en la historia• Seleccionar los objetos que se van a colocar sobre el



Situación de Aprendizaje



	<p>tablero para ambientar la historia.</p> <ul style="list-style-type: none">Definir los recorridos que va a realizar el robot sobre el tablero. <p>Se fabricarán los disfraces para True True de los personajes de la historia con una plantilla proporcionada por el profesor. Se fabricarán los objetos de la historia con material variado (cartón, cartulina, plastilina...). También pueden pedirle al profesor que imprima los objetos de la historia con la impresora 3D.</p>
Recursos	Tableros plastificados, plantillas para la creación de disfraces para True True, cartulina, cartón, plastilina, impresora 3D y rollos de plástico de colores.

Nº de Sesión	7
Temporalización	Cuarenta y cinco minutos
Tipo de Actividad	Parejas
Descripción	<p>Diseño de la programación de los robots True True para que lleven a cabo los recorridos que han creado en la sesión anterior.</p> <p>Poner en práctica dichos recorridos sobre el tablero y usando los disfraces y objetos que han creado.</p>
Recursos	Robot True True y tarjetas

Nº de Sesión	8 y 9
Temporalización	Una hora y treinta minutos
Tipo de Actividad	Grupo clase
Descripción	Presentación de las historias al resto de los compañeros usando el True True, los disfraces y los objetos que han creado.
Recursos	Robot True True, tablero y material que han creado para la historia



Situación de Aprendizaje



Nº de Sesión	10 y 11
Temporalización	Una hora y treinta minutos
Tipo de Actividad	Parejas
Descripción	<p>Se colocarán por el aula los diferentes tableros de las historias que han creado, junto con los objetos y los disfraces.</p> <p>Se dividirá la clase en dos partes. La mitad de las parejas montarán sus tableros en la primera sesión y las demás parejas rotarán para jugar con ellos poniendo en práctica la historia que han creado. En la segunda sesión se cambiarán los roles.</p>
Recursos	Robot True True, tablero y material que han creado para la historia

Nº de Sesión	12
Temporalización	Cuarenta y cinco minutos
Tipo de Actividad	Grupo clase
Descripción	<p>Se va a llevar a cabo la autoevaluación y coevaluación de las historias y tableros creados</p> <p>Se montarán los tableros con sus materiales y disfraces y los alumnos irán pasando por ellos con una diana de aprendizaje muy sencilla para evaluarlos, donde tienen que marcar con cruces.</p> <p>Se llevará a cabo la evaluación del proyecto con un sencillo test, donde los alumnos usando emoticonos con las tres caras (alegre, neutra, triste) evaluarán los distintos aspectos del proyecto.</p>
Recursos	<p>Robot True True, tablero y material que han creado para la historia y rúbrica de coevaluación</p> <p>Diana de coevaluación y autoevaluación.</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.

Esta situación de aprendizaje aplica los conceptos del DUA desde su mismo diseño, ya que al ser un proyecto interdisciplinar que trabaja contenidos de las áreas de Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Naturales y Educación Artística, permite trabajar distintas competencias y que cada estudiante pueda desarrollar su potencial en diferentes actividades y alinearse con sus intereses.

Además, por el propio carácter de las actividades, creación de historias y de retos con el robot True True pueden graduarse, tanto para los alumnos de Necesidades Educativas Especiales como con aquellos de Altas Capacidades.