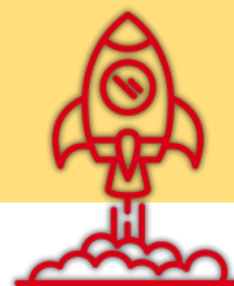


## Título: NO TE COMAS LAS Es

**Nivel educativo:** 3 er Ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Ciencias de la naturaleza.  
(Hábitos saludables)

**Temporalización:** 2 sesiones (45 min) cualquier trimestre.



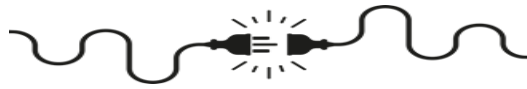
## Descripción breve de la actividad

Con esta actividad se pretende concienciar al alumnado sobre consumos saludables de alimentos, reduciendo el consumo de productos prefabricados. El alumnado investigará sobre los aditivos alimentarios, a la vez que utiliza pensamiento computacional, secuenciación y clasificación.



## Objetivos

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio.
- Identificar los distintos bloques de código y saber cómo se utilizan.
- Desarrollar código por bloques para obtener las tarjetas con la información necesaria para completar la actividad.
- Combinar los códigos para que el número de comandos sea lo más corto posible.
- Emparejar siguiendo un patrón.



- Clasificar aditivos alimentarios.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas.

**Competencias clave a desarrollar:** Competencia en comunicación lingüística. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Competencia digital. Competencia personal, social y de aprender a aprender.



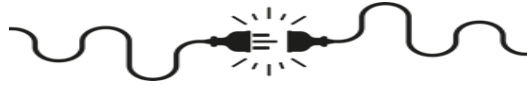
## ¿Cómo lo hacemos?



### Sesión 1

Se formarán equipos de 6:

1. Se repartirán los materiales por grupos: tablero con el circuito, tarjetas, bloques de código.
2. Se le debe explicar al alumnado que el anverso de las tarjetas se han de colocar en el tablero, en la posición de dos tarjetas se colocarán el anverso y reverso de las tarjetas insignia.
3. A continuación, los equipos de 6; trabajarán de tres en tres, cada tres debe tener; "Rol alumnado; combina los bloques de código para obtener todas las tarjetas del tablero", "Rol procesador; debe leer el código, interpretarlo en el tablero y obtener todas las tarjetas", "Rol debugging; debe depurar y encontrar errores del código".
4. El objetivo es obtener todas las tarjetas del tablero, pero también la secuencia de código, la más corta posible.



5. Una vez obtenidas las tarjetas, el grupo de 6 debe emparejar las tarjetas siguiendo el patrón de estas.
6. Debe deducir e interpretar el mensaje que lleva el anverso y reverso de las tarjetas emparejadas.
7. A continuación, deben clasificarlas.

## Sesión 2

En esta sesión vamos a introducir al alumnado en el uso de la IA.

8. Se repartirán los nuevos materiales al grupo; frases impresas de prompt y respuestas de IA.
9. El alumno por pares se reparten los roles: "Rol IA" "Rol alumnado", de forma que deben ir seleccionando el orden de los prompts para preguntar a la IA, así como las respuestas que la IA les proporciona.
10. Cada par debe realizar su mural de prompts y respuestas.



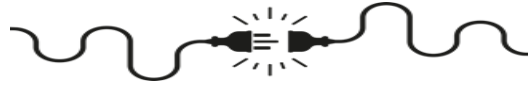
## Sugerencias

Se puede completar con un trabajo cooperativo, donde el alumnado del tercer ciclo de primaria, durante el patio asesoran a los de ciclo inferior si sus meriendas son saludables.

El material se puede proyectar, pero sería aconsejable darle al alumnado el circuito, los bloques de código, y las tarjetas impresas. Es aconsejable imprimir en color, en DIN A3 y plastificadas.

Hay un ejemplo de código que resuelve el circuito; sin embargo, se debe evitar su proyección.





## Recursos

- **Personales:** docente, alumnado.
- **Materiales:** red de clasificación, circuito, códigos recortables, tarjetas tijeras, bolígrafo, proyector o pizarra táctil.



**Espacios:** aula clase.

**Tipo de actividad:** en gran grupo y en pares.



### Red de clasificación

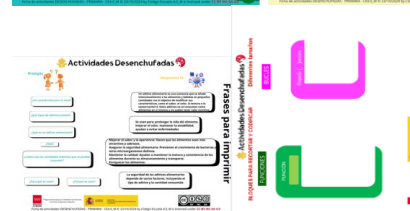


Ordena tus Prompts y respuestas



### Material Para Imprimir:

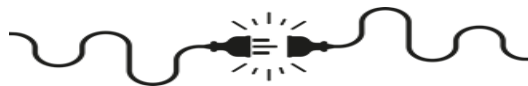
- [Circuito. Bloques. Tarjetas](#)
- [Secuenciación y clasificación](#)
- [IA](#)
- [Presentación completa](#)





## ¿Qué hemos aprendido?

<b>Criterios de Evaluación</b>	Excelente	Muy bien	Correcto	Mejorable
<b>Es capaz de entender los comandos y codificar de la forma más corta.</b>	Obtiene el código adecuado de forma rápida para encontrar todas las tarjetas.	Codifica correctamente y obtiene todas las tarjetas, pero no es el código más corto.	Codifica, con ciertos problemas para poder obtener todas las tarjetas.	No termina el código, no recoge todas las tarjetas.
<b>Es capaz de emparejar siguiendo un patrón.</b>	Encuentra el patrón de las tarjetas y empareja sin ningún problema.	Encuentra el patrón de las tarjetas y empareja.	Tiene ciertos problemas para encontrar el patrón de las tarjetas.	No puede emparejar las tarjetas.
<b>Entiende la importancia de llevar hábitos saludables y leer las etiquetas de los productos que consume.</b>	Es capaz de encontrar el mensaje de las tarjetas, las clasifica y lo aplica en su vida diaria.	Entiende el mensaje de las tarjetas, clasifica.	Le cuesta entender el mensaje de las tarjetas.	No termina la actividad. No encuentra el mensaje de las tarjetas.



## Pensamiento computacional



**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver el circuito y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir los pasos e instrucciones bien definidas para completar la 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 los datos, para facilitar a encontrar la secuenciación y clasificación dar soluciones de forma eficiente.

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



## Más información

### Códigos QR de los recursos necesarios

Red de clasificación



Circuito y Bloques



Secuenciación



IA



[Presentación](#)