

Título: LAS COSTAS ESPAÑOLAS

Nivel educativo: 6º de Primaria de 3º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Ciencias Sociales.

Temporalización: sesión 45 min /Segundo Trimestre.



Descripción breve de la actividad

Actividad motivadora de repaso de lo aprendido. Deberán escribir los nombres de las costas españolas que vienen indicadas con números en el mapa. Una vez resueltas deberán fijarse en las letras encuadradas, que esconden una palabra. Cuando den con ella deberán transformarla a código binario. Si lo consiguen obtendrán una insignia.



Objetivos

1. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos respetando a los demás.
2. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.

Competencias clave a desarrollar: competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.





¿Cómo lo hacemos?



1. Se les mostrará el mapa de relieve con el que van a trabajar. Se puede proyectar en la PDI. [Ver ficha mapa.](#)
2. A la derecha de la imagen, deben escribir el nombre de las 15 costas que aparecen en el mapa.
3. En algunas de las palabras encontrarán recuadros (en total 7) que una vez completados contendrán una letra. Al unirlas en el orden correcto formarán una palabra.
4. Cuando tengan el nombre de todas las costas y por tanto las letras encuadradas, deberán transformar la palabra a código binario.
5. Para traducir a código binario se fijarán en el menú que encontrarán a la izquierda de la imagen.
6. Una vez que terminen, organizarles para analizar resultados. [Ver ficha soluciones.](#)
7. Entregar la insignia fotocopiada y plastificada ([ver ficha insignia](#)) o bien a través del Aula Virtual. [Ver vídeo explicativo.](#)



Sugerencias

Cuando los grupos hayan terminado, se les puede comentar que observen el marco del código binario. Preguntas posibles: ¿Qué observáis? ¿Qué números aparecen? ¿Qué orden siguen los códigos para indicar las letras? ¿Funcionará igual con números que con letras?

Dialogar sobre las causas y consecuencias de la acción del hombre en el entorno.

[Ver ficha sugerencias.](#)





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** mapa de relieve, lápiz e insignias.



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: por parejas.



FICHA MAPA



FICHA SOLUCIONES



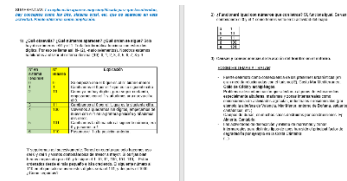
FICHA INSIGNIAS REC. IMPRIMIR



FICHA INSIGNIA PARA SUBIR AL AULA VIRTUAL



FICHA SUGERENCIAS



VÍDEO EXPLICATIVO INSIGNIA AULA VIRTUAL

<https://www.youtube.com/watch?v=5Xn2NFpWw3s>





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Propone posibles respuestas a través de análisis e interpretación.	Propone respuestas precisas y bien fundamentadas, demostrando un análisis profundo y una interpretación clara de la información.	Propone respuestas adecuadas, con un análisis e interpretación correctos, pero no profundos.	Propone respuestas con análisis e interpretación superficiales, con algunos errores.	No propone respuestas adecuadas o no demuestra análisis e interpretación.
Identifica las costas españolas.	Identifica correctamente todas las costas españolas indicadas en el mapa.	Identifica la mayoría de las costas españolas con algunos errores menores.	Identifica algunas costas españolas pero con varios errores.	No identifica correctamente las costas españolas.
Resuelve de forma pacífica y dialogada los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa y pacífica.	Resuelve conflictos de manera ejemplar, promoviendo siempre el diálogo y el respeto.	Resuelve conflictos de manera adecuada, con diálogo y respeto en la mayoría de los casos.	Resuelve conflictos con dificultad, a veces faltando al respeto o evitando el diálogo.	No resuelve conflictos de manera pacífica ni dialogada, faltando al respeto frecuentemente.
Analiza las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	Analiza de manera exhaustiva y precisa las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	Analiza adecuadamente las causas y consecuencias, aunque con menos profundidad.	Analiza de manera superficial las causas y consecuencias, con algunos errores.	No analiza correctamente las causas y consecuencias de la intervención humana.



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.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Mapa



Soluciones



Insignias



Insignia AV



Sugerencias

recortables