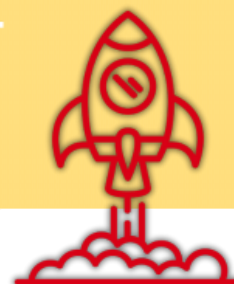


Título: ¡SALVA A MI GATITO!

Nivel educativo: 2º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Matemáticas.

Temporalización: 2 sesiones de 45 minutos
(3^{er} trimestre).



Descripción breve de la actividad

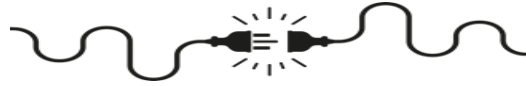
“¡Salva a mi gatito!” es un [Escape Room](#) en el que el alumnado, distribuido en **grupos cooperativos**, deberá resolver una serie de **5 retos** para salvar a la mascota que está atrapada en un árbol. Una vez haya logrado completar los 5 retos conseguirá el título de “Héroes del barrio”.

Mediante el uso de la [programación por vasos](#) se pretende un aprendizaje lúdico y manipulativo de los contenidos de unidades de medida relativos a la longitud.



Objetivos

- **Desarrollar el pensamiento secuencial:** seguir instrucciones paso a paso para construir torres, entendiendo cómo cada acción influye en el resultado final.
- **Fomentar habilidades de medición y comparación:** utilizar reglas o cintas métricas para medir la altura de las torres, registrando y comparando resultados de forma precisa.
- **Estimular la resolución de problemas:** diseñar y ajustar secuencias de instrucciones para alcanzar objetivos específicos de altura, resolviendo desafíos planteados.



- **Potenciar la creatividad y el trabajo colaborativo:** crear, experimentar y compartir secuencias con los compañeros, reflexionando sobre estrategias y aprendiendo de forma cooperativa.
- **Aplicar conceptos matemáticos básicos:** relacionar medidas, sumas, restas y conceptos de proporcionalidad al comparar las torres construidas con distintos criterios.

Competencias clave a desarrollar:

- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia ciudadana y competencia personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

1. Preparación:

- Primero, prepara un **sitio amplio** donde se pueda desarrollar el reto.
- Indica que van a trabajar en **equipos cooperativos**. Explica, en caso de no estar habituados, cómo se hace.



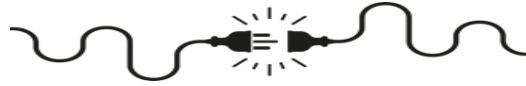
2. Explicación:

- Muestra la [presentación](#) de la actividad.
- Explica en gran grupo en qué consiste la [programación por vasos](#) (desenchufados).

3. Desarrollo:

- Divide la clase en **equipos cooperativos** como creas conveniente, o bien los organizas tú mismo, o que se organicen ellos mismos y asigna los roles.
- Reparte los materiales necesarios para llevar a cabo el **Escape Room**.





- Al finalizar cada prueba, el docente verificará los resultados del grupo. Si la respuesta es correcta, se les otorgará un “brunito”, que les permitirá avanzar al siguiente reto. Una vez que el equipo haya completado los 5 retos, recibirá el diploma “Los Héroes del Barrio”.



Sugerencias

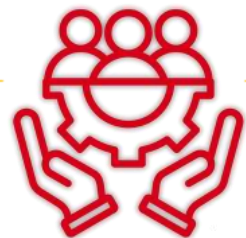
Para adaptar la actividad a **niveles inferiores**, se recomienda eliminar aquellos retos que el docente considere que son más complicados de llevar a cabo o simplificar las pruebas.

Si, por el contrario, lo que se quiere es **eleva**r la actividad a niveles del tercer ciclo, se incluyen unos **retos de ampliación**.



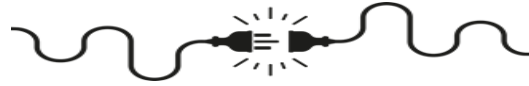
Recursos

- **Personales:** al menos **dos** docentes y alumnado.
- **Materiales:** (por equipos cooperativos)
 - Material de escritura.
 - [Fichas de retos.](#)
 - [Plantilla de programación por vasos.](#)
 - Vasos de papel o plástico.
 - Cinta métrica.



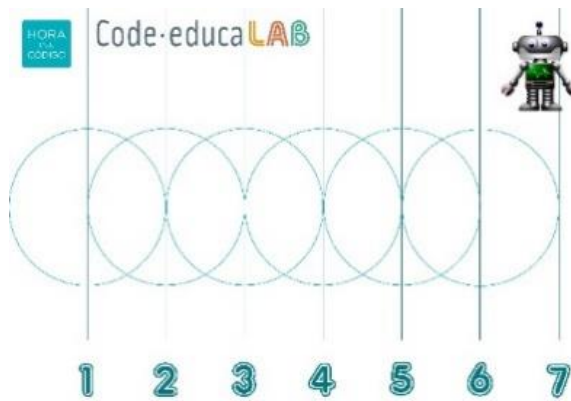
Espacios: aula de clase ordinaria con espacio amplio o gimnasio.

Tipo de actividad: equipos cooperativos.



TAPETE DE PROGRAMACIÓN

[Acceso PDF](#)



PRESENTACIÓN ESCAPE ROOM

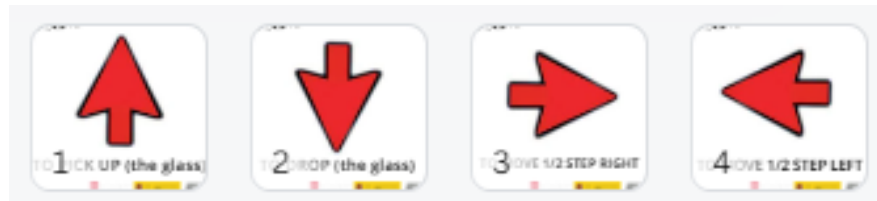
[Acceso presentación](#)

FICHAS CON LOS RETOS

[Acceso PDF](#)

FLECHAS PROGRAMACIÓN

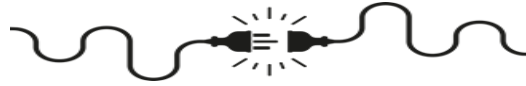
[Acceso PDF](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Sigue correctamente las secuencias indicadas en las tarjetas de programación para apilar los vasos, respetando las acciones de apilar, añadir o quitar.	Sigue todas las secuencias de forma precisa y autónoma, respetando cada acción sin errores.	Sigue la mayoría de las secuencias correctamente, con solo pequeños errores.	Sigue algunas secuencias, pero omite o confunde algunas acciones de apilar, añadir o quitar.	No sigue las secuencias indicadas en las tarjetas; se observa confusión en las acciones.
Utiliza reglas o cintas métricas para medir la altura de las torres, registrando y comparando resultados de forma precisa.	Mide y registra con precisión todas las alturas, comparando resultados de forma autónoma.	Utiliza los instrumentos correctamente y registra la mayoría de las medidas con precisión.	Utiliza los instrumentos de forma básica, pero los registros no son del todo precisos.	No utiliza instrumentos de medición o los usa incorrectamente.
Diseña y ajusta secuencias de instrucciones para alcanzar objetivos específicos de altura, resolviendo desafíos planteados.	Diseña secuencias precisas y las ajusta para alcanzar los objetivos sin ayuda externa.	Diseña secuencias adecuadas con algunos ajustes menores para alcanzar los objetivos.	Diseña secuencias básicas, pero necesita ajustes significativos para cumplir los objetivos.	No logra diseñar secuencias que se acerquen a los objetivos de altura.
Crea, experimenta y comparte secuencias con los compañeros, reflexionando sobre estrategias y aprendiendo de forma cooperativa.	Experimenta, crea y comparte activamente secuencias, reflexionando y aplicando estrategias cooperativas.	Colabora en la creación y comparte secuencias, reflexionando sobre las estrategias con los compañeros.	Participa de forma limitada en el intercambio de ideas o no reflexiona sobre sus estrategias.	No participa en la creación ni en el intercambio de secuencias.
Relaciona medidas, sumas, restas y conceptos de proporcionalidad al comparar las torres construidas con distintos criterios.	Relaciona medidas con precisión, aplicando proporcionalidad y comparando diversas torres con autonomía.	Relaciona las medidas con sumas y restas de forma precisa, comparando con otros resultados.	Relaciona los conceptos básicos de medida, pero necesita apoyo para compararlos adecuadamente.	No logra relacionar los conceptos de medida ni realiza comparaciones adecuadas.



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:



[Vídeo programación](#)



[Plantilla](#)



[Flechas](#)



[Presentación](#)



[Retos](#)