

Título: COLECCIONISTA DE PALABRAS

Nivel educativo: 3^{er} curso del 2^o Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión de 45min. (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

La actividad comienza con la lectura del cuento: “La coleccionista de palabras” Después pasaremos a la actividad: la coleccionista de palabras viajará en metro para recopilar letras con las que formar palabras.

Para esto, el alumnado se dividirá en un máximo de 6 equipos, idealmente de 4 personas, pero si hay alguno de 5 no hay problema.

Se presentará la actividad desenchufada, si es posible usar una PDI, SSD o proyector para hacerlo con este proyecto de [Scratch](#), mejor. Podéis probarlo para ver la actividad en acción.

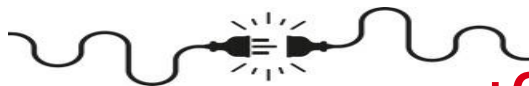


Objetivos

- Fomentar el pensamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas.
- Introducir conceptos básicos de programación a través de actividades lúdicas.
- Promover el trabajo en equipo y la comunicación entre compañeros.
- Asociar letras para formar palabras significativas.

Competencias clave a desarrollar: Competencia matemática, competencia lingüística y competencia en ciencia y tecnología. Competencia digital.

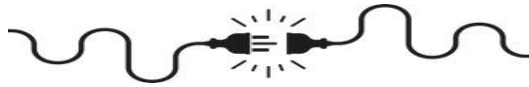




¿Cómo lo hacemos?



1. Presentación del cuento: Muestra la portada y formula al alumnado algunas preguntas para implicar al alumnado: ¿De qué creéis que trata este cuento? ¿Qué tipo de palabras pensáis que le gustará coleccionar a la niña? ¿Qué palabras meterías vosotros y vosotras en el bote?
2. Lee el cuento o proyecta el [vídeo](#).
3. Haz algunas preguntas para recordar el cuento y pregunta qué les ha parecido: ¿Cómo se llamaba la protagonista? ¿Qué le gustaba hacer? ¿Qué ocurría con las palabras que le gustaban? ¿Qué empezó a ocurrir en la Tierra? Etc.
4. Indica al alumnado que vamos a ayudar a Luna a conseguir algunas palabras más. La acompañaremos en un viaje en metro para recoger diferentes letras con las que formar palabras. Para mostrar un ejemplo se puede utilizar este [proyecto de Scratch](#):
 - a. Muestra las letras dispersas por el mapa.
 - b. Indica que vamos a hacer que el metro se mueva por las diferentes estaciones para recoger cada una de ellas.
 - c. Enseña las cuatro flechas y explica que cada una corresponde a un movimiento (arriba, abajo, izquierda y derecha).
 - d. Al tocar una flecha se añadirá ese movimiento a la programación. Cuando esté la programación completa, pulsaremos el botón verde para iniciar el movimiento. Si nos hemos equivocado, pulsaremos el rojo para borrar las flechas.
 - e. Programa el movimiento preguntando a la clase qué flecha poner en cada momento.
5. Tras resolver la primera palabra, explica que ahora van a tener que hacer lo mismo por equipos en los mapas de metro. Cada alumno asumirá un rol que irá rotando para que todos pasen por todos los roles. En cada palabra se cambian los roles. Se explicarán los cuatro roles de cada equipo, que asumirán de forma rotatoria:
 - a. BIBLIOTECARIO/A: coloca las letras en las estaciones. Cuando el tren llega a una letra, la recoge para formar la palabra.
 - b. PROGRAMADOR/A: piensa en las instrucciones necesarias para llegar a las letras.

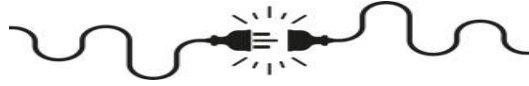


- c. MAQUINISTA: mueve el tren siguiendo las instrucciones.
 - d. REVISOR/A: si la programación falla en alguna instrucción, la corrige.
6. Reparte a cada equipo las tarjetas de roles y pide a cada grupo que las reparta. Incide en que todo el mundo va a pasar por todos los roles.
 7. Reparte a cada equipo un plano del metro y las letras de su primera palabra.
 8. Comenzará la actividad, cada grupo a su ritmo. Si los planos están plastificados, se pueden dibujar sobre ellos con rotulador de pizarra blanca las flechas, y si no, se programará con las tarjetas de flechas.
 9. Según vayan completando palabras, recoge las letras y entrega al grupo las siguientes.
 10. Si algún grupo termina antes, invita a que piensen sus propias palabras, escribiendo las letras en las fichas en blanco.
 11. Reflexión final: Refuerza el aprendizaje de los alumnos invitándoles a reflexionar sobre el trabajo realizado, con preguntas como: ¿Cómo decidiste cuál sería el mejor camino para recoger las letras? ¿Qué hiciste cuando te diste cuenta de que algo no estaba funcionando? ¿Qué aprendiste sobre cómo programar los pasos para llegar a las letras?

Sugerencias

- En el caso de tener un grupo de cinco personas, se propone repetir el rol del maquinista o de la programadora porque tiene más actividad que realizar.
- Las letras se pueden construir manualmente o en caso, de que el centro cuente con impresora 3D se pueden imprimir los modelos de este archivo.
- El [proyecto ilustrativo de Scratch](#), que se usa al inicio, se puede utilizar para ampliar o para jugar de forma individual en otros momentos, ya que tiene múltiples posibilidades y es rejugable, porque las posiciones en las que salen las letras son aleatorias.





Recursos

- **Personales:** profesorado del aula.
- **Materiales:** alfombrilla plano de metro, fichas de trenes, flechas de dirección, tarjetas de roles, fichas de letras, rotuladores de pizarra blanca.



Espacios: Aula clase.

Tipo de actividad: Grupo clase y pequeño grupo.




Cuento



Alfombrilla plano metro



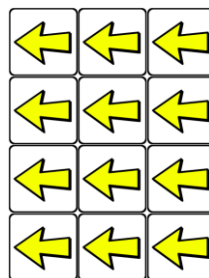
Roles de equipo

	BIBLIOTECARIO/A Coloca las letras en las estaciones
	PROGRAMADOR/A Piensa en las instrucciones necesarias para llegar a las letras
	MAQUINISTA Mueve el tren siguiendo las instrucciones
	REVISOR/A Si la programación falla en alguna instrucción, la corrige

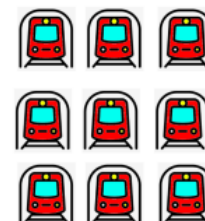
Juego de Scratch



Flechas de dirección

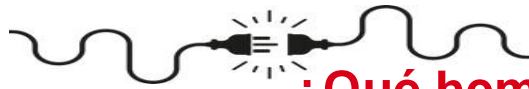


Fichas de trenes



Descargable impresión 3d ([fichas de letras](#) y [fichas tren](#))





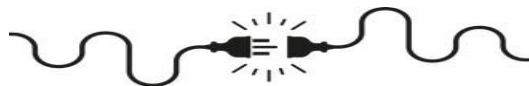
¿Qué hemos aprendido?



Competencias específica: Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos

Criterios de evaluación			
Fomentar el pensamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas	Resuelve problemas de manera eficiente, demostrando lógica y autonomía en el proceso.	Resuelve algunos problemas de manera lógica, pero con dificultades.	No muestra capacidad para identificar o resolver problemas. Requiere apoyo constante.
Introducir conceptos básicos de programación a través de la literatura	Comprende bien los conceptos básicos y participa activamente en las actividades.	Comprende algunos conceptos básicos y participa de manera limitada.	No comprende los conceptos básicos ni participa activamente en las actividades.
Promover el trabajo en equipo y la comunicación entre compañeros	Trabaja bien en equipo, comunica sus ideas con claridad y fomenta la colaboración.	Colabora de manera adecuada en equipo, pero necesita mejorar su comunicación.	Tiene dificultades para colaborar y comunicarse con sus pares.
Asociar letras para formar palabras significativas	Forma palabras correctamente y de manera fluida, comprendiendo su significado.	Forma algunas palabras correctamente, pero comete errores con frecuencia.	No logra asociar las letras para formar palabras.





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.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

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



Más información

- **Libro:** Wimmer, S. (2012). *La Coleccionista de Palabras*. Cuento de Luz SL.
- ISBN-10. 8493824062
- **Códigos QR** vinculados con los recursos de la actividad:



Vídeo del cuento



Proyecto en Scratch