



Título: ENCUENTRO DE DOS MUNDOS

Nivel educativo: 1º y 2º ESO

Materia/s: Geografía e Historia.

Temporalización: 2 sesiones
(en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del “**Día de la Hispanidad**”. El **objetivo de la misma es representar rutas de exploradores y los intercambios entre Europa y América, desarrollando habilidades de pensamiento computacional: algoritmos, descomposición, depuración, abstracción y simbolización.** Mezclar la explicación de los diferentes procesos históricos de los viajes de descubrimiento, incluidos los hallazgos geográficos y procesos de pensamiento computacional en una actividad desenchufada, lúdica y rica en aprendizajes. El contexto histórico de finales del s. XV y comienzos del s. XVI, es el marco temporal donde se desarrolla la actividad. El contexto histórico de los viajes de Colón es la **Era de los Descubrimientos** en el siglo XV, marcada por la búsqueda de nuevas rutas comerciales a Asia tras la conquista otomana de Constantinopla (1453) que cerró el paso por tierra. Colón ofreció su proyecto de llegar a las Indias navegando hacia el oeste a los Reyes Católicos de España, quienes financiaron la expedición en 1492 mediante las Capitulaciones de Santa Fe. El objetivo era encontrar las especias y riquezas de Oriente por una ruta más corta, y aunque Colón llegó al Caribe, creyó haber alcanzado Asia. No obstante, subsiguientes viajes y descubrimientos abrieron las puertas de un nuevo mundo y un nuevo continente. Se trata de un periodo rico en descubrimientos geográficos e intercambios culturales y comerciales, donde la corona castellana tuvo un papel preminente.





Objetivos

- **Desarrollar habilidades de pensamiento computacional:**
 - **Algoritmos.**
 - **Descomposición.**
 - **Depuración.**
 - **Abstracción**
 - **Simbolización.**

Además de conocer los principales procesos históricos del periodo de los descubrimientos colombinos. Aprender las rutas de exploradores y los intercambios comerciales y culturales entre Europa y América, desarrolladas desde finales del s. XV y durante el s. XVI.

Competencias clave a desarrollar: competencia digital, competencia en comunicación lingüística, competencia ciudadana, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia en conciencia y expresión culturales, competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.



Pasos a seguir



SESIÓN 1:

1. Introducción histórica (15 min)

El docente presenta brevemente los viajes de Colón y la idea del “intercambio colombino”. Además del contexto histórico en el que se desarrollaron los viajes y descubrimientos.

2.A. Algoritmizando las rutas (25 min)

- Cada grupo recibe un **explorador/barco** y debe **programar con tarjetas de instrucciones** cómo se mueve en el tapete cuadriculado desde Europa hasta América.
- Ejemplo de secuencia:
 - → → → ↓ ↓ ↓ → → (Colón llega al Caribe).
- Un estudiante es el “**robot humano**” que se coloca en el inicio (España) y ejecuta las instrucciones paso a paso para comprobar si llega al destino.
- Si se equivoca, el equipo debe **depurar** corrigiendo la secuencia.

2.B. Intercambio de productos (15 min)

- Se colocan fichas de **productos/animales/ideas** en su continente de origen.
- Cada equipo programa una secuencia para que su barco recoja un producto y lo traslade al continente contrario.
- Ejemplo:
 - Con flechas: recoger (patata, en América) → → → ↑ ↑ ↑ → → → → Dejar (patata en Europa).
 - Con coordenadas: de España a América: I4, H4, G4, G5, F5, E5.
- Así, el mapa cuadriculado se convierte en un tablero vivo donde se visualiza el **flujo de intercambios**.

SESIÓN 2:

1. **Tejiendo la Hispanidad (15 min):** repasamos lo aprendido en la sesión anterior, utilizando el mapa, chinchetas y lana trazando nuevamente las rutas.



2. Leyenda visual y codificación (15 min)

- En cartulina, los equipos crean una **leyenda con símbolos o colores**:
 - Verde = alimentos, Azul = animales, Rojo = costumbres/ideas, Amarillo = lenguas.
- Se pegan junto al mapa para interpretar el sistema como si fuera un “código visual”.

3. Mapa mudo (15 min)- los alumnos dibujan las rutas de Cristóbal Colón en el mapa de evaluación final.

4. Reflexión final (10 min)- Cada grupo escribe una conclusión y la pega alrededor del tapete. Puesta en común de los resultados obtenidos.



Sugerencias

Se puede ampliar y profundizar incluyendo nuevas rutas por ejemplo con las expediciones de Núñez de Balboa o las expediciones de Magallanes y Elcano. Permitirán ampliar el conocimiento histórico y el trabajo del pensamiento computacional.

La actividad se puede adaptar a **diferentes niveles** ajustando su complejidad según el nivel de comprensión de los estudiantes. Por ejemplo, se puede realizar utilizando conceptos como los puntos cardinales, rumbo, babor y estribor,... e incluso midiendo distancias escalando el mapa.

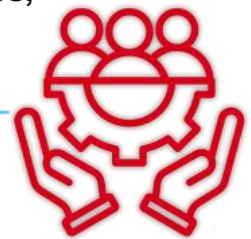
Se fomentará la **participación activa** asegurándose de que todos los estudiantes participen en la actividad asignando roles específicos o con la distribución de los estudiantes en los grupos. Fomentar que los **alumnos reflexionen** sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicar ese conocimiento a otros contextos.





Recursos

- **Personales:** Profesorado y alumnado.
 - **Materiales:** Mapa cuadriculado grande (en el piso o en papel mural, representando América y Europa). Fichas/peones:
 - Barcos/exploradores (Colón, Cortés, Pizarro etc.).
 - Productos/animales/ideas (tarjetas con dibujos o palabras: maíz, papa, caballo, idioma español, religión, costumbres).
- Tarjetas de instrucciones (opcional).
- Cuerdas, chinchetas, tarjetas, cinta adhesiva, marcadores, cartulina...



Espacios: clase, agrupamientos flexibles en el aula.

Tipo de actividad: actividad desenchufada, trabajo en grupo.



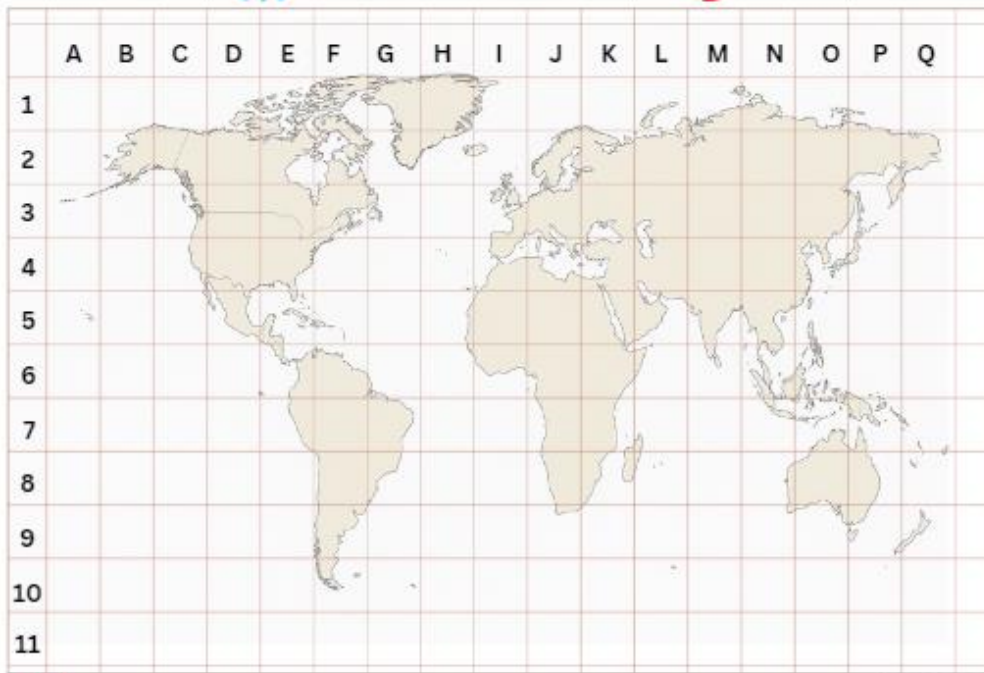
HISPANIDAD



Tablero de actividad, mapa de viajes:



HISPANIDAD



Ficha de actividades HISPANIDAD - SECUNDARIA - CE4.0_M © 3/10/2025 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





Evaluación

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprensión del proceso histórico	Demuestra una comprensión completa y detallada del proceso histórico, incluyendo todas las fases y evolución del proceso.	Demuestra una comprensión adecuada del proceso de los viajes precolombinos, con algunas omisiones menores.	Demuestra una comprensión parcial del proceso histórico, con varias omisiones o errores.	Demuestra una comprensión limitada o incorrecta del proceso histórico.
Uso del Pensamiento Computacional	Utiliza de manera excelente las habilidades de descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y algoritmos para completar la actividad.	Utiliza adecuadamente algunas habilidades de pensamiento computacional, pero con áreas de mejora.	Utiliza de manera limitada las habilidades de pensamiento computacional, con varios errores o confusiones.	No utiliza o utiliza incorrectamente las habilidades de pensamiento computacional.
Colaboración y Trabajo en Equipo	Participa activamente y colabora de manera efectiva con sus compañeros, contribuyendo significativamente al éxito del grupo	Participa y colabora adecuadamente con sus compañeros, con algunas áreas de mejora en la comunicación o la cooperación.	Participa de manera limitada en la colaboración y el trabajo en equipo, con varias áreas de mejora.	No participa o participa de manera inadecuada en la colaboración y el trabajo en equipo.
Explicación y Comunicación	Explica el proceso de los descubrimientos de manera clara, coherente y detallada, utilizando un lenguaje científico adecuado.	Explica el proceso histórico y los descubrimientos geográficos de manera adecuada, pero con algunas áreas de mejora en la claridad o el detalle.	Explica el proceso histórico de los descubrimientos de manera limitada, con varios errores o falta de claridad.	No explica o explica incorrectamente el proceso histórico de los descubrimientos.



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

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[Tablero mapa y fichas](#)

