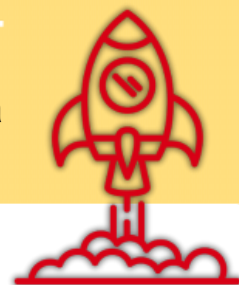


Título: El vestidor de Piturra.

Nivel educativo: 2º de primaria de 1º ciclo de educación primaria.

Áreas Curriculares: Lengua española y literatura

Temporalización: 1º trimestre



Descripción breve de la actividad

Esta actividad fomenta el pensamiento computacional a través de un género literario como es la poesía. Los alumnos trabajarán los sustantivos de una misma familia semántica, siguiendo un itinerario en un tapete de juegos.

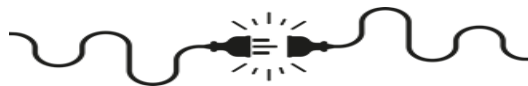


Objetivos

- Desarrollar la comprensión lectora mediante la interpretación de un poema.
- Introducir conceptos básicos de pensamiento computacional.
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo.

Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística (CLC), competencia digital (CD), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) y aprender a aprender (CPAA).

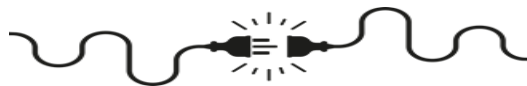




¿Cómo lo hacemos?

- 1. Lectura y análisis del poema (5 minutos)**
Comienza la sesión leyendo el poema "Doña Pito Piturra" en voz alta, trabajando vocabulario e ideas principales.
- 2. Identificación de palabras clave (5 minutos)**
Pide a los estudiantes que identifiquen las palabras del poema relacionadas con las prendas de vestir. Coloca las tarjetas con las palabras clave en la pizarra o en el suelo.
- 3. Introducción al pensamiento computacional (5 minutos)**
Explica a los estudiantes que van a "programar" a uno de los personajes del poema para que recorra el tablero cuadrículado hasta encontrar las prendas de ropa en su vestidor. Introduce los conceptos de secuencias y direcciones. Cada grupo de estudiantes será un "programador" que dará instrucciones a un "robot".
- 4. El vestidor de Doña Pito Piturra(15 minutos)**
Divide la clase en grupos. Cada grupo tiene que programar a su personaje utilizando tarjetas de dirección. El objetivo es llevar al personaje por el tablero hasta las prendas de vestir, siguiendo una secuencia de instrucciones que ellos creen.
Un estudiante por grupo será el "robot" y otro el "programador". El programador da las instrucciones y el "robot" se mueve en el tablero.
- 5. Descifrando el código (10 minutos)**
Explicamos a los alumnos que Doña Pito Piturra necesita renovar su armario con prendas de abrigo y para ello necesita su ayuda. En la ficha adjunta, los alumnos descodificarán las prendas de vestir de invierno y las dibujarán.
- 6. Reflexión final (5 minutos)**
Cierra la sesión preguntando a los estudiantes qué les pareció la actividad. Pregunta si creen que es importante dar las instrucciones en el orden correcto, relacionando esto con el pensamiento computacional y la secuenciación en la escritura





Sugerencias

Se podría crear una extensión a la actividad pidiendo a los alumnos que usen las prendas que han dibujado para realizar la actividad de secuencia de movimientos en el tablero (vestidor de Doña Pito Piturra)



Recursos

Personales: profesor/a, alumnos

Materiales: poema "Doña Pito Piturra" de Gloria Fuertes, tarjetas con las prendas de vestir, cinta adhesiva, fichas de direcciones, tablero cuadriculado grande (vestidor).



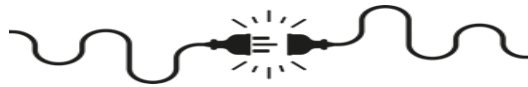
Espacios: aula

Tipo de actividad: actividad colaborativa.



[Accede a los materiales haciendo clic en las imágenes.](#)

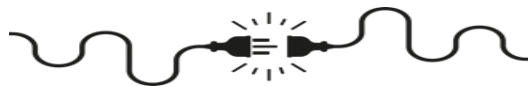




¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprende el sentido general del poema	Muestra una comprensión completa del poema, incluyendo detalles y matices.	Comprende la idea principal del poema con pocos errores.	Capta la idea general, pero muestra dificultades en detalles.	Tiene dificultad en entender el sentido general del poema.
Sigue instrucciones de movimiento en un tablero en actividades de pensamiento computacional	Sigue las instrucciones de movimiento de manera precisa y sin ayuda.	Sigue las instrucciones con precisión, pero requiere poca ayuda.	Sigue las instrucciones con cierta dificultad y necesita ayuda frecuente.	No sigue las instrucciones de manera efectiva, incluso con ayuda.
Crea secuencias de movimiento en actividades de pensamiento computacional	Crea secuencias de movimiento lógicas y efectivas de manera autónoma.	Crea secuencias con algunos errores menores, pero son funcionales.	Necesita ayuda para crear secuencias lógicas, con varios errores.	No logra crear secuencias lógicas, incluso con ayuda.
Trabaja en equipo de forma creativa y colaboradora	Participa activamente, proponiendo ideas creativas y ayudando a otros.	Trabaja en equipo y colabora de forma adecuada, con participación moderada.	Participa, pero muestra dificultad para colaborar y compartir ideas.	No colabora adecuadamente y evita la interacción con el equipo.



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.

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