



Título: CONSTITUGAME.

Nivel educativo: 1º Ciclo de Primaria.

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Ciencias Sociales.

Temporalización: 3 sesiones de 45 minutos en el primer trimestre.

CONSTITU
GAME



Descripción breve de la actividad

En esta actividad trabajaremos el pensamiento computacional, mediante un juego donde podremos ampliar el conocimiento de la Constitución, y además interaccionar de forma cooperativa mediante preguntas y respuestas, plasmadas en una secuencia lógica.



Objetivos

- Conocer derechos y deberes de la Constitución Española.
- Familiarizarse con los puntos fundamentales de la Constitución adaptados a la infancia.
- Participar de forma cooperativa mediante un juego de mesa.

Competencias clave a desarrollar: lingüística, ciudadana, personal, social y de aprender a aprender, STEM.





¿Cómo lo hacemos?

SESIÓN 1:

-En primer lugar, poner en situación de contexto al alumnado sobre su conocimiento de la Constitución Española, posteriormente hacer pequeños grupos para mediante aprendizaje cooperativo dar información sobre la Constitución e interaccionar sobre los derechos y deberes, para partir de conocimientos previos. Después presentaremos el juego de **CONSTITUGAME**, es un juego con 30 preguntas sobre la constitución, donde **PEPABOT** tiene que programarse para conseguir datos de la Constitución, van a preparar el juego recortando las cartas del mismo y además pueden crear la caja donde guardar todo el material.

SESIÓN 2:

-Jugaremos al **CONSTITUGAME**, para ello explicamos las normas y les colocamos en pequeños grupos, posteriormente se coloca el tablero y se reparten las fichas de juego, a partir de ese momento el alumnado práctico la Constitución mediante el juego.

SESIÓN 3:

- Para la parte final se propone un análisis de la actividad y una reflexión de las misma.



Sugerencias

Se puede adaptar el juego y crear diversas tarjetas en el caso de querer completar con más artículos o también adaptarlo a otros ciclos o niveles, se pueda alargar a una tercera sesión y las pertinentes para terminar la partida. También ampliar fichas y tableros y adaptarlo a temáticas diferentes.

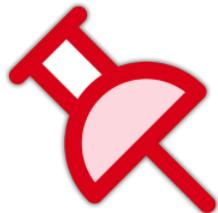


Recursos

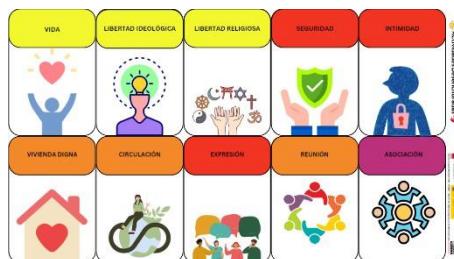
- **Personales:** los propios alumnos.
- **Materiales:** juego de mesa e imprimibles, cartón para realizar la caja.

Espacios: aula.

Tipo de actividad: juego de mesa adaptado.



Recursos de la actividad, tablero y cartas de juego ([descargables](#)):



¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Conoce mediante el juego los elementos fundamentales de la constitución.	Demuestra una comprensión profunda y aplica conceptos de robótica con precisión.	Entiende y aplica la mayoría de los conceptos de robótica correctamente.	Muestra comprensión básica, pero comete algunos errores en la aplicación.	Tiene dificultades para entender y aplicar los conceptos de robótica.
Participa en el juego y además interacciona de forma correcta con sus compañeros.	Propone soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	Propone soluciones adecuadas y algunas veces creativas.	Propone soluciones básicas con poca creatividad.	Tiene dificultades para proponer soluciones a los problemas.
Colabora con los compañeros para preguntar y responder aspectos de la constitución.	Colabora de manera efectiva, respetando y apoyando a sus compañeros.	Colabora bien con sus compañeros, aunque a veces necesita orientación.	Colabora de manera limitada y necesita apoyo frecuente.	No colabora con sus compañeros y tiene dificultades para trabajar en equipo.
Cuida y respeta el material y además guarda el material aportado para la actividad.	Utiliza las herramientas y materiales de manera segura y eficiente.	Utiliza las herramientas y materiales de manera adecuada con pocas indicaciones.	Necesita ayuda para utilizar las herramientas y materiales correctamente.	Tiene dificultades para utilizar las herramientas y materiales de manera segura.



Pensamiento computacional

Mediante el juego plantados trabajaremos:

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.



Más información

Aquí tienes el **QR** para todos los materiales:



CONSTITUGAME