

Título: ANIMAL, VEGETAL O MINERAL

Nivel educativo: 5º de Primaria del 3er Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Ciencias de la Naturaleza.

Temporalización: 1 sesión en el 1er trimestre.



Descripción breve de la actividad

El juego de las 20 preguntas se adapta para que el alumnado practique la lógica y el pensamiento computacional descomponiendo características de los animales, los vegetales y los minerales y tomando decisiones basadas en las respuestas.

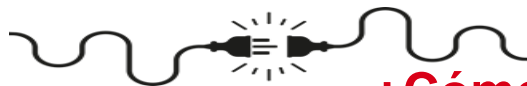


Objetivos

- Fomentar la identificación y el uso de patrones.
- Desarrollar el pensamiento lógico secuencial formulando preguntas o instrucciones de manera ordenada y eficiente.
- Resolver problemas complejos al dividirlos en partes más manejables.
- Clasificar seres vivos según criterios biológicos y reconocer sus relaciones e interdependencias dentro de un ecosistema.
- Aplicar el razonamiento lógico para identificar adaptaciones de los animales a su hábitat y analizar las características morfológicas de los organismos.

Competencias clave a desarrollar: Competencia en aprender a aprender, competencias social y cívica, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor





¿Cómo lo hacemos?



Preparación:

1. Dividir la clase en grupos pequeños (4-5 por grupo).
2. Un grupo será el "pensador" que elige un animal de las tarjetas. No revela cuál es.
3. El resto de grupos serán los equipos que formularán las preguntas para descubrir qué animal está pensando el equipo "pensador". Pueden hacer un máximo de 20 preguntas de respuesta "sí" o "no" entre todos los equipos.

Reglas del Juego:

1. El equipo "pensador" elige un animal sin decirlo en voz alta.
2. El resto de equipos deben formular preguntas que solo puedan responderse con "sí" o "no".
 - Ejemplo: "¿Este animal vive en la selva?", "¿Es un mamífero?", "¿Tiene plumas?", etc.
3. El equipo tiene que usar las respuestas para ir reduciendo las posibilidades y finalmente adivinar el animal, vegetal o mineral que aparece en los listados en base a sus características..
4. El objetivo es adivinar el animal en el menor número de preguntas posible.



Sugerencias

Intercambio de Roles: Después de cada ronda, se cambian los roles para que todos los equipos tengan la oportunidad de ser los "pensadores" y los que formulan preguntas.





Recursos

Personales: Esta actividad se puede desarrollar con un maestro.

Materiales: Fichas con la imagen y las características de los organismos y diagrama de flujo de las preguntas.



Espacios: Aula.

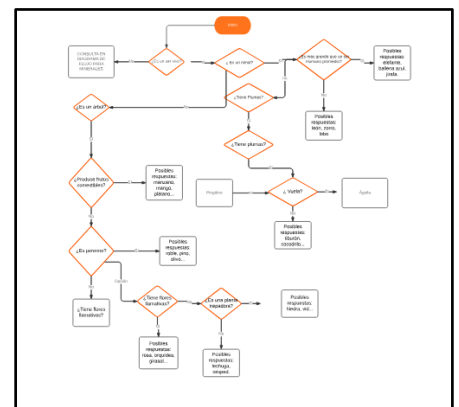
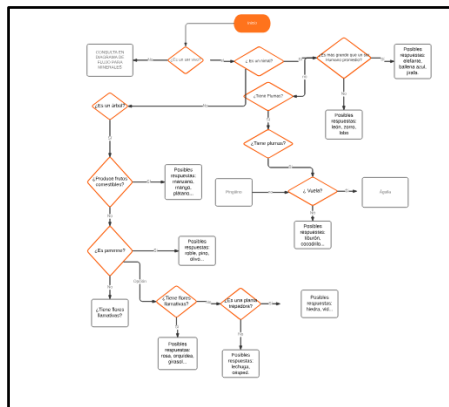
Tipo de actividad: gran grupo, equipos de 4.



Fichas y características de los organismos

Diagrama de flujo minerales

Diagrama de flujo seres vivos



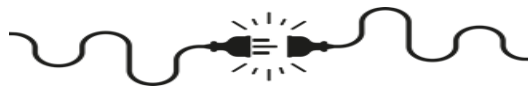


¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación

	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
1.Dividir el proceso de identificación del animal, vegetal o mineral en preguntas claras y secuenciadas, empezando por aspectos generales y avanzando hacia detalles específicos.	Formula preguntas claras, específicas y relevantes que siguen una estructura lógica y eficiente.	Formula preguntas claras y en su mayoría específicas, aunque algunas pueden ser generales o menos eficientes.	Plantea preguntas algo imprecisas o demasiado generales, lo que retrasa el proceso de deducción.	Formula preguntas de forma desorganizada o irrelevante, sin una estrategia clara.
2.Utilizar la lógica condicional (si..., entonces...) y formular preguntas que siguen una secuencia lógica, reduciendo progresivamente el conjunto de posibles respuestas.	Utiliza la lógica condicional de manera consistente y adecuada en casi todas sus preguntas.	Aplica la lógica condicional en la mayoría de sus preguntas, aunque algunas relaciones pueden ser menos eficientes.	Intenta aplicar la lógica condicional, pero sus preguntas suelen ser algo desordenadas o repetitivas.	no utiliza la lógica condicional de manera efectiva, formulando preguntas desorganizadas o irrelevantes sin una estructura lógica clara.
3.Agrupar características comunes de animales, vegetales y minerales, clasificándolos correctamente según los rasgos clave como el hábitat, la alimentación, o el tipo de material.	Agrupar y clasifica con precisión y consistencia las características de animales, vegetales y minerales.	Agrupar y clasifica correctamente la mayoría de las características, aunque algunas clasificaciones pueden ser menos precisas.	Clasifica algunas características correctamente, pero tiene dificultades para agruparlas de manera consistente.	No agrupa o clasifica las características de manera coherente, mostrando dificultades importantes en la identificación de los rasgos clave.
4.Participar activamente en la formulación de preguntas y toma de decisiones colectivas, colaborando con sus compañeros para encontrar la solución de manera eficiente	Participa activamente en la formulación de preguntas y en la toma de decisiones grupales, proponiendo ideas y escuchando las de los demás de manera efectiva.	Colabora bien en la formulación de preguntas y toma de decisiones, participando activamente y proponiendo ideas útiles.	Participa de manera esporádica en la formulación de preguntas y toma de decisiones, aunque le cuesta proponer ideas o colaborar activamente.	Participa poco o nada en la formulación de preguntas y toma de decisiones, y no colabora con el grupo en la búsqueda de soluciones.



Pensamiento computacional

Algoritmos (pasos y reglas): Desarrollan una secuencia de preguntas lógicas que reducen las posibilidades rápidamente.

Descomposición (dividir en partes): Dividen el problema general (adivinar el animal) en preguntas más manejables (hábitat, alimentación, etc.).

Patrones (detectar y usar similitudes): Identifican características comunes de los animales para agrupar opciones.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Se enfocan en las características esenciales que realmente importan.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad



Fichas



Diagrama de flujo minerales



Diagrama de flujo SV