

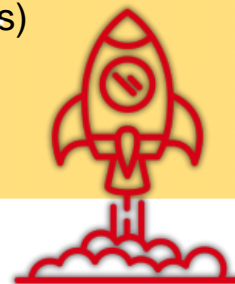
Título: Programando al Quijote y sus molinos

Nivel educativo: 1º y 2º ciclo de primaria (6-10 años)

Áreas Curriculares: Educación literaria

Temporalización: 3 sesiones.

(Recomendado en la semana del Quijote).



Descripción breve de la actividad

La actividad consiste en un juego de programación, orientado en la obra literaria del Quijote, a través de dicha actividad los alumnos conocerán los distintos personajes, escenarios y trama de dicha novela de una forma divertida mediante la programación.

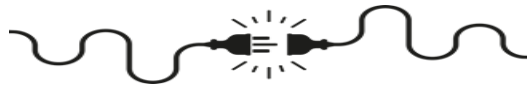


Objetivos

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.

Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística, digital, personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?



Sesión 1.

1. Lectura acompañada del capítulo III del Quijote, donde se enfrenta a los molinos de viento, a través de un cuento infantil físico u online.
2. Proyectar el recurso: El Quijote en el arte y hacer participar a los alumnos a través de cuestiones, relacionando lo leído con las imágenes proyectadas, trabajaremos así de forma interdisciplinar el arte y la literatura, afianzando los personajes y las escenas tratadas anteriormente.

Sesión 2.

1. Reto 1. Los alumnos trabajan en grupos de 4, en la confección de los elementos del juego del Quijote para la 3ª sesión, recorte de fichas, tarjetas y montaje del dado.
2. Reto 2. Este reto tiene dos tareas: emparejamiento del nombre de los personajes con su imagen y secuenciación ordenada de las tarjetas escenarios.

Sesión 3. Jugamos programando.

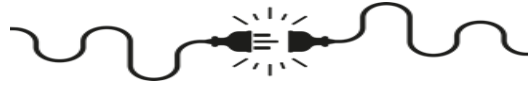
1. Repartimos el material de la sesión anterior a cada grupo y el tablero de juego.
2. Explicación del juego, cada alumno elige la ficha de un personaje y lo coloca en la esquina correspondiente del tablero. Empieza el alumno más pequeño del grupo. El alumno tira el dado de escenas y tiene que dirigirse a ella, pero antes tiene que hacerlo bien con las tarjetas de programación. Si el resto del grupo considera que la programación es correcta con las tarjetas (avanza y giro), va a esa casilla y obtiene la tarjeta de dicha escena, si no es correcta la programación, no avanza y pasa el turno al siguiente alumno sentado a la derecha. Se procede de la misma forma con todos los jugadores. Si el alumno saca en el dado una escena ya conseguida por él, no avanza y pasa el turno al siguiente. Gana el que antes consiga todas las escenas y las coloque en la correcta secuencia.

Sugerencias

Pedir a los alumnos que traigan un cuento del Quijote suyo, si lo tienen, y elegir el que más se adapte a la actividad y al nivel de los alumnos.

Se aporta tablero y dados vacíos, para crear otro capítulo del Quijote.





Recursos

- **Personales:** maestra o maestro de aula.
- **Materiales:** fichas impresas, tijeras y pegamento.



Espacios: aula de clase.

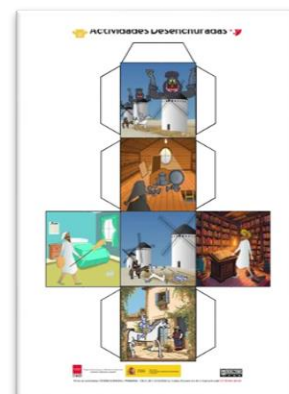
Tipo de actividad: literaria, de programación y de construcción manipulativa en pequeño y gran grupo.



El Quijote en el arte



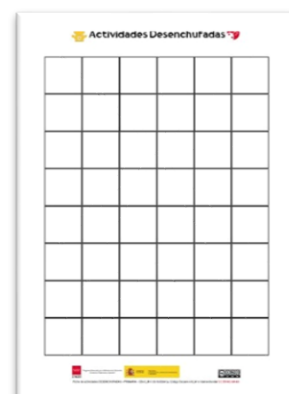
Elementos del juego

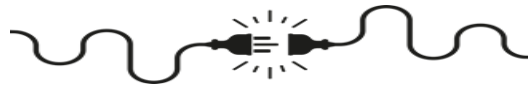


Tablero de juego



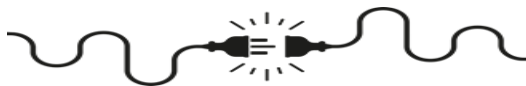
Tablero y dados vacíos





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Escucha y lectura de forma grupal de la novela infantil.	Escucha y lee la novela infantil de forma grupal mostrando interés durante toda la actividad.	Sigue y lee la novela infantil de manera general, mostrando atención durante la mayor parte de la actividad.	Se distrae en algunas ocasiones, mientras se lee la novela infantil de forma grupal.	Presenta dificultades para seguir la lectura de la novela infantil de forma grupal.
Comprensión de la información relevante de la novela infantil.	Comprende el sentido global de la novela infantil de manera precisa y detallada, identificando todos los personajes principales, los espacios narrativos y su relación con los acontecimientos	Comprende el sentido global de la novela infantil, identificando la mayoría de los personajes principales y espacios narrativos relevantes. Relaciona adecuadamente estos elementos con los acontecimientos principales de la historia.	Comprende parcialmente el sentido global de la novela infantil, identificando algunos personajes principales y espacios narrativos. Sin embargo, muestra dificultades para relacionarlos completamente con los acontecimientos principales o el mensaje de la obra.	Tiene dificultades para comprender el sentido global de la novela infantil. Identifica pocos o ningún personaje y espacio narrativo relevante y no establece relaciones claras entre los elementos de la historia.



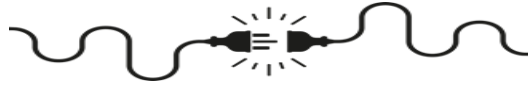
Participación oral, relacionando la literatura con el arte.	Participa activamente en interacciones orales de forma clara y fundamentada, mediante una escucha activa y de cortesía, interpretando y relacionando la literatura con el arte mediante reflexiones.	Participa en las interacciones orales de forma respetuosa y relaciona la literatura con el arte de manera adecuada pero no profunda.	Poca participación en interacciones orales, interpreta y relaciona la literatura con el arte con ayuda.	No participa en interacciones orales y no relaciona la literatura con el arte.
Secuenciación lógica de instrucciones, para guiar a los personajes a las distintas escenas del juego propuesto.	Diseña de la mejor forma y ágil, secuencias lógicas de instrucciones para el juego.	Diseña de forma correcta secuencias lógicas de instrucciones para el juego.	Diseña con preguntas guiadas, secuencias lógicas de instrucciones para el juego.	Necesita ayuda para diseñar de forma correcta secuencias lógicas de instrucciones para el juego.

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.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[El Quijote en el arte](#)



[Los elementos del juego](#)



[Tablero de juego](#)



[Tablero y dados vacíos](#)

