



Título: CONSTITUCODE

Nivel educativo: 1º - 2º ESO

Materia/s: Geografía e Historia

Temporalización: Primer trimestre

Varias sesiones / 50 minutos



Descripción breve de la actividad

La actividad consiste en un juego didáctico sobre la Constitución Española para 1º-2º ESO que facilita el aprendizaje de los artículos del 10 al 55 a través de un tablero numerado y cartas de 'algoritmo' y 'artículo'. Los alumnos, organizados en equipos, deben seguir instrucciones de movimiento en el tablero para desbloquear artículos y luego aplicar sus conocimientos creando casos prácticos relacionados.

Esta actividad desenchufada permite a los alumnos interactuar de forma lúdica con el contenido constitucional, facilitando la comprensión de conceptos abstractos mediante ejemplos prácticos y dinámicas de juego.





Objetivos

- Fomentar el conocimiento de los artículos del 10 al 55 de la Constitución Española.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y cooperación entre los alumnos.
- Promover el pensamiento crítico mediante la aplicación de ejemplos prácticos relacionados con los artículos mencionados.
- Potenciar la capacidad de acercar conceptos constitucionales a situaciones cotidianas.

Competencias clave a desarrollar:

- ✓ Competencia en comunicación lingüística: leyendo y comprendiendo los artículos de la Constitución, además de expresarse oralmente al explicar los casos prácticos.
- ✓ Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: al seguir las instrucciones para moverse en el tablero.
- ✓ Competencia personal, social y de aprender a aprender: al trabajar en equipo, los alumnos desarrollan habilidades de colaboración, toman decisiones en conjunto.
- ✓ Competencia ciudadana: al trabajar los artículos de la Constitución, los alumnos desarrollan una mayor conciencia cívica y comprensión de sus derechos y responsabilidades como ciudadanos.



Pasos a seguir



1. Introducción al tema.

El profesor / profesora comienza presentando la Constitución Española y los artículos que se van a trabajar. Explica brevemente los mismos y su importancia.

2. Formación de los equipos.

Divide a los alumnos en 4 o 5 equipos y explica las normas del juego y la dinámica de los equipos. Reparte a cada grupo el documento que incluye el texto de cada artículo, para que puedan leer el artículo en voz alta cuando llegue el momento.

3. Explicación de las instrucciones del juego.

Explica a los alumnos los dos tipos de cartas que van a utilizar: cartas de algoritmos para desbloquear artículos, y cartas de artículos para poner ejemplos prácticos y colocar tarjetas de color sobre el tablero.

El juego comienza con el primer equipo, quien toma una carta del mazo ALGORITMOS y desbloquea un artículo en el tablero.

A continuación, coge una carta del mazo ARTÍCULOS y leen en voz alta el artículo relacionado. Si el artículo está desbloqueado en el tablero, pueden escribir un caso práctico en una tarjeta de color y colocarlo en el artículo correspondiente en el tablero. Si no está desbloqueado, dejan la carta boca arriba y puede ser robada por otro equipo cuando caiga en la casilla correspondiente al mismo y aporte un caso práctico correcto.

Los equipos se van turnando, siguiendo siempre la flecha de inicio en el tablero.

Gana el equipo que consiga colocar más casos prácticos en el tablero.

4. Cierre de la actividad.

Al final de la actividad, se puede hacer una breve reflexión sobre lo aprendido y compartir algunos de los casos prácticos que han planteado los grupos.





Sugerencias

Puedes sugerir que los grupos presenten sus casos prácticos conectando con situaciones sociales y políticas actuales. Esto ayudaría a conectar la actividad con la realidad cotidiana.



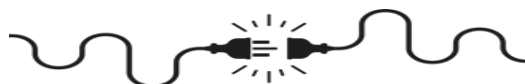
Recursos

- **Personales:** alumnado / docente
- **Materiales:** tablero, impreso o proyectado.
Cartas de algoritmos.
Cartas de artículos.
Copia del texto de los artículos.
Bolígrafos.
Tarjetas de colores.

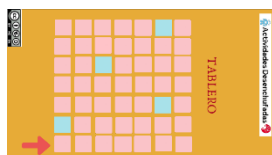


Espacios: aula del grupo.

Tipo de actividad: juego de mesa.



1. Tablero bloqueado ([descargar](#))



2. Tablero desbloqueado ([descargar](#))



3. Cartas de algoritmos ([descargar](#))



4. Cartas de artículos ([descargar](#))

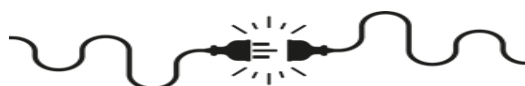


5. Texto de artículos ([descargar](#))



5. Instrucciones ConstituCODE ([descargar](#))





Evaluación

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprende los artículos trabajados de la Constitución.	Comprende perfectamente los artículos y puede aplicarlo a situaciones cotidianas con claridad.	Comprende los artículos y los relaciona con situaciones cotidianas, aunque con algunas imperfecciones.	Comprende parcialmente los artículos, con dificultad para relacionar con situaciones cotidianas.	No comprende los artículos o no es capaz de relacionarlos con situaciones cotidianas.
Realiza un seguimiento de las instrucciones del algoritmo durante la actividad.	Sigue las instrucciones sin errores, avanzando correctamente en el tablero.	Sigue las instrucciones con algunos errores, pero en general avanza de forma correcta en el tablero.	Comete varios errores al seguir las instrucciones del algoritmo, lo que interrumpe su avance en el tablero.	No sigue las instrucciones del algoritmo o no avanza correctamente en el tablero.
Aplica los artículos a casos prácticos de la vida cotidiana.	Presenta casos prácticos relevantes y bien argumentados.	Presenta casos prácticos adecuados, que podrían mejorarse en profundidad o relevancia.	Presenta casos prácticos poco desarrollados o que no se ajustan totalmente al artículo.	No presenta casos prácticos relevantes o no logra vincularlos con el contenido del artículo.
Trabaja en equipo y colabora en las fases de la actividad.	Participa activamente en el trabajo en equipo	Participa de manera adecuada en el trabajo en equipo.	Participa mínimamente en el trabajo en equipo.	No participa en el trabajo en equipo o interrumpe la dinámica del grupo.



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.

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

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:



ConstituCODE



Cartas de algoritmos



Tablero



Artículos



Cartas de artículos



Tablero desbloqueado