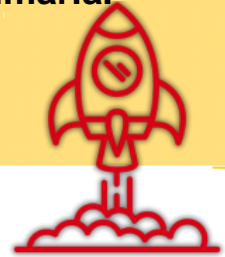


## Título: La misión del Vikingo Pingo.

**Nivel educativo:** 2º de primaria del 1º ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana y Literatura.

**Temporalización:** en cualquier trimestre.



## Descripción breve de la actividad

La actividad pretende desarrollar la comprensión lectora y escrita, el vocabulario y la gramática del alumnado, trabajando a su vez el pensamiento computacional mediante actividades desenchufadas.

A través de la lectura de una narración, el alumnado realizará una serie de actividades (en gran y pequeño grupo) en las que trabajarán la descomposición, el reconocimiento de patrones, la abstracción y los algoritmos.



## Objetivos

- Introducir conceptos básicos de pensamiento computacional: algoritmos, secuencias, abstracción, clasificación y resolución de problemas.
- Desarrollar la comprensión y expresión escrita a través de la escucha de un texto narrativo.
- Impulsar la atención y la lógica, así como el trabajo en equipo.
- Identificar y utilizar correctamente las sílabas /ca/ /co/ /cu/ /que/ /qui/ en palabras de su vocabulario.

**Competencias clave a desarrollar:** competencia en comunicación lingüística, matemática y en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





## ¿Cómo lo hacemos?



1. La sesión comenzará con una lectura grupal del cuento “El vikingo Pingo”. Se realizará una primera lectura por parte del profesor, y después será el alumnado, por turnos, que irán leyendo la lectura (con una copia adaptada).
2. Tras la lectura, pasaremos a realizar dos actividades en gran grupo.
  - En primer lugar, dividiremos la historia en partes más pequeñas, sacando los datos más relevantes de la narración (Ficha 1).
  - En segundo lugar, tendremos que adivinar los animales que encuentra Pingo a lo largo de su aventura (Ficha 2).
3. Una vez terminadas estas dos actividades, pasamos a trabajar por rincones, en pequeños grupos colaborativos. Se dividirá a los alumnos en grupos para repartirse en cinco rincones de actividades.
  - Rincón 1: tendrán que reconocer diferentes patrones de animales e identificar qué animales sí aparecen en la historia y cuáles no (Ficha 3).
  - Rincón 2: jugarán por turnos al “memory” de animales e identificar qué animales aparecen en la historia y cuáles no (Ficha 4).
  - Rincón 3: deben emparejar cada sombra con el animal correspondiente y clasificar en palabras con “ca, co, cu, que, qui”, con posibilidad de añadir nuevas palabras (Ficha 5).
  - Rincón 4: tendrán que detectar el intruso (tachándolo con una cruz) e identificar el orden correcto en el que aparecieron los animales en la historia (Ficha 6).
  - Rincón 5: crearán un recorrido con flechas, en la que pasarán por todas las escenas de la historia, organizando los datos en el orden correcto (creando secuencias de instrucciones) (Ficha 7).
4. Para finalizar, una vez que han pasado por todos los rincones, realizaremos en pequeños grupos, una actividad final (Ficha 8). Tienen que crear un final para la historia ¿Qué hace Pingo con sus nuevos amigos? Inventarán cada grupo su propio final y luego en gran grupo veremos las diferentes variables que puede tener la propia historia, según las decisiones que toma nuestro protagonista.

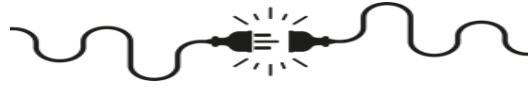


## Sugerencias

Se recomienda que el material de los rincones esté plastificado o en bolsillos reutilizables para que tengan un uso continuado en el tiempo y sea fácil usarlo varias veces en la misma actividad.

Como adaptación se sugiere elaborar un ejemplo de ejercicio realizado para que sirva de modelo y acortar el proceso de alguna actividad (patrones de menos elementos, menos elementos que clasificar etc.)





- **Personales:** docente, alumnado.
- **Materiales:** cuento impreso para lectura, material impreso de las actividades de gran grupo, material descargable de las actividades por rincones, tijeras, pegamento, rotuladores borrables.



**Espacios:** aula.

**Tipo de actividad:** en gran y pequeño grupo (cooperativa).



### Cuento.



### Ficha 1: dividir la historia.

Corta las imágenes de la siguiente hoja y luego plégala en el recuadro correcto. Corta la una grande por a descubrir.

¿CÓMO ES?	_____
¿DÓNDE ES?	_____
¿QUÉ HACE?	_____
¿CÓMO ES?	_____

### Ficha 2: adivinanzas.

ACTIVA QUE ANIMAL HAY DETRÁS DE CADA UNA DE ESTAS PISTAS.


¿<

### Ficha 3: patrones.

Patrones de animales. CORTA Y PEGA. COLOCA CADA ANIMAL EN SU LUGAR.


### Ficha 4: memory.



### Ficha 5: sombras.



### Ficha 6: intruso.



### Ficha 7: escenas.



### Cuento Adaptado para lectura.

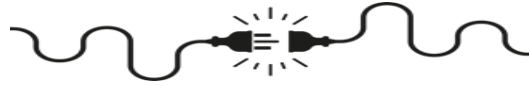


### Ficha 8: actividad final.

CREA TU PROPIO FINAL

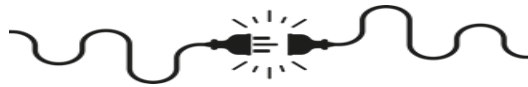
1	2
3	4





## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
<b>Comprensión oral y escrita.</b>	Muestra una comprensión profunda del texto; identifica ideas principales y detalles con claridad.	Comprende la mayoría del texto; identifica ideas principales, aunque algunos detalles faltan.	Comprende parcialmente el texto; confunde algunas ideas principales y detalles.	Tiene dificultades para comprender el texto; no identifica las ideas principales.
<b>Expresión escrita.</b>	El contenido se ajusta a lo pedido y hace un empleo correcto de la ortografía.	El contenido se ajusta a lo pedido y se cometen algunos errores de ortografía.	El contenido no siempre se ajusta a lo pedido con errores persistentes en la ortografía.	El contenido es muy pobre y comete muchos errores de ortografía.
<b>Pensamiento computacional.</b>	Aplica de manera efectiva conceptos de pensamiento computacional; resuelve problemas de forma creativa.	Aplica conceptos de pensamiento computacional; resuelve problemas, pero con algunas limitaciones.	Muestra comprensión básica de pensamiento computacional; dificultad para aplicar en la resolución de problemas.	No aplica conceptos de pensamiento computacional; tiene dificultades para resolver problemas.
<b>Trabajo en equipo.</b>	Colabora de manera excepcional; escucha a los demás, aporta ideas valiosas y ayuda a mantener el enfoque del grupo.	Colabora bien; escucha y aporta ideas, aunque en ocasiones puede no ser proactivo.	Colabora de manera básica; contribuye al trabajo, pero puede ser poco comunicativo.	No colabora efectivamente; tiene dificultades para trabajar con otros y no contribuye al 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.

**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.

**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 de los recursos de la actividad:

