

## Título: ORDENANDO LA CONSTITUCIÓN

**Nivel educativo:** Educación Secundaria.

**Materia/s:** interdisciplinar.

**Temporalización:** una sesión (45 minutos).

(Semana de la Constitución 2 - 5 diciembre).



### Descripción breve de la actividad

En esta actividad, los alumnos, divididos en grupos de 4 o 5 alumnos, resolverán un desafío que será diferente para cada grupo. Estos desafíos dan como resultado una fecha para cada hito relevante relacionado con la promulgación de la Constitución.

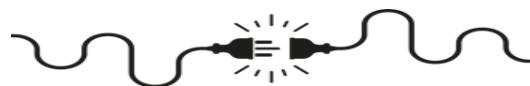
Una vez que los alumnos hayan resuelto todos los desafíos, deberán crear una línea del tiempo con estos hitos.



### Objetivos

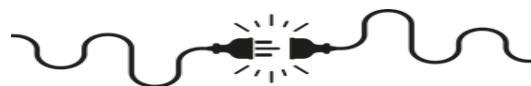
- Comprender los principales hitos que llevaron a la entrada en vigor de la Constitución Española y ser capaces de ordenarlos.
- Utilizar el pensamiento computacional para resolver los desafíos propuestos.
- Trabajar en equipo.

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



## Pasos a seguir

1. Se realiza una introducción a la actividad. Se expone el motivo por el que se realiza la actividad en este momento, y se explica en qué va a consistir la misma.
2. Se organiza a los alumnos en grupos de 4 o 5 alumnos, de manera que haya 7 grupos.
3. Se reparte una actividad aleatoriamente a cada grupo. Los alumnos tienen 10 minutos para resolver su desafío.
4. Se ponen en común los resultados de los desafíos, si algún grupo no ha conseguido completar su desafío, los demás alumnos ayudarán a resolverlo. Los alumnos deben tener un listado de 7 hitos relacionados con la promulgación de la constitución y las fechas en las que tuvieron lugar.
5. Los alumnos vuelven a reunirse en sus grupos, se les reparte la plantilla con la línea del tiempo y la completan.
6. Se pone en común el resultado de la ficha, viendo el orden de los hitos. Además, el docente reflexionará con el grupo clase sobre qué aprendieron sobre los eventos históricos y cómo resolvieron los desafíos. También se realizará una reflexión sobre la importancia del trabajo en equipo y el pensamiento lógico en la resolución de problemas.



## Sugerencias

Los desafíos puzzles (primero y último) y frase desordenada deben imprimirse y recortarse previamente.

Los grupos de alumnos pueden adaptarse al número de alumnos de la clase.

El docente puede dar a los alumnos más de un desafío (deberán por tanto repetirse algunos de ellos) en función de la edad y capacidad de los alumnos.

A cada grupo, una vez resuelto su desafío, se le puede entregar uno de los principales artículos de la constitución, para realizar un Mural colaborativo entre toda la clase.

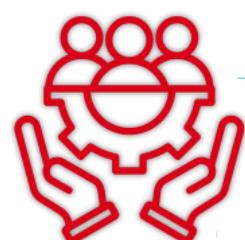


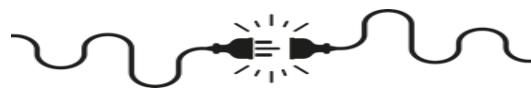
## Recursos

- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** materiales impresos.

**Espacios:** aula clase.

**Tipo de actividad:** juego grupal.





## Desafíos

### Línea de tiempo

**DESAFÍO Puzle:**  
Resuelve el puzzle en que consta la historia de España.



**DESAFÍO Sopa de letras:**  
¿Qué ha predominado en España en 2010?

F	E	B	V	W	E	S	U	O
A	S	T	E	N	T	E	N	T
C	A	N	O	S	E	N	T	E
T	I	R	I	N	L	O	U	W
A	S	M	E	F	M	B	I	A
J	U	Z	E	C	E	S	N	A
G	A	L	O	J	U	R	A	O
J	U	C	A	L	O	D	A	O

**DESAFÍO Frase desordenada:**  
Resuelve la frase que consta la historia de España.

**DESAFÍO Descifra la palabra:**  
El código ASCII es una codificación de caracteres para el ordenador. Utiliza el código para descifrar y ordenar los desafíos. Puedes usar el teclado o el teclado numérico para responder el desafío.

**DESAFÍO Descifra la palabra:**  
El código ASCII es una codificación de caracteres para el ordenador. Utiliza el código para descifrar y ordenar los desafíos. Puedes usar el teclado o el teclado numérico para responder el desafío.

**DESAFÍO Descifra el mensaje:**  
El código ASCII es una codificación de caracteres para el ordenador. Utiliza el código para descifrar y ordenar los desafíos. Puedes usar el teclado o el teclado numérico para responder el desafío.

**Actividades Desenchufadas**



**LÍNEA DEL TIEMPO**

Proyecto financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte  
y la Comunidad de Madrid

Plataforma educativa de la Comunidad de Madrid

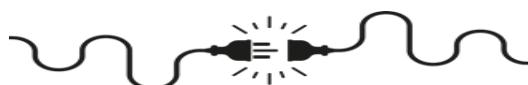
CC BY NC SA 4.0



## Evaluación

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
<b>Entiende la actividad, realiza su reto adecuadamente.</b>	Entiende la actividad y completa el reto de manera lógica y eficiente.	Entiende la actividad y completa el reto.	Entiende la actividad pero no completa el reto.	No es capaz de resolver el reto y no entiende la actividad.
<b>Completan la línea del tiempo.</b>	Completa la línea de tiempo de manera lógica y eficiente.	Completa la línea de tiempo.	Completa parcialmente la línea de tiempo.	No completa la línea de tiempo.
<b>Trabaja en equipo colaborando y comunicándose</b>	Trabaja en equipo de manera organizada y positiva.	Trabaja en equipo.	Se distribuyen las tareas en el grupo.	No trabaja en equipo.



## 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 vinculados con los recursos de la actividad:



[Desafíos](#)



[Línea del tiempo](#)