



TÍTULO: AVENTURAS DE PERSONAJES
SORPRENDENTES



AUTOR: Código Escuela 4.0

CURSO: 4° Educación Primaria

ÁREA/S: Lengua

Temporalización: 2° Trimestre

Número de sesiones: 2 sesiones



PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta emocionante actividad, los niños se convertirán en auténticos programadores de historias. Combinando tarjetas de diferentes categorías crearán aventuras únicas y originales. A través de este juego, los niños desarrollarán su creatividad, pensamiento computacional y habilidades lingüísticas, mientras se divierten creando historias fantásticas.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Los niños tendrán que programar una historia siguiendo las instrucciones que dan las tarjetas de categorías.



COMPETENCIAS

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia en comunicación lingüística

OBJETIVOS

- Desarrollar el pensamiento computacional mediante la descomposición de categorías y la combinación de estas para crear historias.
- Fomentar la creatividad literaria, promoviendo la creación de historias originales a partir de personajes y atributos específicos.
- Mejorar la capacidad de secuenciación lógica, al estructurar narraciones coherentes que respondan a las diferentes categorías.
- Desarrollar habilidades de expresión oral y escrita, a través de la narración de historias en grupos.
- Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería .





CONTENIDOS

- Título, desarrollo y desenlace
- Narración de historias
- Personajes y sus características
- Expresión oral y expresión escrita

METODOLOGÍA

AGRUPAMIENTOS

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Aprendizaje cooperativo.
- Trabajo por parejas.
- Técnicas y dinámicas de grupo
- Introducción al pensamiento computacional.

- Gran grupo (explicación inicial).
- Grupos de 6 alumnos

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Mando
- Tablero
- Fichas de operaciones

ESPACIALES

- Aula de referencia

ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1:

1. Explicación de la actividad (narrativa): En un mundo donde la imaginación no tiene límites, un grupo de jóvenes aventureros se reunió en la mágica Aula de Creación. Allí, cada pareja de amigos tenía la misión de convertirse en auténticos programadores de historias, utilizando tarjetas encantadas que contenían atributos únicos: personajes valientes, acciones sorprendentes, emociones intensas y poderes extraordinarios. Con cada tarjeta que seleccionaban, sus mentes se llenaban de posibilidades infinitas, y así, comenzaron a tejer relatos fantásticos donde sus personajes cobrarían vida, enfrentando desafíos y viviendo aventuras inolvidables. ¡Prepárense para un viaje donde la creatividad y el pensamiento computacional se unirán para dar forma a historias sorprendentes!

2. Selección de tarjetas: Cada pareja de estudiantes elige una tarjeta de cada categoría (personajes, acciones, emociones y poderes) para empezar a configurar su historia.

3. Creación del personaje: Con las tarjetas seleccionadas, las parejas describen a su personaje de forma creativa, combinando los atributos. Pueden pegar sus tarjetas encantadas en la ficha de creación o dibujar sus atributos en la misma.

4. Narrativa: Cada pareja inventa una breve historia protagonizada por su personaje, utilizando una secuencia coherente (introducción, nudo y desenlace) para darle vida a la aventura. Pueden escribir la historia en la ficha de creación disponible en el material adjunto.

ACTIVIDAD 2:

Narrativa: Cada pareja inventa una breve historia protagonizada por su personaje, utilizando una secuencia coherente (introducción, nudo y desenlace) para darle vida a la aventura. Pueden escribir la historia en la ficha de creación disponible en el material adjunto.

Continuación: Cada pareja inventa una breve historia protagonizada por su personaje, utilizando una secuencia coherente (introducción, nudo y desenlace) para darle vida a la aventura. Pueden escribir la historia en la ficha de creación disponible en el material adjunto.

Presentación: Los estudiantes presentan sus creaciones al grupo, compartiendo sus historias y personajes.





SUGERENCIAS

- Sería interesante hacer las dos sesiones seguidas.
- Se podría hacer una tercera sesión que trasladase el cuento a la programación de Taleboot, de modo que recorra el orden de su historia y la vaya contando en cada paso.



PRODUCTO FINAL

Los estudiantes presentan sus creaciones al grupo, compartiendo sus historias y personajes.

EVALUACIÓN

- Es capaz de utilizar los atributos de los personajes de manera coherente en la creación de una historia. 1 2 3 4
-
- Muestra originalidad y diversidad en las historias generadas a partir de los personajes. 1 2 3 4
-
- Usa de manera adecuada el lenguaje oral y escrito. 1 2 3 4
-
- Colabora y disfruta en la creación de historias conjuntas. 1 2 3 4

INSTRUMENTOS

- Observación sistemática.
- Evaluación del desempeño en grupo y en pareja.
- Análisis del resultado final.
- Valoración de la participación.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad
- Aproximación sucesiva (Desglose)

Tutoría entre iguales



ANEXOS

Aventuras de personajes sorprendentes (Materiales y ficha original de Código escuela 4.0)



TÍTULO:

Cada cosa en su estación

AUTORA:

Código Escuela 4.0

CURSO: 2º de Educación Primaria.

ÁREA/S: Ciencias Sociales

Temporalización: Primer Trimestre

Número de sesiones: 1 sesión (45 min)

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consiste en identificar las características propias de cada estación del año y y asociar imágenes que las representen,

MISIÓN DEL ALUMNADO

La misión del alumnado es reconocer y diferenciar las estaciones del año mediante la observación de sus características distintivas.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia social y cívica, conciencia y expresiones culturales.

OBJETIVOS

- Fomentar la comprensión de las características distintivas de cada estación del año.
- Desarrollar habilidades de observación y clasificación.
- Promover el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.



CONTENIDOS

- Estaciones del año junto con sus características propias y específicas de cada una de ellas.
- Contenidos actitudinales: participación activa y respeto hacia los compañeros.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje basado en el pensamiento. X**
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- **Aprendizaje cooperativo. X**
- Aprendizaje-servicio.
- Clase invertida (Flipped Classroom).
- Gamificación.
- Pensamiento de diseño (Design Thinking).
- **Técnicas y dinámicas de grupo. X**
- STEAM.
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual.
- **Otros: Pensamiento computacional.**

AGRUPAMIENTOS

- **Individual. X**
- **Parejas. X**
- **Pequeño grupo. X**
- Gran grupo.

RECURSOS

PERSONALES

- Maestro/a.
- Alumnado.

MATERIALES

- Pizarra o papel grande
- Rotuladores de pizarra o tizas
- Imágenes representativas de cada estación (flores, sol, hojas caídas, nieve, piscina, sandía, calabaza, turrón, ropas diferentes...).
- Copias del cartel para cada alumno/pareja/grupo.

ESPACIALES

- Aula del Futuro.
- Aula de Robótica.
- **Aula de referencia. X**
- Otro espacio:



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

1. Explicación: introduce brevemente el concepto de las estaciones del año y sus características principales. Muestra imágenes de cada estación y discute lo que los niños pueden observar en cada una.
2. Proyecta el cartel en la pizarra digital.
3. Agrupamiento: divide a los estudiantes en grupos pequeños (máximo, cuatro).
4. Explicación de Uso: explica cómo utilizar el cartel, observando cada imagen que se les ha dado y eligiendo la estación a la que corresponde.
5. Ejemplo en Grupo: realiza un ejemplo en grupo, guiando al alumnado y siguiendo las respuestas que dan para llegar a la estación correcta.
6. Distribución de Materiales: entrega copias del cartel y de las imágenes representativas a cada grupo.
7. Exploración: pide a los niños que utilicen el cartel que previamente has repartido para identificar la estación correspondiente a la imagen que tienen en cada ocasión y colocarla en la sección correcta. Cada grupo deberá clasificar las imágenes según la estación del año a la que crean que pertenece cada una, mencionando oralmente al menos una característica de esa estación.
8. Revisión en Grupo: reúne en gran grupo y revisa las respuestas. Pide a algunos niños que compartan cómo llegaron a sus conclusiones.
9. Resumen: resume lo aprendido durante la actividad y refuerza la importancia de observar el entorno para identificar las estaciones.
10. Preguntas y Respuestas: abre un espacio para que hagan preguntas o compartan sus observaciones.





SUGERENCIAS

- Puedes llevar a cabo esta actividad tanto de forma individual como en grupos de no más de cuatro.

PRODUCTO FINAL

- Carteles de las estaciones completados con las imágenes características de cada una de las mismas.

EVALUACIÓN

- Fomento de la comprensión de las características distintivas de cada estación del año.
- Desarrollo de habilidades de observación y clasificación.
- Promueve el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

INSTRUMENTOS

- **Observación sistemática.** X
- Pruebas orales.
- Prácticas realizadas. X
- **Cuaderno de anotaciones (valoración de la participación).** X
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- **Otros: análisis del resultado final.** X

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad.
- **Apoyo visual.**
- **Aproximación sucesiva (Desglose).** X. En lugar de darles todas las imágenes a la vez, se puede ir proporcionándolas de una en una y proceder a su clasificación.
- **Tutoría entre iguales / Flexibilización.** X. Cada uno de los roles puede ser desempeñado en pareja en lugar de individualmente.

ANEXOS

- Plantilla de Evaluación (Anexo I)
- Cartel de las estaciones e Imágenes estaciones (Anexo II).



ANEXO I: PLANTILLA DE EVALUACIÓN

CRITERIO	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Clasificación de Imágenes	Clasifica todas las imágenes correctamente.	Clasifica la mayoría de las imágenes correctamente.	Clasifica pocas imágenes correctamente.	No clasifica las imágenes correctamente.
Enumeración de Características	Identifica al menos una característica relevante para cada estación.	Identifica características relevantes para la mayoría de las estaciones.	Identifica pocas características relevantes.	No identifica características relevantes.
Explicación Oral	Explicación clara y detallada de la clasificación.	Explicación clara, pero con algunos detalles faltantes.	Explicación poco clara y sin detalles.	No se presenta una explicación clara.
Trabajo en Equipo	Colaboración activa y respetuosa en el grupo.	Colaboración respetuosa, pero con algunas dificultades.	Explicación poco clara y sin detalles.	No se presenta una explicación clara.
Comprensión de las Estaciones	Demuestra una comprensión profunda de las estaciones.	Demuestra una buena comprensión de las estaciones.	Demuestra una comprensión superficial de las estaciones.	No demuestra comprensión de las estaciones.

ANEXO II: CARTEL DE LAS ESTACIONES



ANEXO II: IMÁGENES ESTACIONES



TÍTULO: CADA PROFESIÓN A SU SECTOR

AUTOR: Código Escuela 4.0



CURSO: 4° Educación Primaria

ÁREA/S: Ciencias Sociales

Temporalización: Cualquier trimestre

Número de sesiones: 1 sesión ampliable

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad desenchufada, el alumnado simula el funcionamiento de una inteligencia artificial basada en patrones, clasificando distintas profesiones en los sectores de producción (primario, secundario y terciario).

MISIÓN DEL ALUMNADO

Actuar como una inteligencia artificial en entrenamiento, capaz de analizar profesiones, detectar características comunes y clasificarlas correctamente en su sector de producción, justificando sus decisiones.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.

OBJETIVOS

- Conocer los sectores de producción y las profesiones asociadas a cada uno.
- Analizar y comparar características comunes entre distintas profesiones.
- Organizar información de forma lógica y sistemática.
- Iniciarse en el funcionamiento básico de la inteligencia artificial.
- Desarrollar habilidades de cooperación, razonamiento y comunicación oral.





CONTENIDOS

- Sectores de producción: primario, secundario y terciario.
- Clasificación y organización de la información.
- Pensamiento computacional: patrones, lógica y toma de decisiones.
- Trabajo cooperativo y reflexión grupal.

METODOLOGÍA

AGRUPAMIENTOS

- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo
- STEAM

- Pequeño grupo: clasificación de profesiones
- Gran grupo: introducción y puesta en común

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Tarjetas de profesiones
- Soportes de sectores de producción
- Tarjetas en blanco para nuevas profesiones
- Fichas de apoyo para el docente

ESPACIALES

- Aula de robótica o aula de referencia



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1: Introducción y contextualización

El docente presenta la actividad mediante una narrativa: “ Hemos llegado a un planeta desconocido y debemos repartirnos las tareas y lo que cada uno va a aportar a la nueva sociedad”.

Se explica brevemente qué es la inteligencia artificial y cómo aprende a partir de ejemplos y patrones.

ACTIVIDAD 2: Análisis y clasificación

En grupos cooperativos, el alumnado recibe tarjetas de profesiones y analiza sus características para clasificarlas en los sectores de producción.

Se permite debatir y justificar decisiones, incluso cuando una profesión puede encajar en más de un sector.

ACTIVIDAD 3: Puesta en común y reflexión

Se revisan las clasificaciones realizadas y se reflexiona en gran grupo sobre:

- por qué se han tomado esas decisiones
- cómo ha “aprendido” la inteligencia artificial
- similitudes entre el razonamiento humano y el funcionamiento de la IA





SUGERENCIAS

- Ampliar la actividad en una segunda sesión creando nuevas profesiones.
- Adaptar el número de tarjetas según el ritmo del grupo.
- Utilizar ejemplos cercanos al entorno del alumnado.



PRODUCTO FINAL

- Clasificación cooperativa de profesiones por sectores de producción y explicación oral razonada del proceso seguido.

EVALUACIÓN

Se valorará:

- Identificación correcta de sectores y profesiones
- Capacidad de análisis y justificación
- Uso de estrategias de clasificación
- Participación y cooperación en el grupo

INSTRUMENTOS

- Observación directa
- Rúbrica de la actividad
- Autoevaluación



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad
- Apoyo visual (tarjetas e iconos)
- Aproximación sucesiva (Desglose)
- Temporalización flexible
- Otros: flexibilización del ritmo y número de tarjetas



ANEXOS

Tarjetas de profesiones

Soportes de sectores de producción

Tarjetas en blanco para nuevas profesiones

Fichas de apoyo para el docente



TÍTULO: MANDO A DISTANCIA

AUTOR: Código escuela 4.0

CURSO: 1º Ciclo de Educación Primaria

ÁREA/S: Lengua

Temporalización: 2º Trimestre

Número de sesiones: 1 sesión

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad plantea a los alumnos iniciarse en la programación robótica a través del robot Taleboot. Aprovechando la cultura popular y en concreto, el cuento de “Caperucita Roja”, se iniciarán en el lenguaje computacional programando distintos recorridos para el robot Taleboot adaptando el nivel de complejidad de los personajes en función de sus capacidades de memoria de trabajo.

MISIÓN DEL ALUMNADO

En esta emocionante actividad, los niños se convertirán en auténticos programadores de historias. Apoyándose en un tablero de cuadrícula de 10 cm programarán con el robot “Tale boot” la historia de “Caperucita Roja”

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y en ciencia
- Tecnología e ingeniería

OBJETIVOS

- Emplear estrategias adecuadas en la resolución de problemas.
- Realizar cálculos matemáticos sencillos.
- Describir la idoneidad de las soluciones utilizando los principios básicos del pensamiento computacional.
- Desarrollar habilidades en el uso de estrategias de deducción.



CONTENIDOS

- Expresión oral: explicación de ideas, instrucciones y recorridos.
- Orientación espacial: derecha/izquierda, adelante/atrás.
- Desplazamientos en el plano.
- Resolución de problemas sencillos.
- Pensamiento computacional (planificación, ejecución y depuración).
- Trabajo en equipo y reparto de roles.

METODOLOGÍA

AGRUPAMIENTOS

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo.
- Gamificación
- Técnicas y dinámicas de grupo
- Introducción al pensamiento computacional.

- Gran grupo (explicación inicial).
- Pequeño grupo

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Robot Tale-bot
- Cuadrícula plastificada de Tale-bot
- Plantilla en blanco
- Tarjetas de los personajes del cuento de los tres cerditos creadas por ellos .

ESPACIALES

- Aula de robótica

ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1:

Lectura del cuento de “Caperucita Roja” en gran grupo. Al finalizar el cuento se realizarán grupos de 4 alumnos a los que se repartirá cuatro tarjetas cuadradas en blanco de 10 cm. Cada uno de los miembros del equipo tendrá que hacer alguna de las 4 secuencias principales del cuento: casa de paja con su cerdito, casa de madera con dos cerditos, casa de ladrillo con los 3 cerditos y una cuarta tarjeta con el lobo.

ACTIVIDAD 2:

Se explica a los alumnos los roles con los que deben trabajar, cuales son y en qué consisten. Una vez explicados y aprovechando los grupos que se crearon en la sesión anterior se repartirán los roles. El narrador se encargará de colocar las tarjetas del modo que prefiera, teniendo en cuenta que el lobo se pondrá sobre el robot.

A partir de aquí el programador dirá cual será el recorrido, el constructor lo introducirá y el revisor estará supervisando si el orden de secuencias se corresponde con lo programado y será efectivo. El narrador irá poniendo su voz al irse grabando las distintas secuencias.

Este procedimiento se repetirá 4 veces, de modo que todos los alumnos pasen por los distintos roles.

Presentación: Los estudiantes presentan sus creaciones al grupo, compartiendo sus historias y personajes.





SUGERENCIAS



- Sería conveniente usar un reloj o cronómetro en la pizarra digital que marque el tiempo que tienen para programar



PRODUCTO FINAL

En cada ronda de programación un grupo de alumnos presentará su creación. Se garantizará que al final de la sesión todos los grupos habrán expuesto al menos una vez su creación....

EVALUACIÓN

- Es capaz de narrar de forma secuenciada la historia de "Caperucita Roja". 1 2 3 4
- Usa de manera adecuada el lenguaje oral. 1 2 3 4
- Secuencia y programa de manera adecuada 1 2 3 4
- Colabora y disfruta en la creación de recorridos programados 1 2 3 4

INSTRUMENTOS

- Observación sistemática.
- Evaluación del desempeño en grupo
- Análisis del resultado final.
- Valoración de la participación.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad
- Aproximación sucesiva (Desglose)
- Tutoría entre iguales



ANEXOS

TÍTULO: CIUDADES SOSTENIBLES
CON LEGO

AUTOR: Código Escuela 4.0



CURSO: 4º Educación Primaria

ÁREA/S: Ciencias Sociales

Temporalización: Cualquier trimestre

Número de sesiones: 1 sesión
ampliable

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Año 2040.

Las ciudades del futuro ya no se pueden construir como antes. Algunas crecieron demasiado rápido, otras contaminaron el entorno y muchas olvidaron algo importante: las personas que viven en ellas.

Un organismo internacional ha lanzado un reto mundial: El Desafío de los Constructores del Futuro.

Solo los equipos que sepan trabajar juntos, organizar los trabajos y cuidar el planeta conseguirán diseñar una ciudad donde la gente pueda vivir feliz.

La clase ha sido elegida para participar.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Convertirse en Constructores del Futuro y diseñar una ciudad sostenible desde cero utilizando LEGO STEAM. Pero hay una condición importante:

Cada grupo será experto en un sector de trabajo, y la ciudad solo funcionará si todos los sectores colaboran.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.

OBJETIVOS

- Comprender qué es una ciudad sostenible y sus elementos básicos.
- Reconocer la función de los sectores primario, secundario y terciario.
- Diseñar y construir en equipo una ciudad sostenible con LEGO STEAM.
- Integrar soluciones de sostenibilidad ambiental en el diseño.





CONTENIDOS

- Sectores económicos y su función en la ciudad
- Uso responsable de los recursos naturales
- Trabajo en equipo y responsabilidad compartida
- Compromiso con el cuidado del medioambiente

METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo
- STEAM

AGRUPAMIENTOS

- Pequeño grupo: creación de servicios relacionados con su sector utilizando LEGO Steam
- Gran grupo: reflexión final

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Lego STEAM
- Ficha-reto por sectores

ESPACIALES

- Aula de robótica o aula de referencia



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

Cada grupo trabaja un sector, pero todos forman una sola ciudad.

Reparto por sectores:

- Sector primario: Huertos urbanos, zonas agrícolas, gestión del agua, energía natural.
- Sector secundario: Fábricas, talleres, reciclaje, plantas de tratamiento.
- Sector terciario: Hospital, escuela, transporte, comercio, ocio

Cada grupo debe:

- construir espacios de su sector
- explicar qué trabajos se realizan allí
- justificar por qué son necesarios

Reflexión final

- ¿Qué pasaría si faltara un sector?
- ¿Qué decisiones ayudaron más al planeta?
- ¿Qué ha sido fácil y qué difícil al trabajar en equipo?
- ¿Qué mejoraríamos en una próxima misión?





SUGERENCIAS



- Se introduce un problema ambiental (contaminación, falta de agua, tráfico) que deben resolver integrándolo en el diseño.



PRODUCTO FINAL

Cuando la ciudad está completa, cada equipo presenta lo que ha construido, los trabajos que se realizan allí y por qué su sector es importante para la ciudad. El docente valida la misión y declara la ciudad como **Ciudad Viva oficial**.

EVALUACIÓN

Se valorará:

- Comprensión de los elementos de una ciudad sostenible
- Aplicación correcta de la función de cada sector en el diseño
- Coherencia y funcionalidad de la construcción realizada
- Capacidad para explicar el proyecto con claridad
- Participación activa y cooperación en el trabajo en equipo

INSTRUMENTOS

- Observación directa
- Rúbrica de la actividad
- Autoevaluación guiada



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Presentación previa del reto con ejemplos visuales y modelado paso a paso
- Secuenciación del trabajo en fases breves y guiadas
- Ajuste flexible del tiempo y del volumen de tareas
- Distribución de responsabilidades según capacidades del alumnado



ANEXOS

Rúbrica de evaluación



TÍTULO:

Construimos juntos la ciudad

AUTOR:

Blanca Pelayo Sendra



CURSO: 1º curso de Educación Primaria.

ÁREA/S: Ciencias Sociales.

Temporalización: 1º trimestre.

Número de sesiones: 2 sesiones de 45 minutos.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad acerca al alumnado de 1º de Educación Primaria al artículo 31 de la Constitución Española de una manera práctica y participativa.

El alumnado comenzará reflexionando sobre los servicios públicos de su entorno y, a continuación, trabajará en equipo para construir su propia ciudad sobre un mapa cuadriculado, colocando servicios como el colegio, la policía o los bomberos mediante un juego de instrucciones tipo “programador-robot”.

MISIÓN DEL ALUMNADO

La misión del alumnado es **convertirse en responsables de su propia ciudad**. Primero deberán **situar correctamente los principales servicios públicos en un mapa**, comprendiendo qué función cumple cada uno. Después, tendrán que tomar decisiones en equipo para repartir un presupuesto limitado entre esos servicios, justificando sus elecciones.

Su misión es **lograr que la ciudad funcione de la mejor manera posible**, comprendiendo que los servicios públicos necesitan una organización adecuada para atender las necesidades de todas las personas.

COMPETENCIAS

- **Competencia en comunicación lingüística:** el alumnado nombra servicios y explica decisiones.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología:** al trabajar con cantidades de dinero ficticio, se favorecen aprendizajes lógico-matemáticos.
- **Competencia digital.**
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** el alumnado toma decisiones en grupo y reflexiona sobre sus acciones.
- **Competencia ciudadana:** la actividad está directamente ligada a la valoración de los servicios públicos y la contribución a la comunidad.
- **Competencia creativa:** diseñar la ciudad en el mapa estimula la imaginación y la flexibilidad.

OBJETIVOS

- Entender la importancia del mantenimiento y cuidado de los servicios públicos.
- Reconocer la colaboración por parte de todos en los gastos comunes.
- Participar en actividades que refuercen el concepto de cooperación.
- Desarrollar destrezas propias del pensamiento computacional, como la abstracción, descomposición de tarea, la secuenciación lógica e interpretación de algoritmos.
- Fomentar la responsabilidad social.





CONTENIDOS



CIENCIAS SOCIALES:

- La vida en sociedad. Espacios, recursos y servicios del entorno.
- Ocupación y trabajo. Identificación de las principales actividades profesionales y laborales en el entorno y, de manera específica, en la Comunidad de Madrid.
- Responsabilidad social. Acciones para la conservación, mejora y uso de los bienes comunes.

TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA:

- Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) y de recursos digitales adaptados al nivel lector del alumnado.
- Interpretación y ejecución de algoritmos sencillos (instrucciones con pasos ordenados, reglas de juegos, secuencias).
- Fases del pensamiento computacional: Descomposición de una tarea en partes más sencillas, y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema.

MATEMÁTICAS:

- Sistema monetario europeo: monedas (de céntimos y de 1, 2 euros) y billetes de euro (5, 10, 20, 50 y 100), valor y equivalencia entre monedas y billetes, así como entre dos conjuntos apropiados de monedas o billetes de un total de hasta 50 €.

LENGUA:

- Interacción oral adecuada en situaciones en el aula, escucha activa, la asertividad, la resolución de conflictos mediante el diálogo y la cortesía del lenguaje.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje basado en el pensamiento.** X
- **Aprendizaje basado en problemas.** X
- Aprendizaje basado en proyectos.
- **Aprendizaje cooperativo.** X
- Aprendizaje-servicio.
- Clase invertida (Flipped Classroom).
- Gamificación.
- **Pensamiento de diseño (Design Thinking).** X
- **Técnicas y dinámicas de grupo.** X
- STEAM.
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual.
- Otros.

AGRUPAMIENTOS

- Individual.
- Parejas.
- **Pequeño grupo (grupos de 4).** X
- **Gran grupo.** X

RECURSOS

PERSONALES

- Maestro-tutor.
- Maestro de apoyo.
- Alumnado.

MATERIALES

- Mapa de la ciudad.
- Tarjetas servicios públicos.
- Fichas de contribución a servicios públicos.
- Dinero ficticio.
- Cartas posibles situaciones.
- Batería de preguntas (reflexión final).

ESPACIALES

- Aula del Futuro.
- Aula de Robótica.
- **Aula de referencia.** X
- Otro espacio:.



ACTIVIDADES:

- **Introducción: Conociendo los servicios públicos**

La sesión comienza con una conversación sobre la importancia de cuidar y mantener los servicios públicos. Se anima al alumnado a participar en una lluvia de ideas sobre los servicios que conocen en su localidad y sus funciones, fomentando la reflexión y el intercambio de conocimientos previos.

- **Mapa de la ciudad: Ubicando los servicios**

A continuación, los grupos trabajarán sobre un mapa cuadriculado para colocar los principales servicios públicos, como colegios, policía, bomberos o limpieza. En parejas, un miembro dará instrucciones y el otro actuará como “robot”, siguiendo pasos claros y apoyos visuales para ubicar cada servicio en su lugar correspondiente.

- **Contribución pública: Distribuyendo recursos**

Cada grupo recibirá una cantidad de dinero ficticio que deberá repartir entre los diferentes servicios según sus prioridades. Registrarán las aportaciones y marcarán los servicios financiados en el mapa.

- **Reflexión grupal: Analizando decisiones**

Tras el reparto, se llevará a cabo una puesta en común para analizar cómo las decisiones de cada grupo influyen en la cobertura de los servicios. Comparar los resultados entre los distintos grupos permite reflexionar sobre la necesidad de contribuir con recursos suficientes y de manera equitativa, mostrando de forma práctica la importancia de la responsabilidad ciudadana.

- **Cierre: Reparto equitativo de recursos**

Como actividad final, se puede proponer que todos los grupos unan sus recursos y los redistribuyan de manera equitativa entre los servicios. Esto permite que el alumnado experimente directamente cómo la colaboración y la distribución justa mejoran el funcionamiento de los servicios públicos y refuerzan la idea de contribuir al bien común.



SUGERENCIAS



- Simplificar el número de servicios públicos en 1.º de Primaria y ampliarlos en 2.º.
- Reducir la complejidad del mapa (menos casillas) si el alumnado tiene dificultades espaciales.
- Ajustar las cantidades de dinero según el nivel de cálculo del grupo.
- Recordar visualmente las normas del “programador-robot” antes de empezar.
- Modelar un ejemplo completo antes del trabajo en grupos para asegurar comprensión.
- Formular preguntas abiertas que inviten a justificar decisiones (“¿Por qué habéis dado más dinero a...?”).

PRODUCTO FINAL

Mapa de la ciudad con los servicios públicos correctamente ubicados y con el registro de los recursos asignados a cada uno. Este mapa reflejará:

- La ubicación de los servicios (colegios, policía, bomberos, limpieza, etc.) en la cuadrícula.
- Las cantidades de dinero ficticio que cada grupo ha decidido aportar a cada servicio, mostrando cómo priorizaron los recursos.
- Los servicios financiados, señalados con gomets o marcas que identifiquen su cobertura.

EVALUACIÓN

- Identifica los principales servicios públicos de su localidad.
- Comprende la importancia de contribuir.
- Muestra compromiso con el uso responsable de los servicios públicos.
- Colabora activamente en las actividades propuestas.

INSTRUMENTOS

- **Observación sistemática.** X
- Pruebas orales.
- **Prácticas realizadas.** X
- **Cuaderno de anotaciones** (guardar el mapa final, los registros del dinero asignado). X
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Otro:

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Reducir el número de servicios públicos a ubicar o simplificar el mapa para quienes necesiten menos complejidad.
- Usar tarjetas con pictogramas para facilitar la comprensión de los servicios.
- Ayudar de forma directa a quienes presenten dificultades en el cálculo o la secuenciación, proporcionando guías paso a paso o ejemplos prácticos.
- Fomentar la cooperación y el aprendizaje entre iguales: quienes avanzan más rápido pueden apoyar a compañeros, promoviendo solidaridad y refuerzo positivo.

ANEXOS

- Plantilla de evaluación (Anexo I).
- Recursos imprimibles (Anexo II).



ANEXO I: PLANTILLA DE EVALUACIÓN

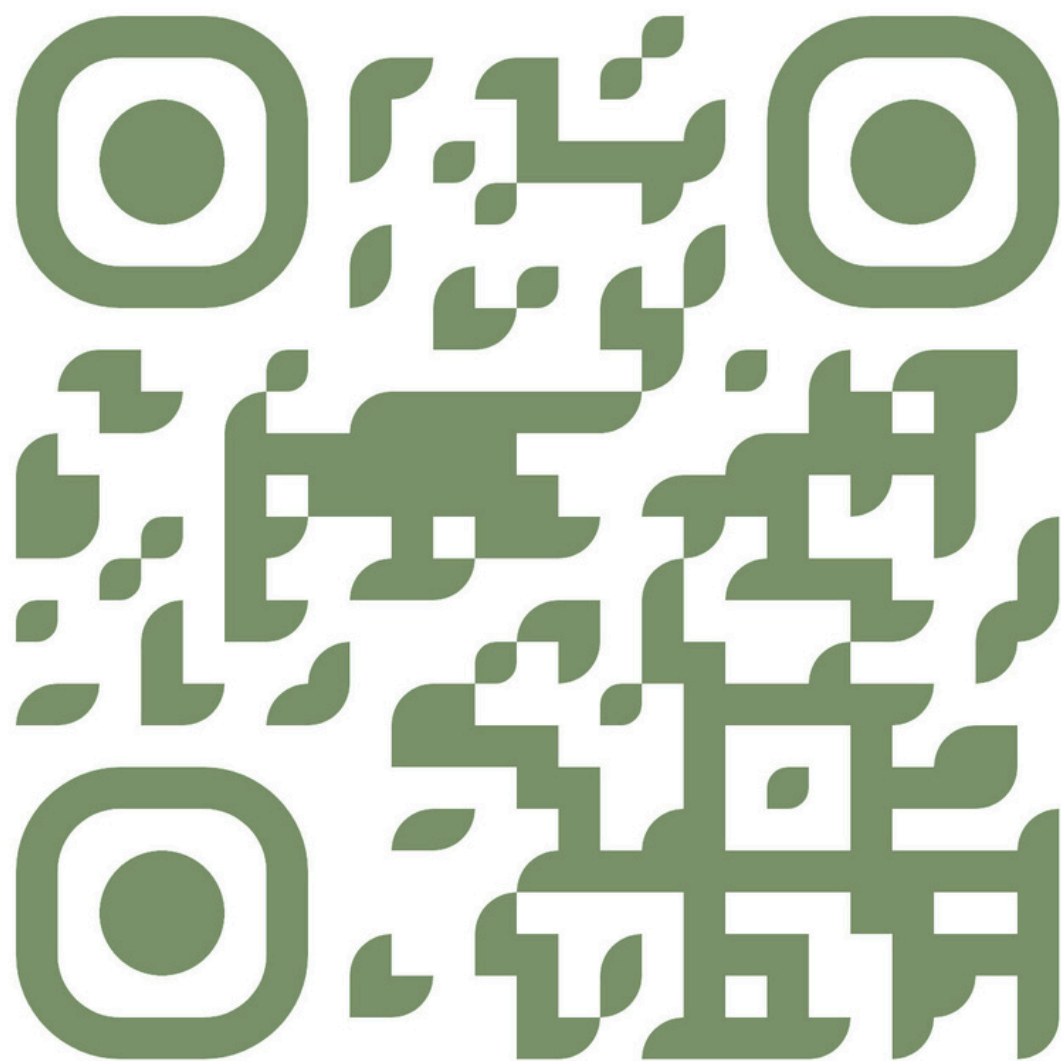
CRITERIO	4 EXCELENTE	3 SATISFACTO RIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Identifica los principales servicios públicos de su localidad.	Identifica todos los servicios públicos principales, explicando claramente su función en la comunidad.	Identifica correctamente la mayoría de servicios públicos y sus funciones básicas.	Reconoce algunos servicios, pero tiene dificultades para diferenciarlos o explicarlos.	No identifica los servicios públicos de su localidad.
Comprende la importancia de contribuir	Demuestra una comprensión sólida de la importancia de contribuir y da ejemplos claros.	Comprende la importancia de contribuir y menciona algún ejemplo.	Muestra comprensión básica, pero necesita guía para entender el impacto de la contribución.	No comprende la importancia de contribuir a los servicios públicos.
Muestra compromiso con el uso responsable de los recursos públicos	Se compromete activamente con el uso responsable de los recursos, mostrando respeto y fomentando su buen uso.	Usa los recursos públicos de manera responsable y respeta su propósito.	Tiene interés en el uso responsable, pero necesita recordatorios.	No muestra interés en el uso responsable de los recursos públicos.
Colabora activamente en las actividades propuestas	Colabora de forma entusiasta, asume responsabilidades y contribuye de manera constructiva.	Participa de manera activa en las actividades, colaborando con sus compañeros/as.	Participa de forma limitada y requiere alguna guía para colaborar.	No participa activamente y necesita ayuda constante para colaborar.

Fuente: Rúbrica adaptada de la actividad “Construimos juntos la ciudad” del programa Código Escuela 4.0 (Ministerio de Educación y Formación Profesional).



ANEXO II: RECURSOS IMPRIMIBLES

Material imprimible tomado de la situación de aprendizaje “Construimos juntos la ciudad” del programa Código Escuela 4.0 (Ministerio de Educación y Formación Profesional).



TÍTULO:

Exploramos nuestra ciudad

AUTORA:

Código Escuela 4.0

CURSO: 3° de Educación Primaria.

ÁREA/S: Ciencias Sociales

Temporalización: -

Número de sesiones: 1 sesión (45 min)

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, los alumnos guiarán a un personaje a través de un tablero que representa una ciudad a través de tarjetas de dirección, desde un punto determinado del tablero hasta distintos lugares importantes como la escuela, el hospital o el parque.

Planificarán rutas más eficientes entre dos puntos considerando variables como distancia y semáforos.

En ciencias de la computación, conceptos como algoritmos y lógica son esenciales para desarrollar programas que resuelven problemas mediante pasos definidos. Por ejemplo, los sistemas GPS utilizan algoritmos para calcular la ruta más eficiente entre dos puntos, considerando variables como distancia, semáforos y tráfico.

MISIÓN DEL ALUMNADO

La misión del alumnado será guiar a un personaje a un lugar específico de la ciudad planificando la ruta más eficiente entre dos puntos del mapa.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.

OBJETIVOS

- Aplicar la lógica para hacer predicciones y tomar decisiones en contextos sociales.
- Diseñar y seguir algoritmos para completar tareas específicas.
- Comprender la importancia de los establecimientos públicos de la ciudad.
- Fomentar habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas.



CONTENIDOS

- Estaciones del año junto con sus características propias y específicas de cada una de ellas.
- Contenidos actitudinales: participación activa y respeto hacia los compañeros.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje basado en el pensamiento. X**
- **Aprendizaje basado en problemas.**
- Aprendizaje basado en proyectos.
- **Aprendizaje cooperativo. X**
- Aprendizaje-servicio.
- Clase invertida (Flipped Classroom).
- Gamificación.
- **Pensamiento de diseño (Design Thinking).**
- **Técnicas y dinámicas de grupo. X**
- STEAM.
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual.
- **Otros: Pensamiento computacional.**

AGRUPAMIENTOS

- **Individual. X**
- **Parejas. X**
- **Pequeño grupo. X**
- Gran grupo.

RECURSOS

PERSONALES

- Maestro/a.
- Posible asistente o voluntario.
- Alumnado.

MATERIALES

- Tablero de 7x6 cuadriculado con el mapa de la ciudad,
- Tarjetas de flechas de dirección, avatares personajes y 5 Tarjetas de misiones

ESPACIALES

- Aula del Futuro.
- Aula de Robótica.
- **Aula de referencia. X**
- Otro espacio:



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD O DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES:

1. Asignación de personajes y misiones: cada grupo recibe un personaje (avatar) y una misión (por ejemplo, ir de casa al hospital).
2. Análisis del mapa: los alumnos examinan el tablero para identificar la mejor ruta. Teniendo en cuenta que la mejor ruta es la más corta y la que tenga menos semáforos.
3. Creación del algoritmo de ruta: utilizan tarjetas de dirección para planificar la secuencia de movimientos.
4. Presentación de rutas: cada grupo muestra su ruta y explica las decisiones tomadas.
5. Ejecución en el tablero: guían a su personaje siguiendo el algoritmo creado.
6. Reflexión en grupo: analizan qué funcionó bien y qué podrían mejorar (Depuración).



SUGERENCIAS

- Variantes del juego: introducir elementos como tráfico o zonas de construcción para añadir complejidad a las rutas.
- Ajuste de Dificultad: para alumnos que requieran más desafío, incluir condiciones como "visitar todos los lugares en el menor número de movimientos",

PRODUCTO FINAL

- Planificación de la ruta más eficiente entre dos puntos de un plano de la ciudad.

EVALUACIÓN

- Aplicación de la lógica para hacer predicciones y tomar decisiones en contextos sociales.
- Diseño y seguimiento de algoritmos para completar tareas específicas.
- Comprensión de la importancia de los establecimientos públicos de la ciudad.
- Fomento de habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas.

INSTRUMENTOS

- **Observación sistemática.** X
- Pruebas orales.
- Prácticas realizadas. X
- **Cuaderno de anotaciones (valoración de la participación).** X
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- **Otros: análisis del resultado final.** X

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad.
- **Apoyo visual.**
- **Aproximación sucesiva (Desglose).** X. La planificación de la ruta se puede desglosar en diferentes tramos.
- **Tutoría entre iguales / Flexibilización.** X.

ANEXOS

- Plantilla de Evaluación (Anexo I).
- Mapa y misiones (Anexo II).



ANEXO I: PLANTILLA DE EVALUACIÓN

CRITERIO	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Diseño y ejecución del algoritmo de ruta.	El algoritmo es preciso y eficiente, sin errores.	El algoritmo es mayormente preciso, con pocos errores menores.	El algoritmo tiene varios errores y no es completamente eficiente.	El algoritmo es ineficaz y contiene muchos errores.
Aplicación de la lógica en la resolución de problemas.	Aplica la lógica de manera excelente para resolver problemas complejos.	Aplica la lógica adecuadamente para resolver problemas comunes.	Aplica la lógica de manera inconsistente, con errores en la resolución.	No aplica la lógica de manera efectiva, con muchos errores en la resolución.
Participación y colaboración en el grupo.	Participa activamente y colabora de manera excelente con el grupo.	Participa y colabora adecuadamente con el grupo.	Participa y colabora de manera limitada, con algunas dificultades.	No participa ni colabora de manera efectiva con el grupo.
Comprensión del rol de las instituciones en la sociedad.	Demuestra una comprensión profunda y detallada del rol de las instituciones.	Demuestra una comprensión adecuada del rol de las instituciones.	Demuestra una comprensión superficial del rol de las instituciones.	No demuestra una comprensión clara del rol de las instituciones.

ANEXO II: MAPA Y MISIONES



TÍTULO: MANDO A DISTANCIA

AUTOR: Código Escuela 4.0

CURSO: 4º Educación Primaria

ÁREA/S: Lengua

Temporalización: 2º Trimestre

Número de sesiones: 3 sesiones

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad plantea a los alumnos el reto de resolver operaciones matemáticas mediante un código de símbolos gráficos en lugar de números. Cada símbolo representa un valor numérico que deben descubrir. Para ello, los estudiantes cuentan con un mando a distancia y un tablero que les proporciona pistas y los orienta hacia el valor correcto de cada símbolo. A medida que descifran el valor de cada elemento, los alumnos pueden resolver las operaciones planteadas. El resultado de la operación será un símbolo, correspondiente al valor del resultado. Esta dinámica está diseñada para fortalecer el pensamiento lógico, el razonamiento deductivo y la capacidad de resolver problemas de forma autónoma, proporcionando una introducción lúdica al pensamiento computacional sin el uso de tecnología. Además, la actividad puede fomentar el trabajo en equipo y la comunicación, ya que los estudiantes pueden intercambiar ideas y ayudar a sus compañeros...

MISIÓN DEL ALUMNADO

En esta emocionante actividad, los niños descubrirán el valor numérico de distintos símbolos. A través de un mando a distancia y un tablero que les proporciona pistas podrán resolverlas. se convertirán en auténticos programadores de historias.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia en comunicación lingüística

OBJETIVOS

- Emplear estrategias adecuadas en la resolución de problemas.
- Realizar cálculos matemáticos sencillos.
- Describir la idoneidad de las soluciones utilizando los principios básicos del pensamiento computacional.
- Desarrollar habilidades en el uso de estrategias de deducción.





CONTENIDOS

- Operaciones matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones
- Símbolos y correspondencia con la serie numérica

METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el pensamiento.
- Aprendizaje cooperativo.
- Trabajo por parejas.
- Técnicas y dinámicas de grupo
- Introducción al pensamiento computacional.

AGRUPAMIENTOS

- Gran grupo (explicación inicial).
- Grupos de 6 alumnos
- Parejas

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Mando
- Tablero
- Fichas de operaciones

ESPACIALES

- Aula de referencia

ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1:

1. Introducción a la actividad. Explicar a los alumnos que van a resolver una serie de operaciones matemáticas utilizando símbolos en lugar de números. Decirles que cada símbolo representa un número desconocido, y su misión es descifrar el valor de cada símbolo para poder realizar las operaciones de la ficha.
2. Presentación de los materiales. Mostrar el tablero y el mando a distancia, explicando que pulsando sobre cada elemento en el mando a distancia y realizando los movimientos que se indican, descubrirán el valor de los símbolos.
3. Demostración rápida. Hacer una pequeña demostración para que los alumnos vean cómo funciona el mando a distancia y el tablero. Además, puedes resolver una operación simple junto con los alumnos para explicar el proceso de descubrir los valores y realizar la operación.
4. Desarrollo de la actividad individual o en grupo. Agrupar a los alumnos por parejas o pequeños grupos, o bien asignar la actividad de forma individual, adjudicando el material necesario para cada caso.

Sesión 1. Repartir la ficha de operaciones 1.

ACTIVIDAD 2: Repartir la ficha de operaciones 2

ACTIVIDAD 3: Repartir la ficha de operaciones 3





SUGERENCIAS



- Cierre de la actividad. Cuando los alumnos terminen, repasar las operaciones en conjunto, verificando los resultados y reflexionando sobre el proceso de descubrimiento.



PRODUCTO FINAL

Una vez finalizada la actividad, invitar a los alumnos a que expliquen y compartan con el resto de la clase cómo descubrieron los valores de los símbolos, resaltando cualquier estrategia o pista que les haya sido útil. Si surgen diferentes estrategias, se puede plantear un debate entre los alumnos para que se fortalezcan sus habilidades de comunicación y su capacidad de razonamiento.

EVALUACIÓN

- Identifica el valor de los símbolos siguiendo las pistas del tablero. 1 2 3 4
- Realiza correctamente las operaciones matemáticas usando los valores de los símbolos 1 2 3 4
- Explica el proceso de deducción de los valores con coherencia. 1 2 3 4
- Muestra autonomía y perseverancia en la resolución de problemas. 1 2 3 4

INSTRUMENTOS

- Observación sistemática.
- Evaluación del desempeño en grupo y en pareja.
- Análisis del resultado final.
- Valoración de la participación.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad
- Aproximación sucesiva (Desglose)
- Tutoría entre iguales
- Flexibilización



ANEXOS

Mando a distancia (Materiales y ficha original de Código escuela 4.0)

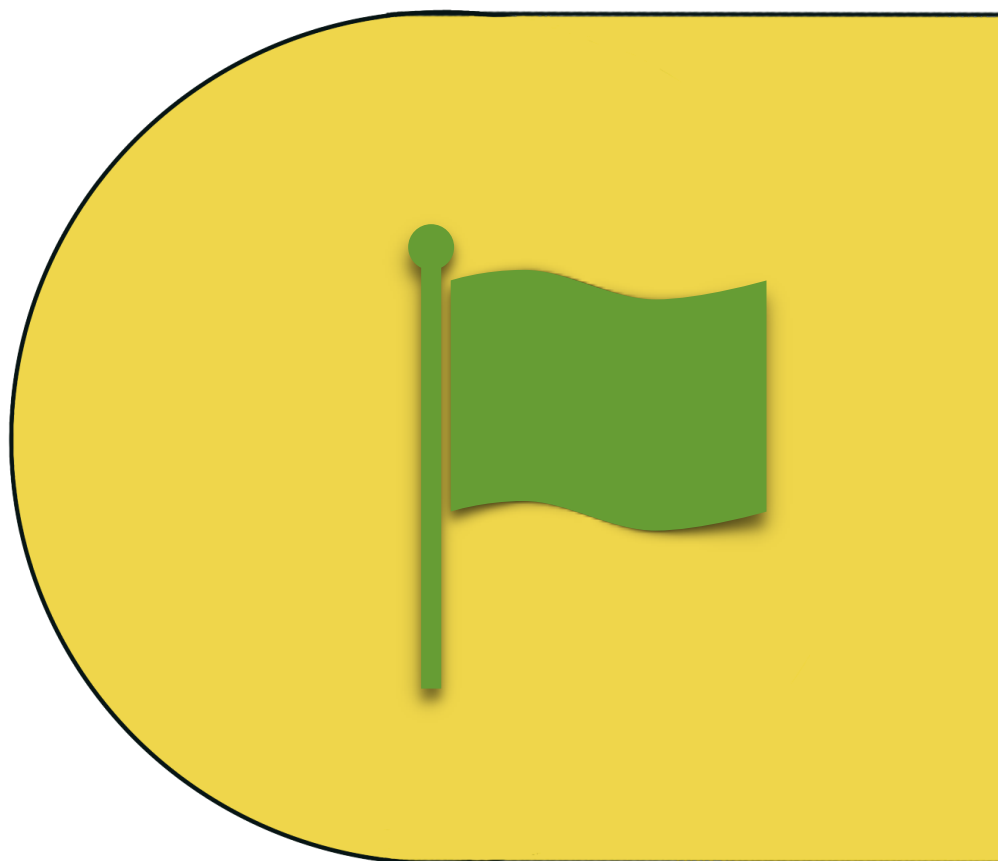




Actividades Desenchufadas



BLOQUE DE INICIO



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

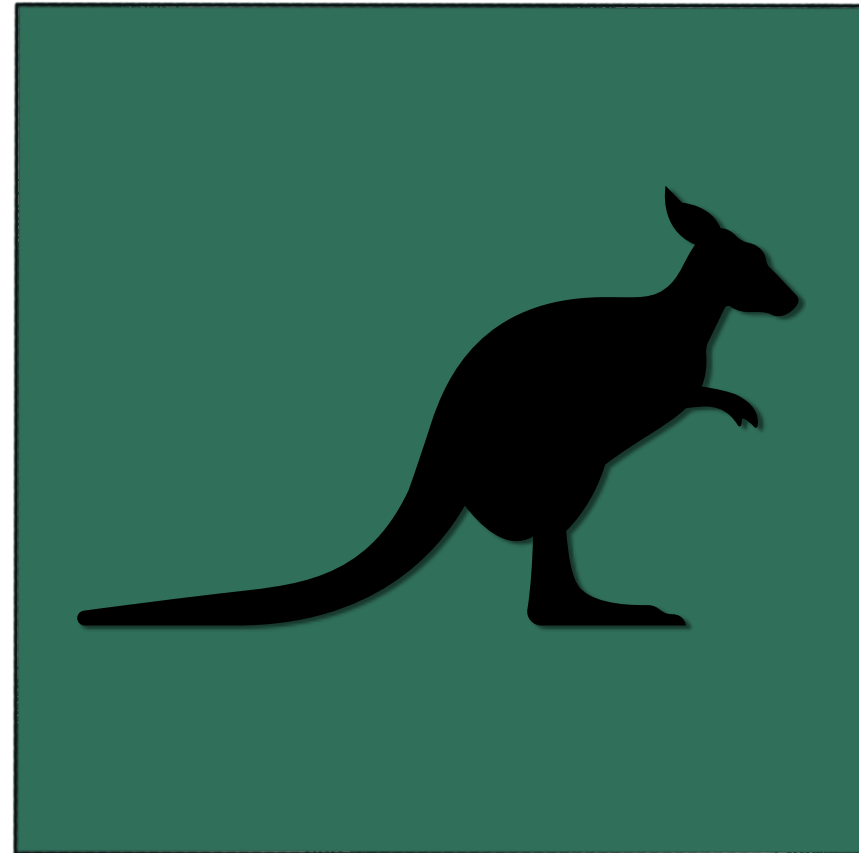




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE MOVIMIENTO: SALTO DE CANGURO.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

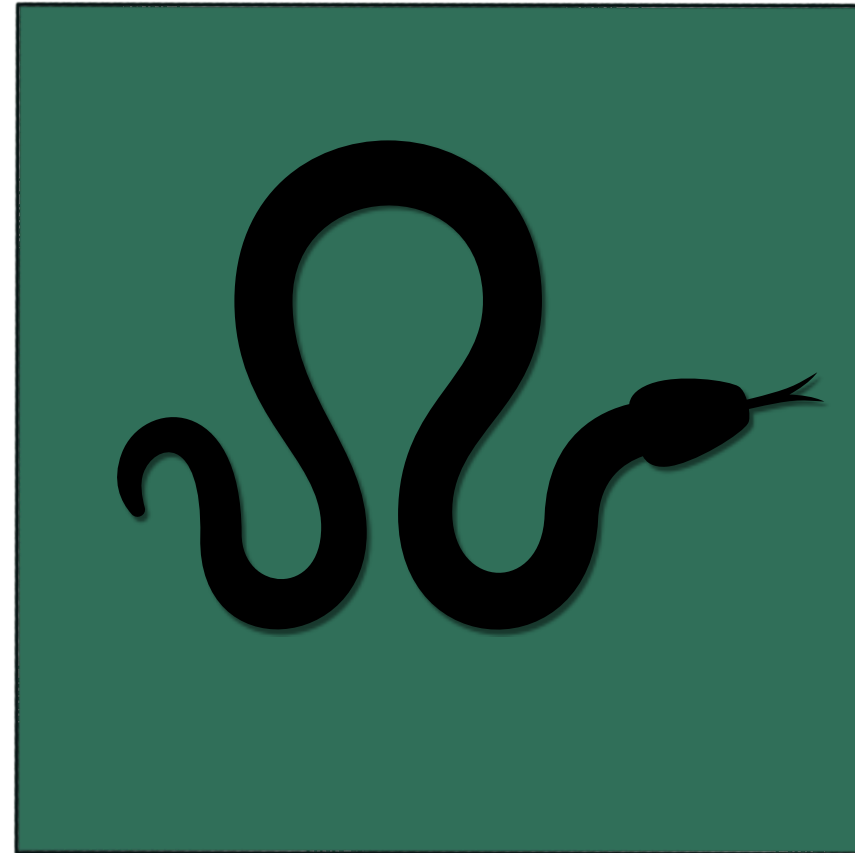
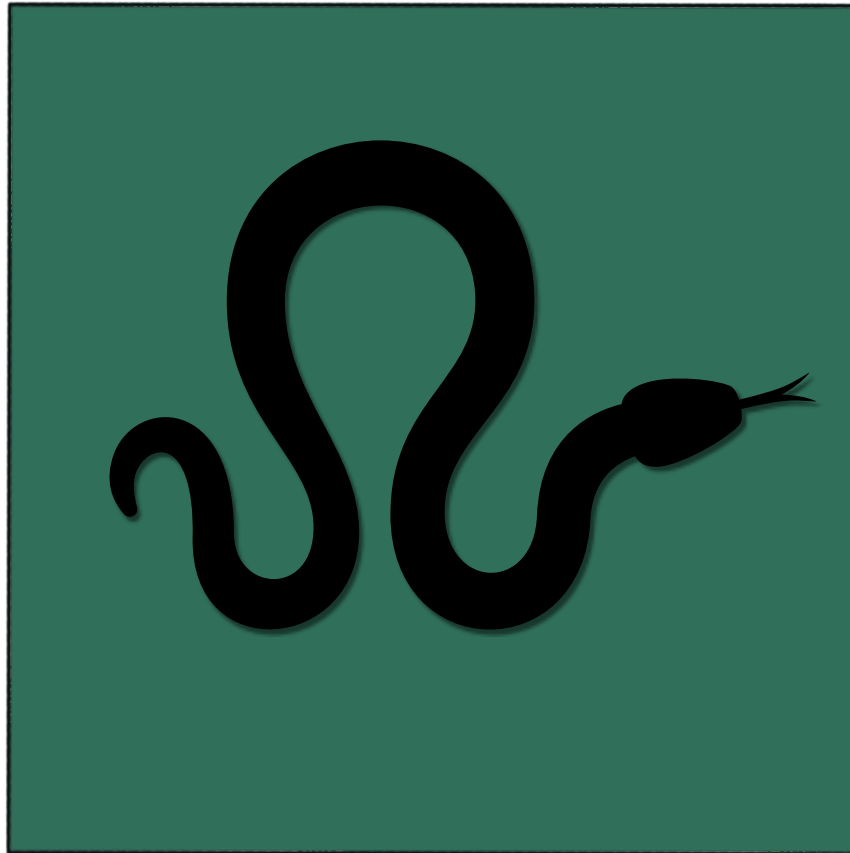




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE MOVIMIENTO: REPTAR COMO UNA SERPIENTE.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"

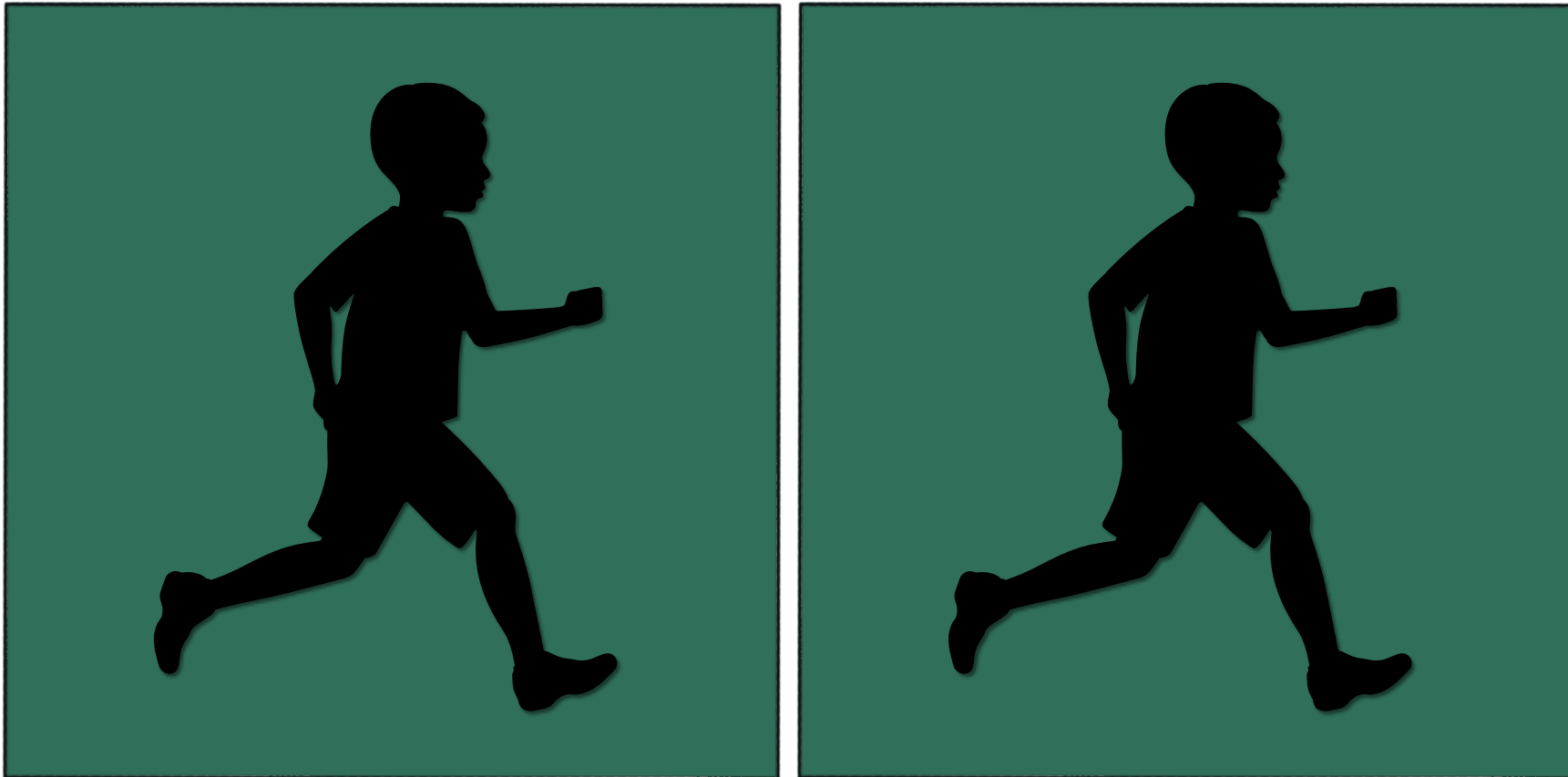


MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



Actividades Desenchufadas

BLOQUES DE MOVIMIENTO: CORRER EN EL SITIO.



*"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"*



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

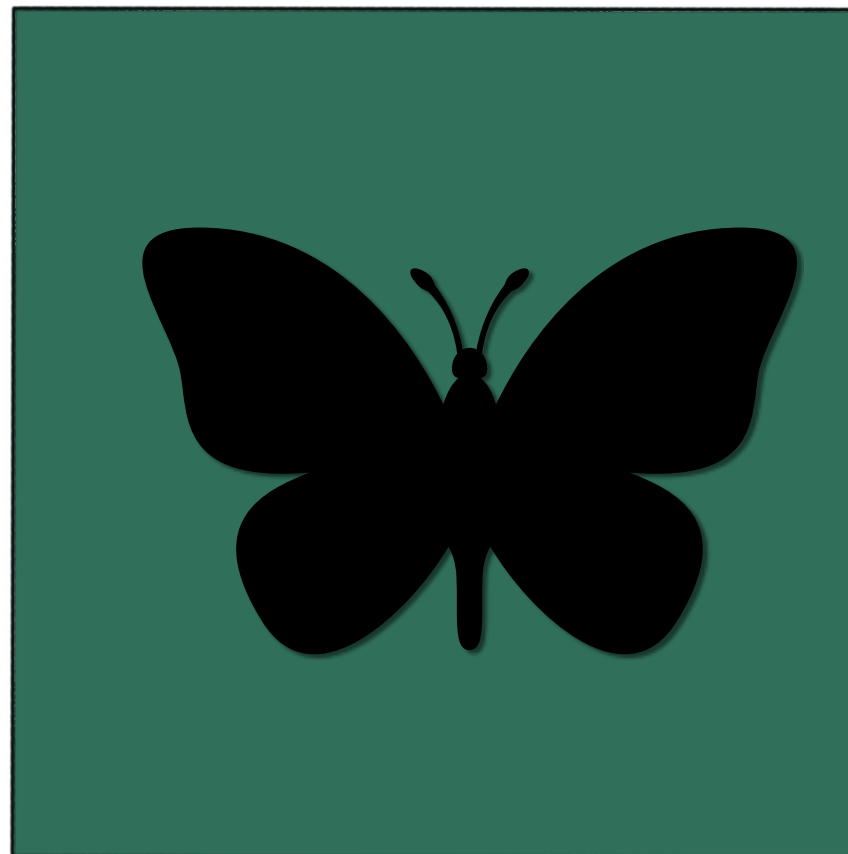




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE MOVIMIENTO: VOLAR COMO UNA MARIPOSA.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

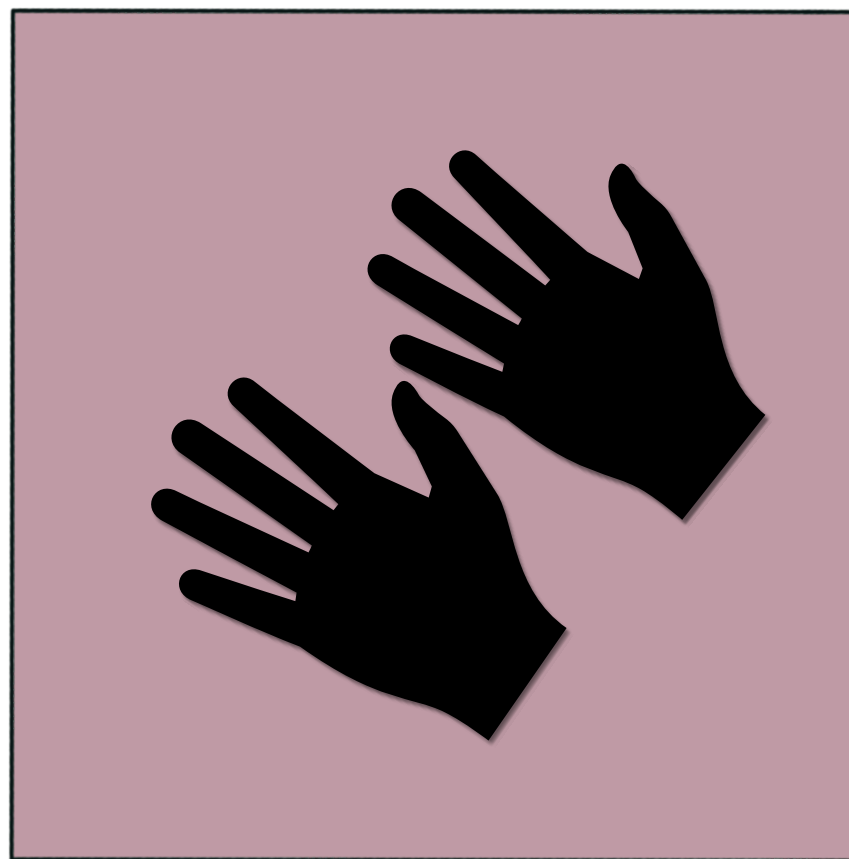
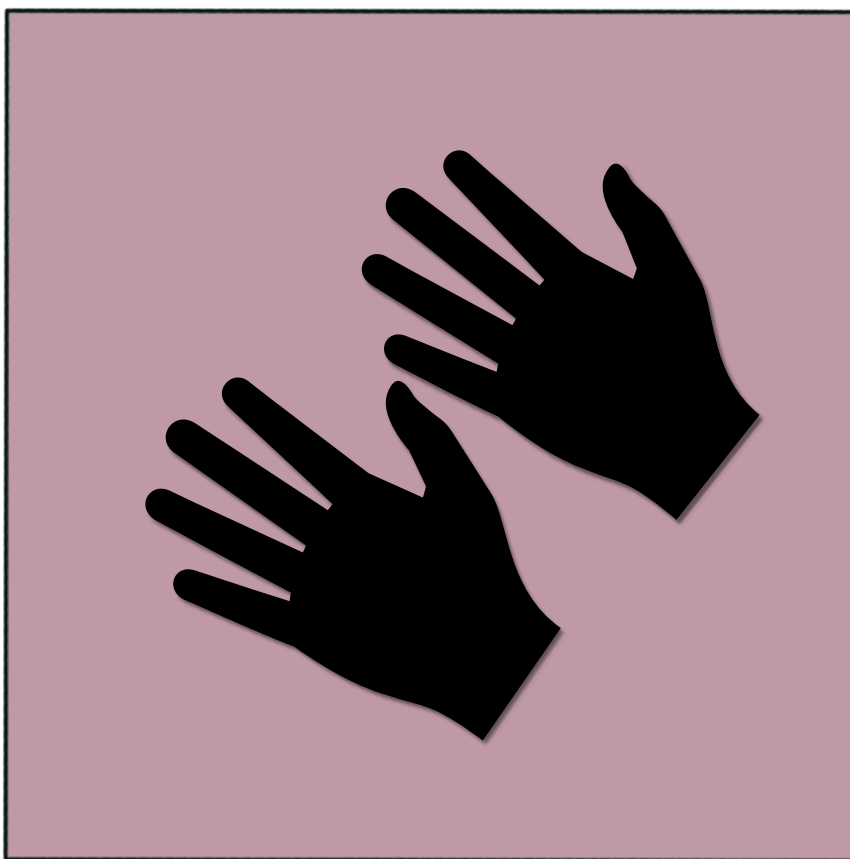




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE SONIDO: APLAUSO.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



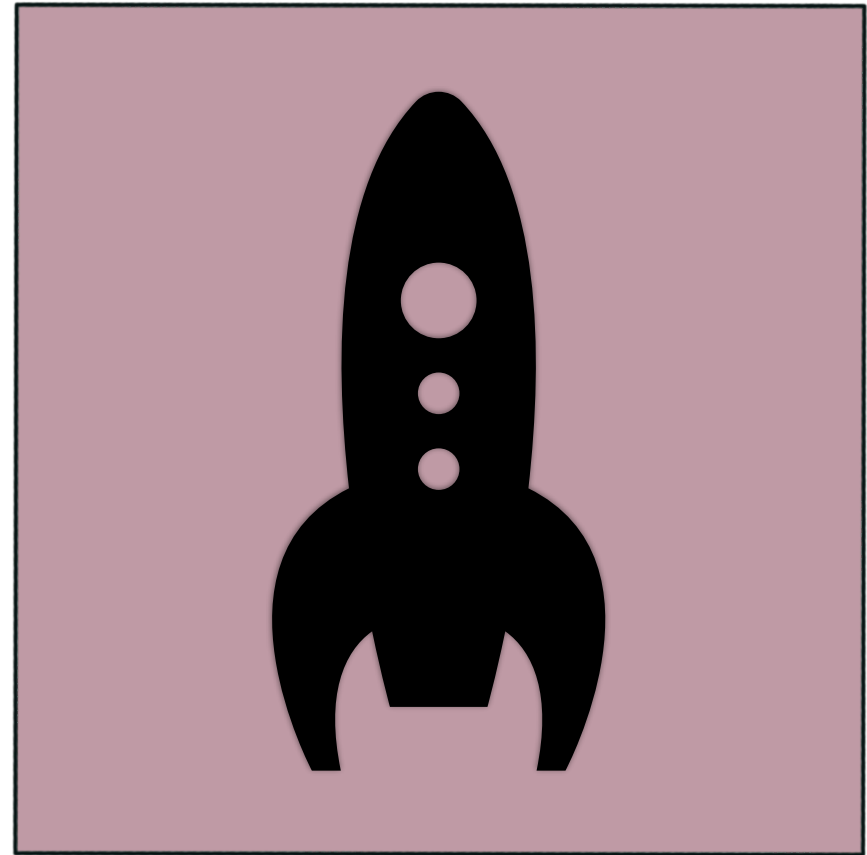
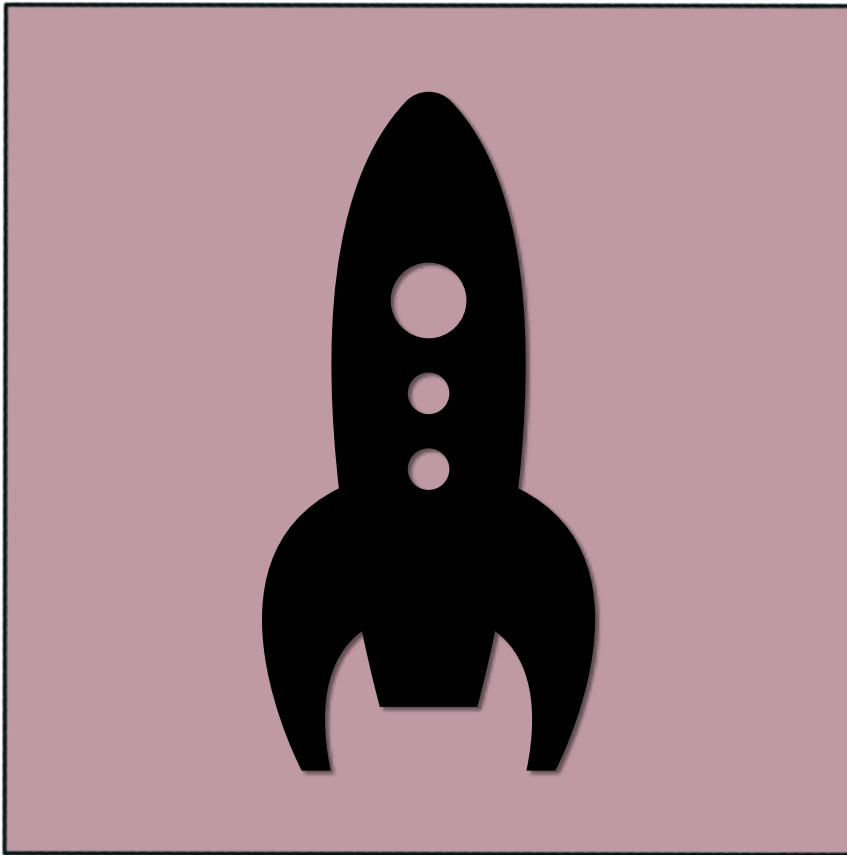
GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Actividades Desenchufadas

BLOQUES DE SONIDO: UN COHETE QUE DESPEGA.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

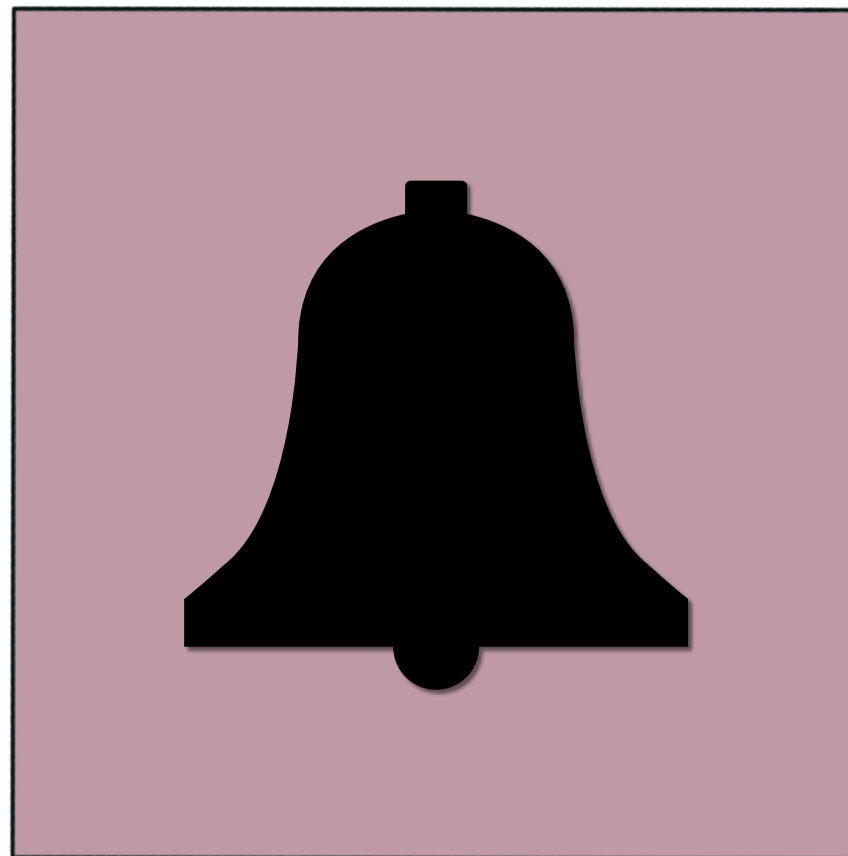
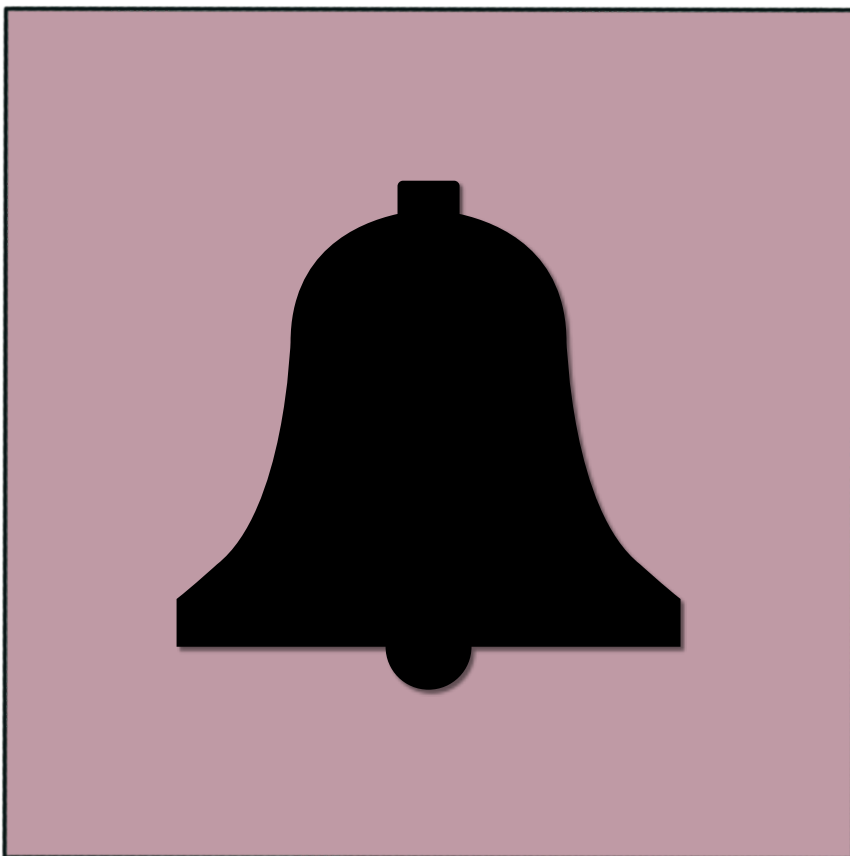




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE SONIDO: UNA CAMPANA.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

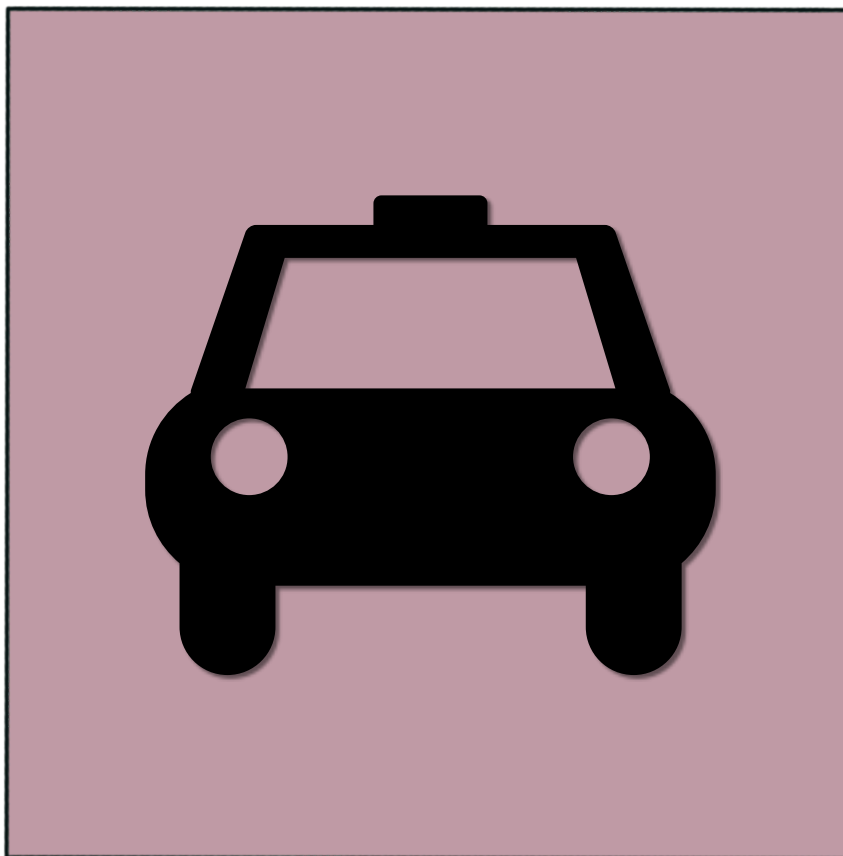
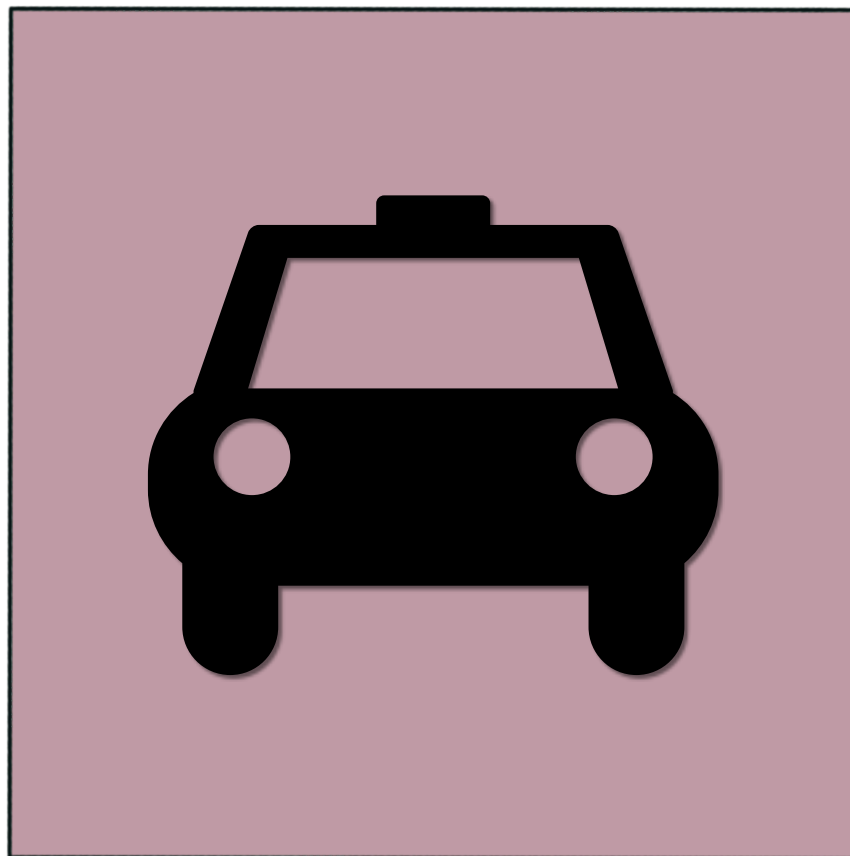




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE SONIDO: UN COCHE.



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES





Actividades Desenchufadas



BUCLES PARA REPETICIÓN DE ACCIONES



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES





Actividades Desenchufadas



BUCLES PARA REPETICIÓN DE ACCIONES



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

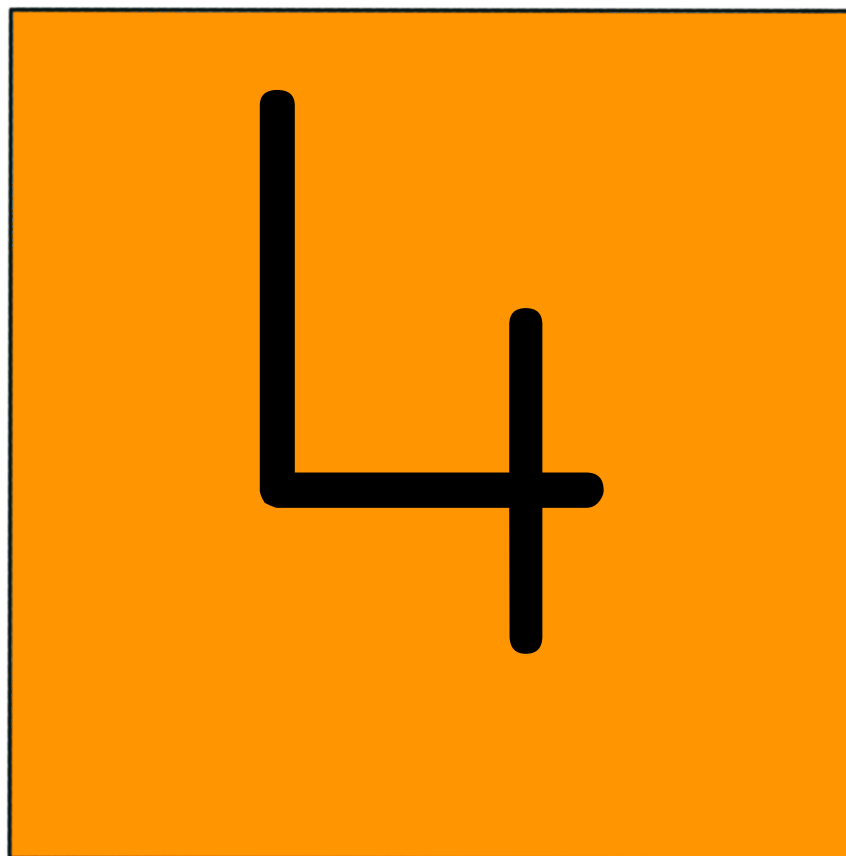
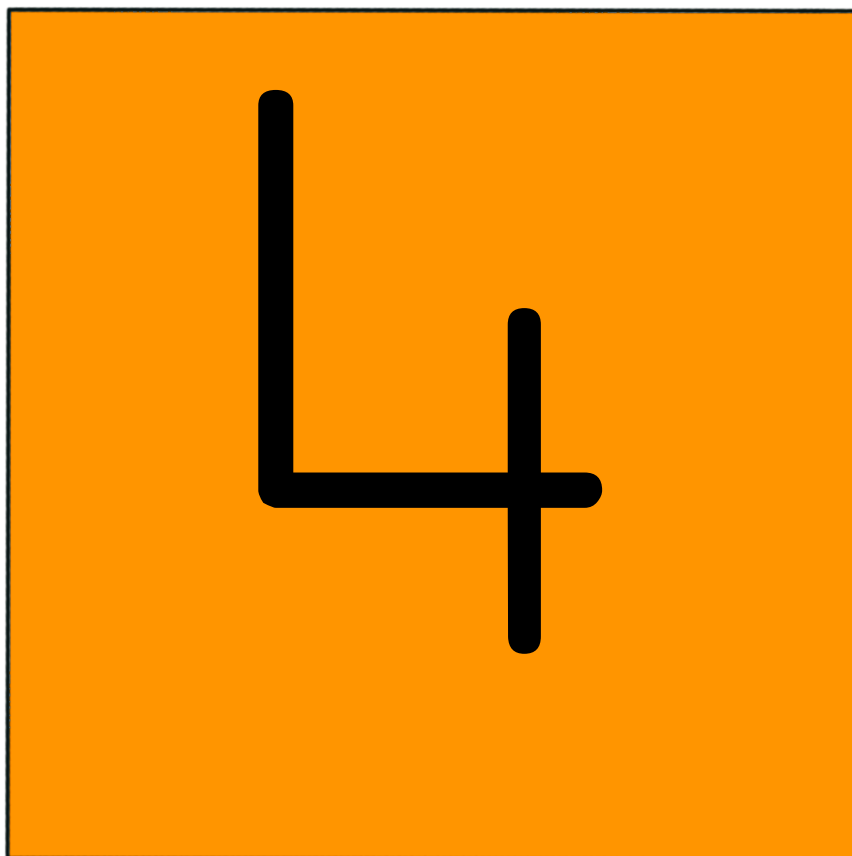




Actividades Desenchufadas



BUCLES PARA REPETICIÓN DE ACCIONES



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

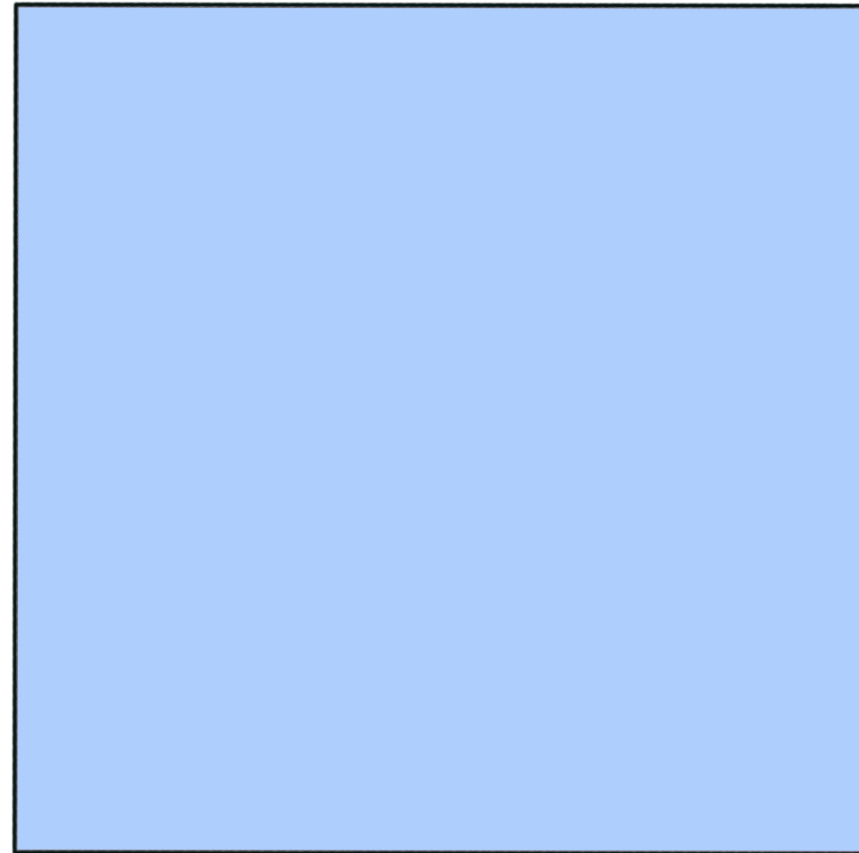
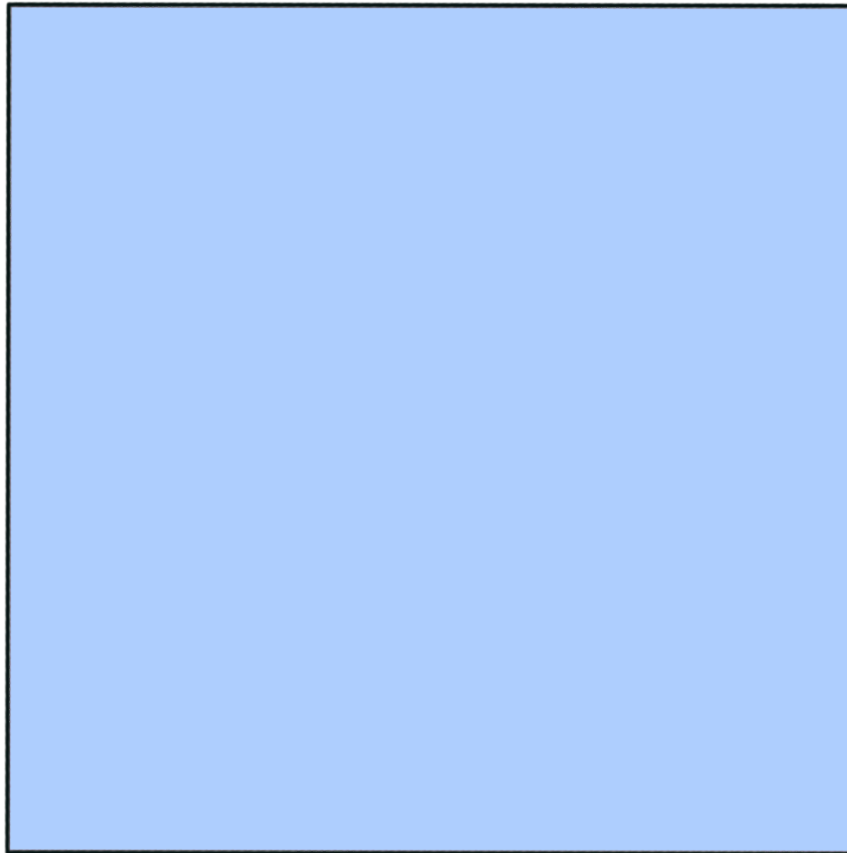




Actividades Desenchufadas



BLOQUES DE ELECCIÓN LIBRE



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

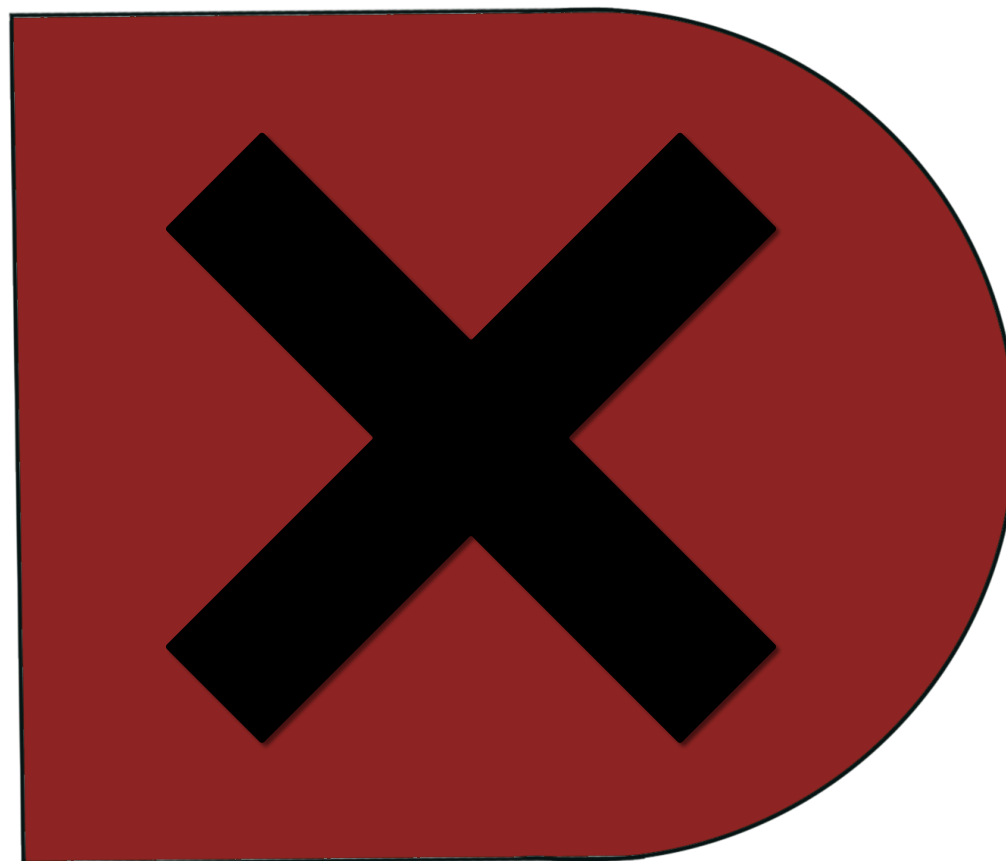




Actividades Desenchufadas



BLOQUE DE FIN DE PROGRAMA



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

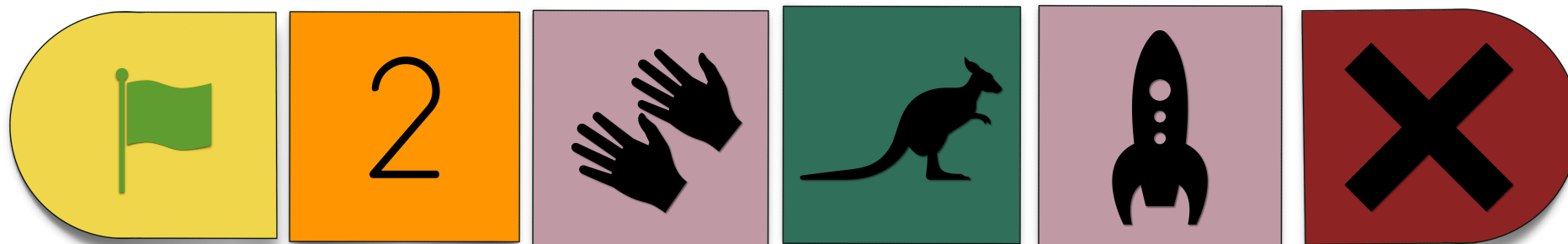
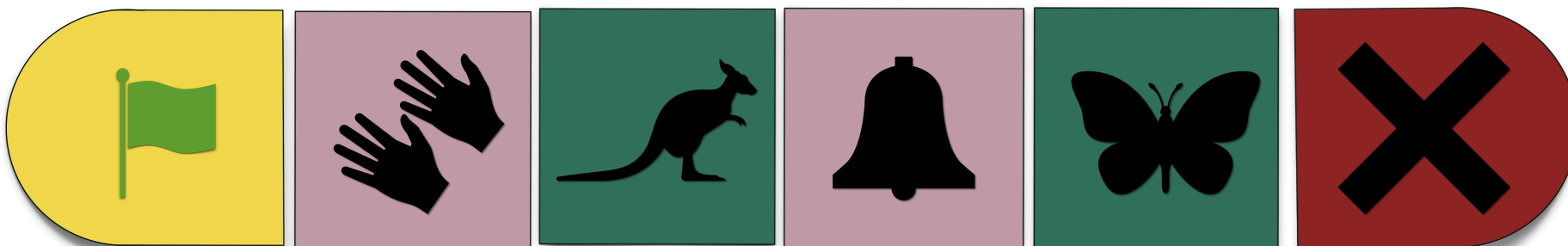




Actividades Desenchufadas



Ejemplo de secuencias:



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"

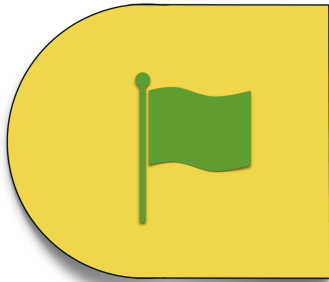


GOBIERNO DE ESPAÑA

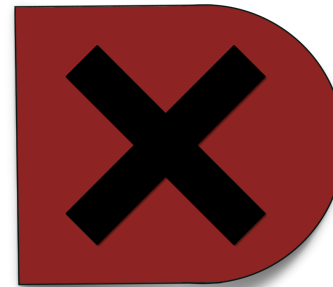
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



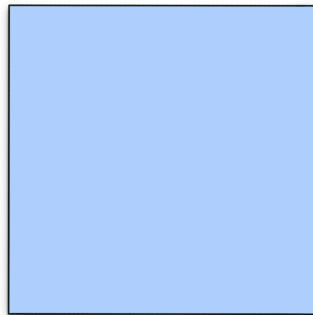
GUÍA DE BLOQUES



Bloque de inicio. Lo colocamos al principio para indicar el inicio del programa.



Bloque de fin. Lo colocamos al final para indicar el fin del programa.



Bloque de elección libre. Podemos inventar una acción a ejecutar cuando se incluya este bloque. Si se imprime el material, puede dibujarse sobre él un icono representativo.



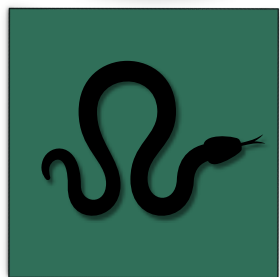
GUÍA DE BLOQUES: Movimiento



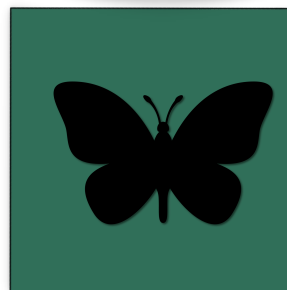
Saltamos como
un canguro.



Corremos sin
movernos de
nuestro sitio.



Reptamos
como una
serpiente.



Agitamos las
alas como una
mariposa.



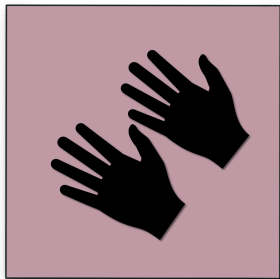
"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"



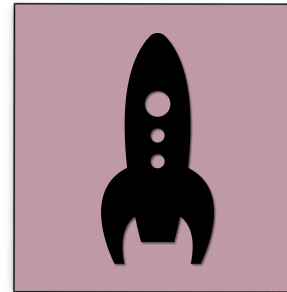
MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



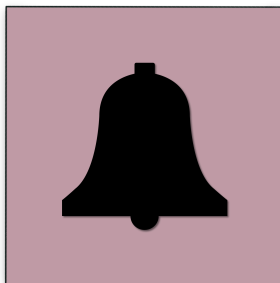
GUÍA DE BLOQUES: Sonido



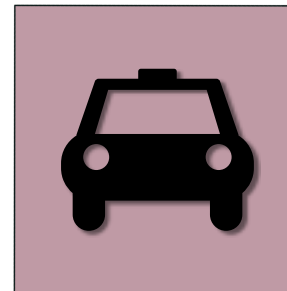
Damos una palmada.



Sonido de cohete. Preguntamos a la clase “¿Cómo suena el lanzamiento de un cohete?” y acordamos el sonido.

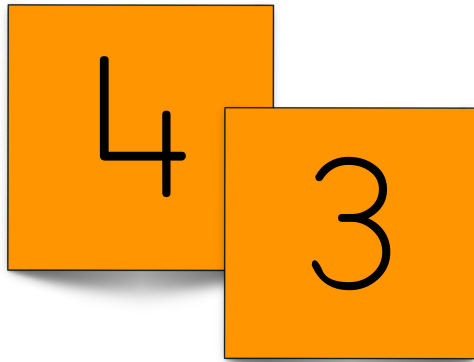


Sonido de una campana: “¡Clin, clin!”



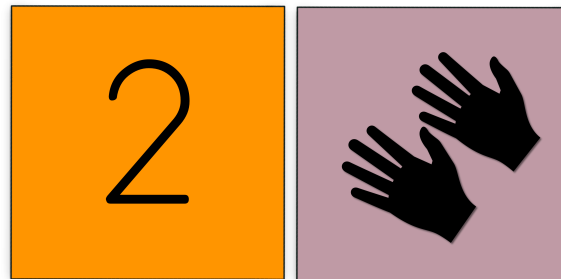
Sonido de un coche: “¡Brum, brum!”

GUÍA DE BLOQUES: Bucles



Son los bloques con números de color naranja.

Utilizaremos los bucles para repetir un sonido o movimiento más de una vez. Colocamos el número (que indica el número de repeticiones), seguido del bloque de acción que queremos repetir.



Este conjunto de bloques indica: dos palmadas.

TÍTULO: MUEVETE COMO UN
ROBOT

AUTOR: Código Escuela 4.0

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años) y 1º

ÁREA/S: CEXPRESION MUSICAL Y PLÁSTICA

Temporalización: Cualquier trimestre

Número de sesiones: 1 sesión
ampliable

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad crearemos un algoritmo, haciendo uso de las tarjetas, para programar una breve coreografía de sonidos, gestos y movimientos. A través de esta propuesta, nuestro alumnado conocerá como los robots ejecutan un programa siguiendo el algoritmo paso a paso.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Ser capaz de desarrollar una secuencia de coreografía con varias actividades.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia artística y musical
- Competencia digital.

OBJETIVOS

- Desarrollar el pensamiento lógico, ayudando al alumnado a comprender como se estructura un programa.
- Fomentar la creatividad a través de la exploración y creación de sus propias secuencias de movimientos y sonidos.
- Mejorar la coordinación motora.
- Introducir la programación a través de una primera experiencia en programación de manera accesible y lúdica.





CONTENIDOS

- Representación corporal de una secuencia
- Transmisión oral de información.
- Seguimiento de instrucciones secuenciadas.
- Introducción al concepto de algoritmo.
- Iniciación al pensamiento computacional (lógica y predicción).

METODOLOGÍA

AGRUPAMIENTOS

- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje cooperativo X
- Aprendizaje-servicio X
- Clase invertida (Flipped Classroom)
- Gamificación
- Pensamiento de diseño (Design Thinking)
- Técnicas y dinámicas de grupo
- STEAM
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
- Otros:_____

- Individual:
- Parejas: X
- Pequeño grupo: X
- Gran grupo: X

RECURSOS

PERSONALES

- Profesorado.
- Alumnado.

MATERIALES

- Tajetas de bloques impresas, tijeras, cinta adhesiva, pizarra y espacio en el aula.

ESPACIALES

- Aula



ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD 1:

Para preparar la actividad necesitamos imprimir y recortar las tarjeta de bloques y un lugar visible donde exponer las tarjetas.

Explicaremos a la clase que los robots siguen las instrucciones que crea una persona.

Mostraremos los bloques de programación que vamos a utilizar y practicaremos con la clase los sonidos y los movimientos a realizar.

Realizaremos una secuencia que mostraremos a la clase pegando las tarjetas en un lugar visible.

Pediremos a la clase que ejecute el programa al mismo ritmo, comenzando despacio y marcando el ritmo.

Realizaremos varias combinaciones de bloques

ajustaremos la dificultad añadiendo quitando bloques, como los bucles.

Por ultimo podemos invitar a algún alumno a elegir los bloques para una secuencia que ejecutara el resto de la clase.





SUGERENCIAS



- Se puede adaptar el nivel de la actividad aumentando reduciendo el numero de bloques.
-



PRODUCTO FINAL

Realizar una coreografía para una festividad del centro.

.

EVALUACIÓN

- Comprende y ejecuta los movimientos y sonidos asociados a cada clase
- Comprende el orden de la ejecución de acciones que forman parte de la secuencia
- Se adapta al ritmo propuesto para ejecutar la secuencia
- Participa y aporta ideas mostrando iniciativa
-

INSTRUMENTOS

- Criterios de evaluación
- Autoevaluación
- Coevaluación



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad
- Apoyo visual
- Aproximación sucesiva (Desglose)
- Temporalización flexible:
- Tutoría entre iguales:
- Flexibilización.
- Otros: _____
-



ANEXOS

- fichas de la actividad
- tabla de evaluación



TÍTULO:

Pasacalles de Carnaval

AUTOR:

Blanca Pelayo Sendra



CURSO: 1º curso de Educación Primaria.

ÁREA/S: Ciencias Sociales.

Temporalización: 2º trimestre.

Número de sesiones: 2 sesiones de 45 minutos.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, el alumnado se convertirá en el equipo encargado de planificar el recorrido de un pasacalle de Carnaval por la ciudad, asegurándose de que el desfile avance respetando las normas básicas de seguridad vial.

A través de este reto, los estudiantes no solo repasarán contenidos del área de Ciencias Sociales, sino que también desarrollarán habilidades relacionadas con el pensamiento computacional, como la planificación y la secuenciación de acciones.

Se trata de una actividad de consolidación, por lo que previamente el alumnado debe conocer los conceptos básicos relacionados con la seguridad vial. A partir de esos conocimientos, tendrán que tomar decisiones y organizar el desfile para que pueda desarrollarse con éxito.

MISIÓN DEL ALUMNADO

Esta situación de aprendizaje se presentará en forma de reto a través de la siguiente pregunta guía: ¿Seremos capaces de diseñar y resolver el recorrido de un pasacalle de Carnaval por el barrio respetando las normas de seguridad vial?

COMPETENCIAS

- **Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología:** los alumnos deben analizar un plano, interpretar señales y diseñar recorridos, así como utilizar la orientación espacial, la lógica y la planificación de secuencias.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** el alumnado trabaja en parejas, toma decisiones y reflexiona sobre sus propias estrategias y soluciones.
- **Competencia ciudadana:** al aplicar normas de seguridad vial y comprender su importancia para la convivencia.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales:** la actividad se sitúa en el contexto del Carnaval, una celebración cultural cercana al alumnado.

OBJETIVOS

- Reconocer señales e indicaciones para circular por la ciudad.
- Crear un recorrido siguiendo pautas de seguridad vial.
- Trabajar el pensamiento algorítmico a través de rutas en una cuadrícula.
- Desarrollar la lateralidad sobre un plano.



CONTENIDOS



CIENCIAS SOCIALES:

- Seguridad vial. La ciudad como espacio de convivencia. Normas básicas en los desplazamientos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción. Significado de algunas señales de tráfico.

TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA:

- Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) y de recursos digitales adaptados al nivel lector del alumnado.
- Interpretación y ejecución de algoritmos sencillos (instrucciones con pasos ordenados, reglas de juegos, secuencias).
- Fases del pensamiento computacional: Descomposición de una tarea en partes más sencillas, y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema.

MATEMÁTICAS:

- Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo a través de vocabulario adecuado (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que, menos cerca que, más lejos que, menos lejos que...).
- Proceso guiado de modelización (dibujos, esquemas, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones...) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana.
- Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje basado en el pensamiento. X**
- **Aprendizaje basado en problemas. X**
- Aprendizaje basado en proyectos.
- **Aprendizaje cooperativo. X**
- Aprendizaje-servicio.
- Clase invertida (Flipped Classroom).
- Gamificación.
- Pensamiento de diseño (Design Thinking). X
- **Técnicas y dinámicas de grupo. X**
- STEAM.
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual.
- Otros.

AGRUPAMIENTOS

- Individual.
- **Parejas. X**
- Pequeño grupo.
- **Gran grupo. X**

RECURSOS

PERSONALES

- Maestro-tutor.
- Maestro de apoyo.
- Alumnado.

MATERIALES

- Material imprimible: señales, hojas de ruta (una por pareja) y planos.
- Lápices y/o rotuladores.

ESPACIALES

- Aula del Futuro.
- Aula de Robótica.
- **Aula de referencia. X**
- Otro espacio:.



ACTIVIDADES:

SESIÓN 1: COMPRENDEMOS EL RETO Y EXPLORAMOS EL PLANO DEL BARRIO

1. Presentación del reto

El docente presenta la actividad explicando al alumnado que se va a organizar un pasacalle de Carnaval por el barrio, pero que antes es necesario decidir por qué calles puede pasar para que sea seguro. Se plantea el reto al grupo: encontrar un recorrido adecuado respetando las normas de seguridad vial.

2. Observación del plano del barrio

El docente proyecta en la pizarra el plano del barrio y señala el colegio como punto de partida del pasacalle. Explica que el desfile comenzará saliendo del colegio en la dirección que indica la flecha amarilla y que deberá regresar siguiendo la dirección de la flecha roja. A continuación, recuerda las normas de seguridad vial que deberán tener en cuenta: respetar los semáforos y no entrar en calles prohibidas.

3. Identificación de señales y normas

El alumnado observa el plano con las diferentes señales de tráfico. El docente reparte una copia del plano a los alumnos y les pide que rodeen las señales que permiten el paso y que tachen aquellas que lo prohíben. Durante esta actividad, se comentan en voz alta algunas decisiones para asegurar que todos comprenden el significado de las señales.

4. Propuesta de recorridos en gran grupo

Una vez identificadas las señales, el grupo propone posibles recorridos que el pasacalle podría seguir. Entre todos, se pueden dibujar uno o varios recorridos válidos en el plano de la pizarra, comentando las decisiones tomadas.

SESIÓN 2: DISEÑAMOS Y RESOLVEMOS RECORRIDOS

1. Creación de recorridos por parejas

El alumnado se organiza por parejas. Cada pareja recibe un plano del barrio sin señales. Su tarea consiste en diseñar su propio recorrido para el pasacalle, añadiendo las señales de tráfico que consideren necesarias. Deben asegurarse de que el recorrido respeta las normas ya trabajadas: seguir la dirección de salida y llegada indicada por las flechas, respetar los semáforos y evitar calles prohibidas.

2. Intercambio de planos y resolución de rutas

Una vez finalizados los recorridos, las parejas intercambian sus planos con otra pareja de la clase. Ahora deberán resolver la ruta propuesta, indicando el camino mediante una secuencia de flechas (avanzar recto, girar a la derecha, girar a la izquierda, etc.).

3. Comprobación y corrección

Después de un tiempo suficiente para resolver el recorrido, las parejas devuelven los planos a sus creadores. Estos comprobarán si la ruta coincide con la estrategia que habían pensado al diseñarla.

4. Puesta en común y reflexión final

Para finalizar, el docente invita al alumnado a comentar la experiencia. Se puede preguntar si sus recorridos fueron resueltos como esperaban o si encontraron diferentes maneras de llegar al destino. Esta reflexión permite destacar que un mismo problema puede tener varias soluciones válidas, siempre que se respeten las normas establecidas.

SUGERENCIAS



- Repasar con el alumnado las normas básicas de seguridad vial: significado de los semáforos, señales de prohibido, calles peatonales, etc.
- Proporcionar dos modelos de circuito para poder graduar la dificultad de la actividad. En el circuito de nivel 1 (menor complejidad) se añadirán dos stops y un semáforo para realizar el pasacalle. En el circuito de nivel 2 (mayor complejidad) se podrían añadir hasta tres stops y dos semáforos.
- Mantener el plano del barrio visible en la pizarra mientras los alumnos trabajan.
- Formar parejas equilibradas combinando diferentes niveles de habilidad para que se apoyen entre ellos.

PRODUCTO FINAL

1. **Recorrido seguro en el plano del barrio.** Cada pareja marcará en su plano el camino que seguirá el pasacalle de Carnaval, respetando la dirección de salida y llegada indicada por las flechas. Sobre el plano, los alumnos colocarán las señales de tráfico necesarias (semáforos, calles prohibidas, pasos permitidos) para garantizar que el recorrido cumpla con las normas de seguridad vial.
2. **Resolución de un recorrido diseñado por otra pareja.** Cada pareja recibirá el plano de otra pareja y deberá resolver la ruta propuesta, señalando el camino mediante una secuencia de flechas que indique claramente los giros y las calles a seguir.

EVALUACIÓN

- Identifica y respeta las señales de tráfico en el plano.
- Organiza la información del plano para diseñar un recorrido lógico y secuencial.
- Divide el recorrido en pasos claros y ordenados (avance recto, giros, etc.)
- Colabora activamente con la pareja para diseñar y resolver recorridos.

INSTRUMENTOS

- **Observación sistemática. X**
- Pruebas orales.
- **Prácticas realizadas. X**
- **Cuaderno de anotaciones. X**
- Autoevaluación.
- **Coevaluación. X**
- Otro:

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- **Anticipación de la actividad. X.** Se explican previamente los pasos de la actividad y el uso de Tale-Bot para que los alumnos conozcan lo que van a hacer.
- **Apoyo visual. X.** Los planos, señales de tráfico recortables y flechas físicas ayudan a entender las normas de seguridad vial al alumnado que necesita apoyo visual o manipulativo.
- **Aproximación sucesiva (Desglose). X.** Dividir la actividad en subpasos claros (identificar señales, diseñar recorrido, etc) permite que los alumnos trabajen de manera progresiva, evitando sobrecarga cognitiva.
- Temporalización flexible.
- **Tutoría entre iguales. X.**
- **Flexibilización. X.** Permite adaptar la complejidad del recorrido según el nivel del alumno: planos más sencillos, menos calles o más pistas visuales.

ANEXOS

- Plantilla de evaluación (Anexo I).
- Recursos imprimibles (Anexo II).

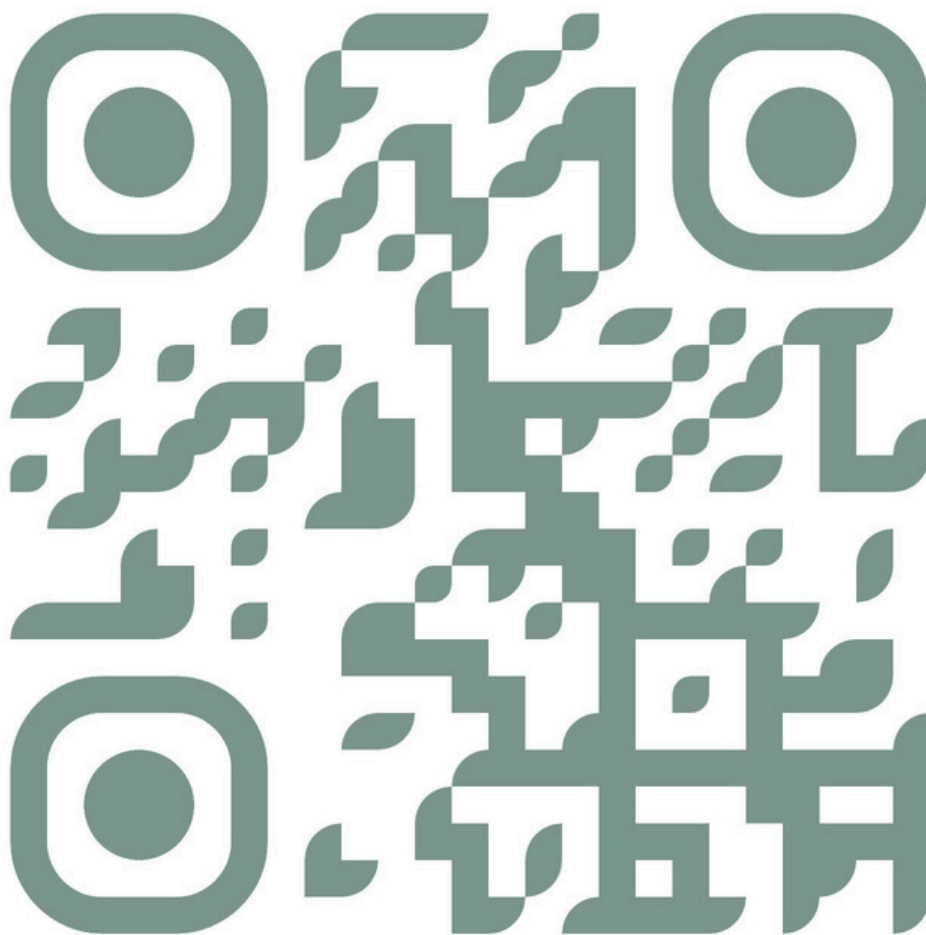


ANEXO I: PLANTILLA DE EVALUACIÓN

CRITERIO	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Educación vial	Identifica y explica correctamente el significado de las señales de tráfico, demostrando conocimiento profundo y preciso.	Identifica y explica correctamente el significado de la mayoría de las señales de tráfico, con algunas omisiones.	Tiene dificultades para identificar y explicar el significado de las señales de tráfico.	No logra identificar ni explicar correctamente el significado de las señales de tráfico.
Pensamiento computacional	Aplica secuencias de pasos lógicas y creativas de forma autónoma.	Identifica y secuencia correctamente la mayoría de los pasos del reto.	Identifica pasos básicos, pero necesita ayuda para completarlos.	Muestra dificultad para identificar y secuenciar pasos en el reto.
Estrategia y toma de decisiones	Desarrolla y aplica estrategias efectivas y creativas.	Planifica la mayoría de sus decisiones.	Intenta planificar, pero sus decisiones son inconsistentes.	Toma decisiones sin planificación ni análisis de consecuencias.
Trabajo en equipo	Colabora eficazmente, y mantiene una comunicación clara y constructiva.	Colabora activamente y se comunica con claridad la mayoría del tiempo.	Colabora parcialmente, pero con dificultades de comunicación.	Participa de forma limitada, con dificultades para colaborar.

ANEXO II: RECURSOS IMPRIMIBLES

Material imprimible tomado de la situación de aprendizaje “Pasacalles de Carnaval” del programa Código Escuela 4.0 (Ministerio de Educación y Formación Profesional).



SEÑALES, PLANOS Y HOJA DE RUTA

TÍTULO:

Romero Britto, el pintor de la alegría

AUTORAS:

Blanca Pelayo y Esther Martínez

CURSO: 1º curso de Educación Primaria.

ÁREA/S: Educación Artística.

Temporalización: Cualquier trimestre.

Número de sesiones: 6-7 sesiones.

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Esta situación de aprendizaje toma como referencia al artista brasileño Romero Britto para acercar al alumnado al arte contemporáneo a través de una propuesta que combina creatividad, investigación y pensamiento computacional. A partir del descubrimiento de algunas de sus obras, los alumnos observan y detectan elementos característicos de su estilo, como los colores brillantes, las líneas gruesas y los patrones decorativos. Posteriormente, mediante el uso de Tale-Bot, recrean de forma cooperativa la historia del artista, asumiendo distintos roles dentro del equipo para resolver retos de programación sencillos. Finalmente, el alumnado se convierte en artista y crea su propia obra inspirada en el estilo de Britto, aplicando patrones y colores característicos.

MISIÓN DEL ALUMNADO

La misión del alumnado será investigar las pistas de una misteriosa caja de arte para descubrir quién es Romero Britto, programar a Tale-Bot para reconstruir su historia y, finalmente, crear su propia obra siguiendo su estilo lleno de colores, líneas y patrones.

COMPETENCIAS

- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla a través de las conversaciones en asamblea, la formulación de hipótesis y la explicación de ideas durante el trabajo cooperativo.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** se trabaja al programar el recorrido de Tale-Bot, planificando secuencias de movimientos, y resolviendo retos de programación.
- **Competencia digital:** se desarrolla mediante el uso de un robot educativo como herramienta para explorar conceptos básicos de programación.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** se fomenta a través del trabajo cooperativo y la asunción de roles dentro del equipo.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales:** se desarrolla al conocer la obra de Britto, analizar sus características y experimentar la creación artística.

OBJETIVOS

- **Iniciarse en el pensamiento lógico y computacional,** planificando secuencias de acciones y resolviendo retos sencillos mediante la programación de un robot educativo.
- **Aprender a trabajar de forma cooperativa,** asumiendo distintos roles dentro del equipo, respetando turnos y colaborando para alcanzar un objetivo común.
- **Desarrollar la creatividad y la expresión artística,** experimentando con colores, patrones y formas para crear producciones propias inspiradas en el estilo del artista.
- **Observar y explorar el entorno artístico y cultural,** mostrando interés por conocer las creaciones de Romero Britto.



CONTENIDOS

- Representación gráfica en cuadrícula.
- Transmisión oral de información.
- Seguimiento de instrucciones secuenciadas.
- Introducción al concepto de algoritmo.
- Iniciación al pensamiento computacional (lógica y predicción).

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

- Recepción y apreciación de obras artísticas.
- Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación: preparación, generación y resultado. Ejecución individual y grupal.
- Elementos configurativos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura, color.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje basado en el pensamiento.** X
- **Aprendizaje basado en problemas.** X
- Aprendizaje basado en proyectos.
- **Aprendizaje cooperativo.** X
- Aprendizaje-servicio.
- Clase invertida (Flipped Classroom).
- Gamificación.
- **Pensamiento de diseño (Design Thinking).** X
- **Técnicas y dinámicas de grupo.** X
- STEAM.
- Realidad Aumentada/ Realidad Virtual.
- Otros: **Aprendizaje mediante algoritmo (pasos y reglas).**

AGRUPAMIENTOS

- **Individual** (producto final). X
- Parejas.
- **Pequeño grupo** (tarea de detectives y programación de la historia). X
- **Gran grupo** (asamblea inicial). X

RECURSOS

PERSONALES

- Maestro/a-tutor.
- Maestro/a de apoyo.
- Alumnado.

MATERIALES

- Robots Tale-Bot.
- Recursos para llevar a cabo la asamblea de descubrimiento.
- Tarjetas para programar los itinerarios que ha de recorrer Tale-Bot para describir la historia de la vida y obra de Britto.
- Plantilla con tabla de doble entrada con los diferentes patrones para reproducir una obra de Britto.
- Plantillas con diferentes elementos usados por Britto en su obra.

ESPACIALES

- Aula del Futuro.
- **Aula de Robótica (One Clic).** X
- **Aula de referencia.** X
- Otro espacio:



ACTIVIDADES:

1. CONOCEMOS A ROMERO BRITTO:

En esta actividad, se introducirá al artista Romero Britto con los alumnos y alumnas en una asamblea conjunta. Para despertar su curiosidad, primero descubriremos el contenido de una caja misteriosa que incluye trozos de cartulina de colores alegres, animales dibujados al estilo Britto que están sonriendo, niñas mirando a través de una ventana con un montón de posits de corazones, patrones y líneas gruesas. Tras explorar la caja y compartir nuestras primeras impresiones, descubriremos que contiene cuatro obras de arte concretas: Sam Cat, Deeply in Love, Children of the World y A New Day. A partir de estas obras, charlaremos sobre qué nos transmiten, los colores que utiliza, las formas y los patrones, y haremos una lluvia de ideas imaginando quién será el artista que está detrás de esta obra tan llamativa. Los alumnos también trabajarán en grupos como “detectives del arte”, completando una ficha de observación para identificar elementos comunes en las obras: colores brillantes, líneas gruesas y la presencia de animales, niños, paisajes y corazones.

2. BREVE CUENTO SOBRE EL AUTOR:

Es el momento de contar de manera sencilla la biografía de Britto y lo que nos intenta transmitir su obra a través de un cuento con tres itinerarios:

- Itinerario 1: Vida y viajes.
- Itinerario 2: Su obra y las técnicas que utiliza.
- Itinerario 3: Las emociones que nos intenta transmitir a través de la misma.

3. BRITTO Y TALE-BOT:

Es la hora de que Tale-Bot nos ayude en esta aventura. Dividimos al alumnado en 3 grupos. Cada grupo cuenta con su Tale-Bot, el mapa de recorrido y las tarjetas que describen los pasos más importantes de cada itinerario:

- 6 tarjetas de los diferentes países por los que Britto viajó para el itinerario 1.
- 6 tarjetas con los tipos de técnicas que utiliza en su obra para el itinerario 2.
- 6 tarjetas con las emociones que transmite para el itinerario 3.

Los alumnos deben programar a Tale-Bot para que pase por todas las tarjetas en orden, siguiendo el itinerario. Durante esta tarea, asumirán roles cooperativos que ya conocen: investigador, programador, cargador y revisor. Primero, el investigador recordará la secuencia y marcará el recorrido con ayuda de su dedo; luego, los programadores crearán la secuencia de movimientos; después, el cargador introducirá las órdenes en Tale-Bot y, finalmente, el revisor comunicará posibles errores y cómo corregirlos. Una vez completado el recorrido, cada grupo expondrá al resto su itinerario con Tale-Bot.

4. CREAMOS COMO BRITTO:

En “Arts and Crafts”, el alumnado dispondrá de una plantilla con una tabla de doble entrada de 9 celdas, con un patrón característico de Britto en cada una. También contarán con una ficha segmentada por líneas negras gruesas; en cada hueco dibujarán el patrón correspondiente que deberán localizar en la plantilla (A2, B1, etc.), reproduciendo así el fondo del cuadro. Podrán elegir libremente los colores a utilizar.

A continuación, añadirán una figura icónica presente en las obras de Britto (animal, flor, fruta...) y la decorarán a su gusto antes de incorporarla al fondo ya elaborado. Esta actividad se desarrollará a lo largo de 4 o 5 sesiones, permitiendo que el alumnado cree su propia obra inspirada en el estilo de Britto, aplicando colores, patrones y elementos característicos, y combinando creatividad, observación y trabajo cooperativo con tecnología y arte.



SUGERENCIAS

- **Conocer las funciones básicas de Tale-Bot:** Asegurarse de que los alumnos comprenden qué hacen los diferentes comandos antes de iniciar la actividad.
- **Roles claros dentro del equipo** para favorecer la organización y la participación activa de todos.
- **Formar grupos con alumnos de distintas habilidades,** permitiendo que se apoyen mutuamente.
- **Utilizar imágenes durante la narración de la historia de Britto** y en los itinerarios para facilitar la comprensión y mantener la atención de todo el alumnado.
- **Ofrecer tablas y fichas de diferentes niveles de dificultad** en la creación del producto final para ajustarse al ritmo y capacidades de cada estudiante.
- **Fomentar la creatividad:** Permitir la elección de colores, patrones y figuras dentro de la obra, respetando el estilo de Britto pero reforzando la expresión individual.

PRODUCTO FINAL

El producto final será un **cuadro individual inspirado en el estilo de Romero Britto**, en el que cada alumno deberá reproducir patrones característicos en una plantilla de tabla de doble entrada, aplicar colores a su elección y añadir una figura icónica (animal, flor, fruta u otro elemento típico de Britto) decorada según su creatividad, integrándola en el fondo. Este producto reflejará tanto la observación y análisis de las obras del artista como la expresión personal y la aplicación de los aprendizajes realizados durante la actividad.

EVALUACIÓN

- **Participa en la programación básica de Tale-Bot,** aplicando correctamente los comandos y siguiendo la secuencia establecida.
- **Expresa de forma clara y adecuada ideas,** observaciones e hipótesis sobre las obras y el recorrido de Tale-Bot, adaptando el lenguaje a la actividad y al grupo.
- **Identifica y comprende los elementos y patrones presentes en las obras de Britto,** y los utiliza para planificar el recorrido de Tale-Bot o para la creación artística.
- **Colabora activamente con sus compañeros,** asumiendo su rol dentro del equipo, respetando turnos, siguiendo instrucciones y contribuyendo al logro de los objetivos comunes.
- **Elabora de manera original y personal un cuadro inspirado en el estilo de Britto,** combinando patrones, colores y elementos figurativos.

INSTRUMENTOS

- **Observación sistemática. X**
- Pruebas orales.
- **Prácticas realizadas. X**
- **Cuaderno de anotaciones (valoración de la participación). X**
- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Otros: análisis del resultado final.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Anticipación de la actividad.
- **Apoyo visual. X.** Los alumnos que lo requieran contarán con apoyo visual constante durante las explicaciones orales, así como con las tarjetas de Tale-Bot para asociarlas al itinerario narrado.
- **Aproximación sucesiva (Desglose). X.** Durante la creación de la obra final se ofrecerá una ficha segmentada con menos huecos para dibujar los patrones, adaptando la dificultad al ritmo del alumno.
- **Tutoría entre iguales / Flexibilización. X.** En la programación de Tale-Bot se permitirán roles compartidos con compañeros, aplicando metodologías adaptadas como encadenamiento hacia atrás y aprendizaje sin error para favorecer la participación sin presión.

ANEXOS

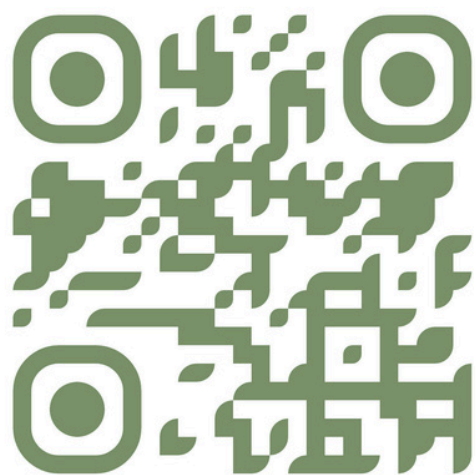
- Plantilla de evaluación (Anexo I).
- Recursos imprimibles (Anexo II).



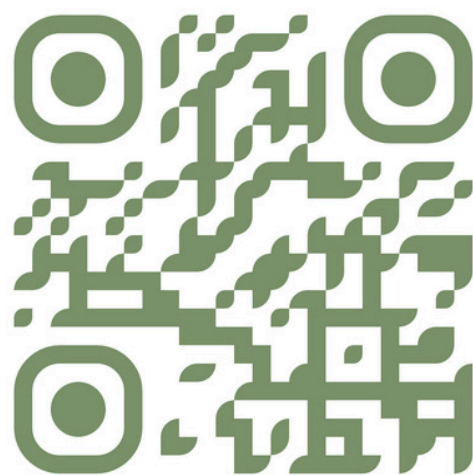
ANEXO I: PLANTILLA DE EVALUACIÓN

CRITERIO	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Participación en la programación de Tale-Bot	Desempeña su rol de manera completa, aplicando correctamente los comandos, siguiendo la secuencia y contribuyendo a la planificación del recorrido de forma autónoma.	Cumple su rol con precisión en la mayoría de los pasos, necesita ayuda mínima para aplicar comandos o seguir la secuencia.	Participa en su rol de forma limitada, requiere apoyo frecuente para ejecutar comandos o planificar el recorrido.	No asume adecuadamente su rol, tiene dificultades para seguir la secuencia o aplicar los comandos incluso con ayuda.
Interpretación de la información	Identifica y comprende todos los elementos y patrones de las obras, aplicándolos correctamente en la planificación del recorrido de Tale-Bot y en la creación artística.	Identifica y comprende la mayoría de los elementos y patrones de las obras y los aplica de forma correcta en la mayor parte de los pasos de la actividad.	Reconoce algunos elementos y patrones de las obras, pero solo aplica correctamente algunos de ellos.	No identifica ni aplica los elementos y patrones de las obras de manera consistente en la planificación o en la creación artística.
Trabajo cooperativo	Colabora activamente con el grupo, asume su rol responsablemente, respeta turnos y contribuye al logro del objetivo de manera constante.	Colabora y cumple con su rol, aunque necesita recordatorios ocasionales sobre turnos o instrucciones.	Participa de forma limitada en el trabajo en equipo; requiere apoyo constante para cumplir su rol.	No colabora, no respeta turnos ni sigue instrucciones; no contribuye al trabajo del grupo.
Creatividad en la obra artística	Crea un cuadro original, combinando patrones, colores y elementos figurativos de manera armoniosa y expresiva.	Crea un cuadro adecuado, combinando la mayoría de los patrones, colores y elementos indicados.	La obra refleja parcialmente los patrones y elementos; la combinación de colores o figuras es limitada.	No logra aplicar los patrones, colores ni elementos de manera eficaz; la obra está incompleta o poco trabajada.

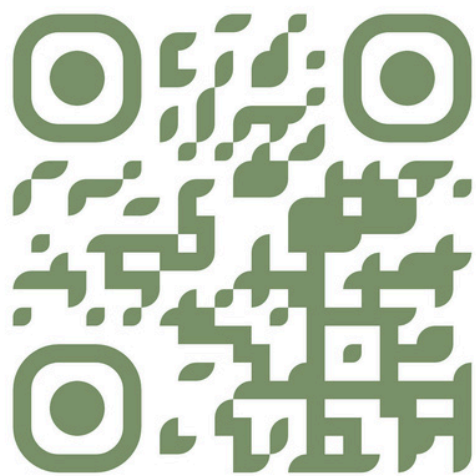
ANEXO II: RECURSOS IMPRIMIBLES



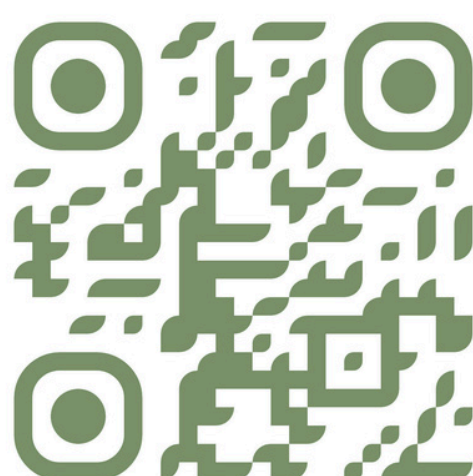
HISTORIA - ¿QUIÉN ES ROMERO BRITTO?



TARJETAS TALE-BOT
SECUENCIACIÓN DE LA HISTORIA



RECURSOS IMPRIMIBLES PARA EL
PRODUCTO FINAL



RECURSOS IMPRIMIBLES PARA LA
ASAMBLEA DE DESCUBRIMIENTO