

Título: “El cumpleaños de Marco”

Nivel educativo: 6º de Primaria del 3º ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre)



Descripción breve de la actividad

La situación de aprendizaje comenzará con la escucha de un texto leído por el maestro o maestra, para posteriormente organizar y secuenciar correctamente la información recibida en fragmentos y escribirla de nuevo. (Si se han trabajado, podrán utilizar conectores). En la siguiente actividad tratarán de interpretar un mensaje codificado plasmado en una invitación de cumpleaños y tras ello, modificando las variables, elaborarán la suya propia. Por último, se plantea un juego de pistas, en el que tratarán de averiguar el orden en el que han quedado en la competición de bolos.

Mediante esta propuesta de tres actividades desenchufadas, los alumnos, utilizando estrategias del pensamiento computacional como la secuenciación, la descomposición de problemas, la identificación de patrones y la creación e interpretación de algoritmos, aprenderán y afianzarán contenidos relacionados con la comprensión oral y la producción de diferentes tipos de textos escritos, a través de la gamificación educativa.



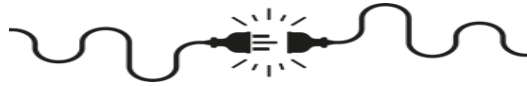
Objetivos

- Comprender textos orales sencillos extrayendo la información relevante.
- Producir diferentes tipos de textos escritos con corrección gramatical para dar respuesta a diferentes situaciones comunicativas.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación para el trabajo en grupo.
- Participar en juegos organizados con curiosidad y divirtiéndose.

Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia personal, social y de aprender a aprender.



1



¿Cómo lo hacemos?



La secuencia didáctica comenzará con una puesta en común sobre lo que implica la organización de una fiesta de cumpleaños. Entre todos saldrán ideas como las invitaciones, la fiesta, la merienda, la tarta, los regalos...

A partir de esta lluvia de ideas inicial, se proponen las siguientes actividades:

1. Un cumpleaños desordenado.

- 1.1 Colocaremos a los alumnos en grupos de 3-4.
- 1.2 En esta actividad, los alumnos y alumnas escucharán mediante una lectura por parte del profesor/a, el texto facilitado en los recursos: "El cumpleaños de Marco".
- 1.3 Tras ello, se darán las dos hojas con el texto recortado a cada grupo.
- 1.4 Tendrán que consensuar entre el equipo la secuencia correcta, ordenarla y rescribirla. Posteriormente se volverá a leer el texto y ellos comprobarán si han ordenado la historia correctamente.

2. La invitación misteriosa.

En este juego los alumnos recibirán una invitación codificada que tendrán que descifrar y posteriormente crear la suya propia. Para ello:

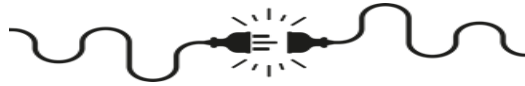
Imprimiremos y repartiremos las hojas facilitadas en el recurso (invitación misteriosa). Las tres primeras habrá que imprimir una por grupo. La 4ª imprimiremos una por alumno/a.

- En la 1ª, los alumnos tienen la invitación codificada.
- En la 2ª, el código para poder descifrar. Habrá que explicar que cada letra se compone de dos números separados por comas y que el primero de ellos corresponde a la fila y el segundo a la columna. Cada letra está separada por un guion. Ej. **EL (1,5 – 3,1)**
- En la 4ª hoja, haremos nuestra propia invitación de cumpleaños. Esta última se hará individualmente.
- Tendremos una 5ª con el solucionario para el maestro/a

3. ¿Quién ganó la partida?

En grupos de cuatro. En esta actividad se propone que los alumnos averigüen a través de una serie de pistas a quién pertenecen las puntuaciones de cada uno de los jugadores de una partida de bolos. Para ello utilizaremos el recurso: "la bolera". En él, aparece una pantalla con las puntuaciones de la partida, pero se han pixelado los nombres. Unas tarjetas de pistas y una tabla para que anoten a medida que vayan resolviendo. Los alumnos, interpretando las pistas, tendrán que averiguar dónde colocar a cada jugador.





Sugerencias

Para la actividad: “**un cumpleaños desordenado**” podemos pedir a los alumnos que creen dos o tres fragmentos más para introducir en la historia y los coloquen donde consideren o que la rescriban utilizando conectores de orden. Por ejemplo: en primer lugar, después, posteriormente, tras ello...

Para la segunda actividad, “**la invitación misteriosa**”, si queremos complicarla un poco, podemos plantear que creen ellos el código, dando la cuadrícula de 5x5 en blanco y colocando únicamente la casilla donde van las dos letras (I,J).



Recursos

- **Personales:** profesor/a y alumnos.
- **Materiales:** impresora, cartulinas Din A4 o folios, plastificadora.



Espacios: aula clase.

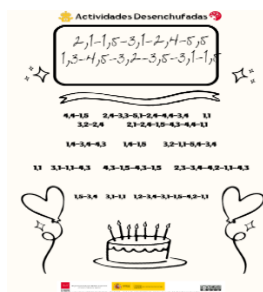
Tipo de actividad: actividad grupal. Grupos de 4.



Puedes hacer clic en los siguientes enlaces para descargar los recursos:



[Un cumpleaños desordenado](#)

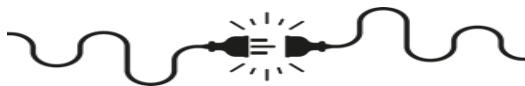


[Invitación misteriosa](#)



[¿Quién ganó la partida?](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprende la información y la secuencia correctamente.	Ordena la información sin errores.	Ordena la información con algún error. (1 o 2 errores)	Ordena la información con varios errores. (3 o 4 errores)	Comete muchos errores al ordenar la secuencia. (+4)
Transcribe correctamente el mensaje.	Transcribe el mensaje sin errores.	Transcribe el mensaje con pocos errores.	Transcribe el mensaje con varios errores.	Tiene dificultades para transcribir el mensaje.
Interpreta las pistas y resuelve el problema.	Interpreta las pistas y resuelve el problema correctamente.	Resuelve el problema con algunos errores.	Resuelve el problema parcialmente.	Tiene dificultades para interpretar las pistas y resolver el problema.
Muestra interés en las actividades propuestas.	Muestra un alto nivel de interés y participación.	Muestra interés y participa en la mayoría de las actividades.	Muestra interés y participa en algunas actividades.	Muestra poco interés y participación en las actividades.

Pensamiento computacional

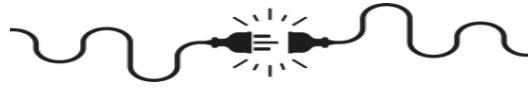


Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

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.

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:



Una historia desordenada



Invitación misteriosa



¿Quién ganó la partida?