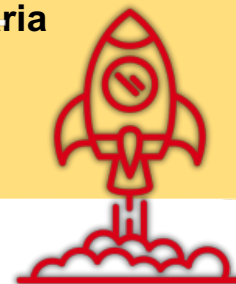


Título: TRUE TRUE PIRATA

Nivel educativo: Primer ciclo de Educación Primaria

Áreas Curriculares: Matemáticas.

Temporalización: 3 sesiones de 45 minutos.
(en cualquier trimestre).



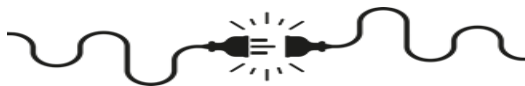
Descripción breve de la actividad

Esta actividad está diseñada para que los alumnos conozcan el robot True True y sus movimientos básicos de manera “desenchufada” con el fin de familiarizarse con ellos antes de trabajar con el dispositivo.



Objetivos

- Conocer los movimientos básicos que se pueden realizar con el robot True True.
- Aplicar la lógica para hacer predicciones y tomar decisiones en contextos sociales.
- Diseñar y seguir algoritmos para completar tareas específicas.
- Desarrollar habilidades de conteo y reconocimiento de cantidades mediante la manipulación de un dado en un juego de mesa
- Fomentar habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas.



Competencias clave a desarrollar: matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, digital, personal, social y de aprender a aprender y competencia ciudadana.



¿Cómo lo hacemos?

SESIÓN 1: comenzamos la sesión presentando las tarjetas de movimientos y explicando para que sirve cada una de ellas. Posteriormente jugaremos a “programarnos” unos a otros por parejas. (uno crea una secuencia de movimientos y el compañero la reproduce).

SESIÓN 2: en esta sesión presentaremos el tablero 1 y por parejas deberán ser capaces de programar con las tarjetas el recorrido que tendrá que realizar True True para llegar a cada uno de los tesoros. Para ello utilizarán una de las fichas del personaje que recortarán y podrán mover por el tablero.

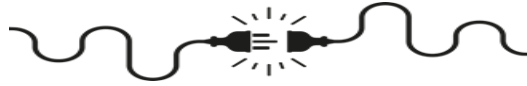
SESIÓN 3: en la sesión 3 introduciremos el tablero 2 (en blanco) y por equipos jugaremos a dos juegos:

“**JUEGO DE LOS TESOROS**”: lo primero que haremos será explicar los cuatro roles con los que jugaremos y en qué consiste cada uno de ellos.

Esconde el tesoro: el jugador que tenga este rol será el encargado de colocar uno de los tesoros en la casilla del tablero que quiera.

Marca el camino: el jugador que tenga este rol será el encargado de marcar con un rotulador cómo llegar hasta el tesoro. Se tendrá en cuenta que siempre hay que escoger el camino más corto y en el que tengamos que hacer menos movimientos.

Coloca las tarjetas: este jugador será el encargado de colocar en orden las tarjetas que vamos a utilizar.



Programa a True True: en este caso, el alumno que tenga este rol tendrá que mover a True True para ejecutar el movimiento.

“PROGRAMANDO CON DADOS”: En este caso colocaremos todos los tesoros en las casillas del tablero como queramos y cada jugador decidirá dónde y en qué posición quiere colocar su ficha de True True para comenzar. Posteriormente, por turnos, iremos lanzando los dados y ejecutando el movimiento salga (dos hacia atrás, 1 giro a la derecha, 2 giros a la izquierda). Si en el movimiento realizado caen en una casilla en la que hay un tesoro se lo quedan. Ganará la partida el jugador que consiga más tesoros.



Sugerencias

Desafíos Avanzados con True True:

- Diseñar recorridos más complejos donde los jugadores deban evitar obstáculos o cumplir misiones intermedias antes de recoger un tesoro.
- Introducir instrucciones condicionales (ej. "Si True True encuentra un obstáculo, gira a la derecha").

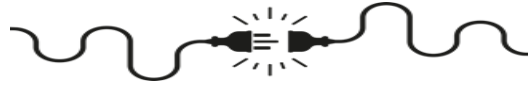
Ejercicios de Predicción:

- Se presenta un tablero con un recorrido inicial y los alumnos deben predecir dónde llegará True True si sigue la secuencia dada.

Corrección de Errores:

- Se les da una secuencia con un error y deben encontrarlo y corregirlo para que True True llegue correctamente a su destino.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** plantillas, tijeras, pegamentos y rotuladores borrables.



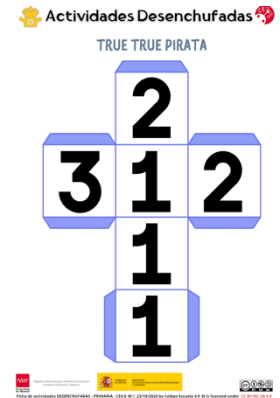
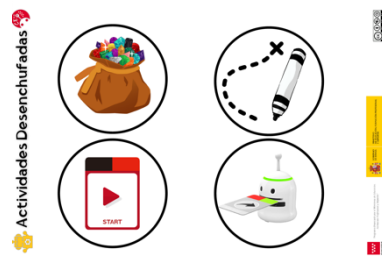
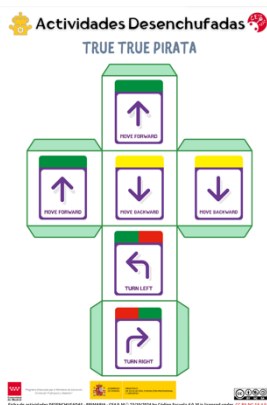
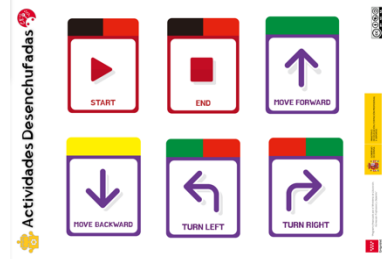
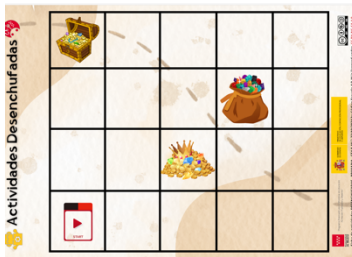
Espacios: aula de referencia.

Tipo de actividad: Desenchufada para trabajar en pequeño grupo.



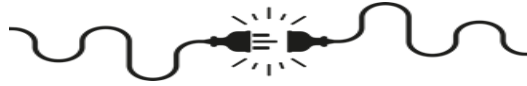
[Enlace a los recursos](#)

[Enlace a la presentación](#)



*Imágenes creadas con [Canva](#) y sacadas de [www.truetrue](#).

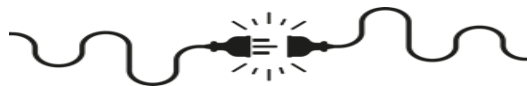




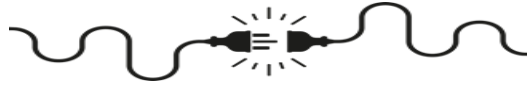
¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Conocer los movimientos básicos que se pueden realizar con el robot True True.	Demuestra un dominio completo de los movimientos básicos del robot y los aplica con precisión en diversas situaciones.	Conoce y aplica correctamente la mayoría de los movimientos básicos del robot.	Conoce algunos movimientos, pero tiene dificultades para aplicarlos correctamente.	No demuestra conocimiento ni aplicación de los movimientos básicos del robot.
Aplicar la lógica para hacer predicciones y tomar decisiones en contextos sociales.	Aplica la lógica de manera efectiva para hacer predicciones precisas y tomar decisiones adecuadas en contextos sociales.	Usa la lógica de manera satisfactoria en la mayoría de las situaciones, aunque con algunas imprecisiones.	Intenta aplicar la lógica, pero sus predicciones y decisiones no siempre son correctas.	No aplica la lógica de manera adecuada y sus decisiones son incorrectas o inconsistentes.



<p>Diseñar y seguir algoritmos para completar tareas específicas.</p>	<p>Diseña y sigue algoritmos de manera precisa, demostrando creatividad y eficiencia en la resolución de tareas.</p>	<p>Diseña y sigue algoritmos correctamente, aunque con pequeños errores o falta de eficiencia.</p>	<p>Tiene dificultades para diseñar y seguir algoritmos, requiriendo ayuda para completar las tareas.</p>	<p>No logra diseñar ni seguir algoritmos de manera adecuada.</p>
<p>Desarrollar habilidades de conteo y reconocimiento de cantidades mediante la manipulación de un dado en un juego de mesa.</p>	<p>Reconoce cantidades y cuenta de manera precisa y fluida, demostrando confianza en su desempeño.</p>	<p>Realiza conteos correctamente en la mayoría de los casos, aunque con algunas imprecisiones.</p>	<p>Presenta dificultades en el conteo y reconocimiento de cantidades, requiriendo apoyo frecuente.</p>	<p>No logra realizar conteos ni reconocer cantidades de manera adecuada.</p>
<p>Fomentar habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas.</p>	<p>Participa activamente en el equipo, colabora con eficacia y aporta soluciones innovadoras a los problemas.</p>	<p>Trabaja bien en equipo y contribuye a la resolución de problemas, aunque con algunas dificultades en la comunicación.</p>	<p>Se esfuerza por trabajar en equipo, pero tiene dificultades para coordinarse y resolver problemas de manera efectiva.</p>	<p>No colabora en el trabajo en equipo y no contribuye a la resolución de problemas.</p>



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.



Más información

En esta plataforma



puedes acceder a más recursos [“Informática sin un ordenador”](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

