

Título: LA FIGURA SECRETA

Nivel educativo: 2º ciclo de Educación Primaria.
Áreas Curriculares: matemáticas.
Temporalización: una sesión de 45' en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad los alumnos/as tendrán que descifrar una frase codificada utilizando una tabla de descodificación. En esa frase encontrar la definición y características de una figura geométrica. Con esa información tendrán que descubrir el nombre de la figura geométrica en cuestión.

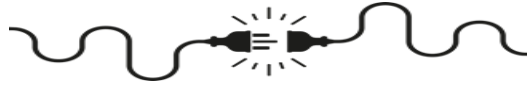


Objetivos

- Conocer el nombre y las características de las principales figuras geométricas.
- Descifrar un texto sencillo apoyándose en una escala de código básica.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

Competencias clave a desarrollar: Lingüística, matemática, en ciencia y tecnología y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?



1. Dividimos al grupo en subgrupos de entre 2 y 4 alumnos/as.
2. Explicamos la actividad haciendo una pequeña introducción en la que simulamos que los alumnos/as se han convertido en detectives y tienen que ser capaces de descifrar mensajes secretos utilizando una plantilla.
3. Entregamos a cada grupo la plantilla y hacemos algunos ejemplos en los que tengan que descifrar diferentes palabras todos juntos.
4. Entregamos a cada grupo las fichas con los mensajes codificados y les explicamos que tienen que descifrar el mensaje, que se corresponde con la definición de una figura geométrica.
5. Cuando el equipo descifre el mensaje, tendrá que consensuar y escribir en la parte de la ficha habilitada para ello el nombre de la figura secreta.
6. Una vez que todos los grupos han terminado corregimos entre todos la actividad y determinamos cuál es el grupo que ha ganado.
7. Ganará aquel grupo que consiga adivinar el mayor número de figuras geométricas.



Sugerencias

Podemos hacer tantas actividades como se nos ocurran utilizando la plantilla y relacionándola con diferentes tipos de contenidos.

También podemos plantear la actividad de manera diferente. Por ejemplo, podemos hacer que el equipo ganador sea el que primero resuelva de manera correcta todas las fichas de figuras o podemos, incluso, plantear la actividad al revés, haciendo que sean ellos quienes creen el código que vaya en el mensaje.





Recursos

- **Personales:** Profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Plantilla con código para descifrar el mensaje secreto y fichas con figuras escondidas.



Espacios: Aula amplia.

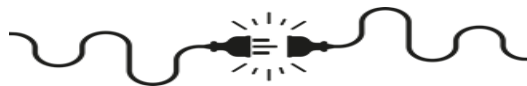
Tipo de actividad: Pequeño/gran grupo.



Material para imprimir:

- [Plantilla de código y fichas de figuras escondidas.](#)

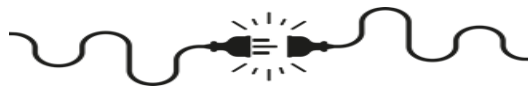




¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

| Criterios de Evaluación | 4 Excelente | 3 Satisfactorio | 2 Mejorable | 1 Insuficiente |
|---|---|--|---|---|
| Conoce el nombre de las principales figuras geométricas. | Identifica sin ninguna dificultad las figuras geométricas del planteamiento. | Identifica, al menos, 5 de las 7 las figuras geométricas del planteamiento. | Identifica 5 o menos de las figuras geométricas del planteamiento. | Identifica menos de 5 figuras de las que se plantean en la actividad. |
| Utiliza de manera adecuada una plantilla de código básica para descifrar un mensaje secreto. | Es capaz de descifrar sin dificultades los mensajes que se plantean utilizando la plantilla de código para descifrarlos. | Descifra los mensajes que se plantean sin grandes dificultades utilizando la plantilla de código que se le facilita. | Muestra alguna dificultad para descifrar los mensajes que se plantean utilizando la plantilla de código facilitada. | No es capaz de descifrar los mensajes que se le plantean utilizando la plantilla de código de la actividad. |
| Muestra una buena predisposición a la hora de trabajar en equipo, respetando a sus compañeros/as y tomando decisiones de manera consensuada. | Trabaja en equipo escuchando y respetando las opiniones de los demás, llevando la iniciativa en las propuestas sin imponer su criterio. | Trabaja en equipo escuchando y respetando las opiniones de los demás, expresando sus opiniones sin grandes dificultades. | Tiene dificultades a la hora de trabajar en equipo a la hora de escuchar y respetar las opiniones de los demás y/o para expresar sus propias opiniones. | No es capaz de participar en actividades grupales de manera respetuosa con sus compañeros/as ni de transmitir sus opiniones para la resolución del problema que se plantea. |



Pensamiento computacional

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

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Más información

En esta plataforma  puedes acceder a más recursos

[“Informática sin un ordenador”](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

