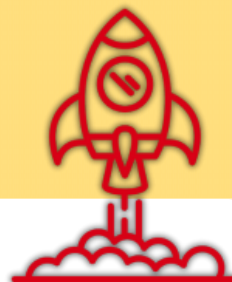


Título: AVENTURAS DE PERSONAJES SORPRENDENTES

Nivel educativo: 4º Primaria de 2º ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y literatura.

Temporalización: 2 sesiones. Cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

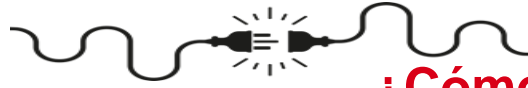
En esta emocionante actividad, los niños se convertirán en auténticos programadores de historias. Combinando tarjetas de diferentes categorías crearán aventuras únicas y originales. A través de este juego, los niños desarrollarán su creatividad, pensamiento computacional y habilidades lingüísticas, mientras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



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 .





¿Cómo lo hacemos?



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.

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



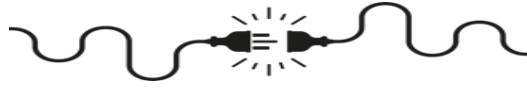
Sugerencias

Sería interesante realizar la actividad en dos sesiones consecutivas.

Se pueden crear más categorías con nuevos atributos, lugares, etc. Pueden crearlas los estudiantes.

La actividad también se puede realizar en pequeños grupos.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de categorías y plantillas para escritura.



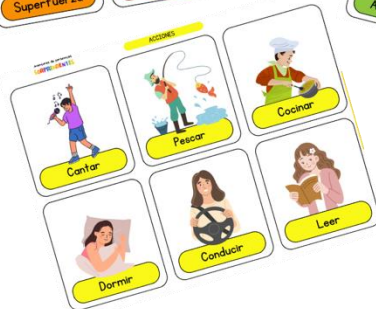
Espacios: aula.

Tipo de actividad: parejas / pequeños grupos.



Aventuras de personajes SORPRENDENTES

Elige una tarjeta de cada bloque para crear tu personaje y crea una aventura fantástica.



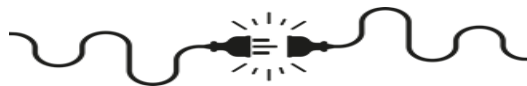
DESCARGA DE MATERIAL

Aventuras de personajes SORPRENDENTES

Título: _____

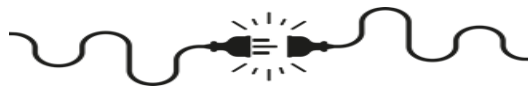
Aventuras de personajes SORPRENDENTES





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Es capaz de utilizar los atributos de los personajes de manera coherente en la creación de una historia.	Utiliza los atributos de manera completamente coherente y estructurada en la historia.	Usa la mayoría de los atributos de forma coherente en la historia, con ligeras inconsistencias.	Utiliza algunos atributos, aunque de forma poco coherente en ciertos puntos.	No utiliza los atributos de forma coherente en la historia.
Muestra originalidad y diversidad en las historias generadas a partir de los personajes.	Muestra un alto grado de originalidad y variedad en la creación de historias y personajes.	Las historias son variadas y con algunos elementos originales.	Hay poca variedad y originalidad en las historias creadas.	No muestra originalidad ni diversidad en las historias.
Usa de manera adecuada el lenguaje oral y escrito.	Usa el lenguaje oral y escrito de manera precisa y apropiada en todo momento.	Usa adecuadamente el lenguaje, aunque con algunos errores menores.	Comete errores frecuentes en el uso del lenguaje, aunque es comprensible.	Usa el lenguaje de forma inadecuada, dificultando la comprensión.
Colabora y disfruta en la creación de historias conjuntas.	Colabora activamente y muestra disfrute al trabajar con otros en la creación de historias.	Colabora con otros y muestra disposición positiva en la mayoría de las ocasiones.	Participa de manera mínima en la colaboración y el disfrute es limitado.	No colabora ni muestra interés en la actividad conjunta.



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.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Puedes encontrar otras actividades desenchufadas en: [Codeweek](#)



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tarjetas y plantillas