

Título: ESCRIBE LO QUE VES Y DIBUJA LO QUE LEES

Nivel educativo: primer ciclo.

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos



Descripción breve de la actividad

En esta actividad el alumnado por grupos de trabajo ordenará mediante pictogramas la secuencia de una historia que previamente han escuchado. Los pictogramas deberán recogerlos de un tablero guiando un robot mediante flechas de dirección. Una vez ordenados escribirán brevemente las ideas principales. A continuación lo realizarán en orden inverso, tendrán un texto escrito y realizarán mediante pictogramas las ideas principales que tendrán que colocar en el tablero para que alguien del equipo las recoja mediante las órdenes direccionales.

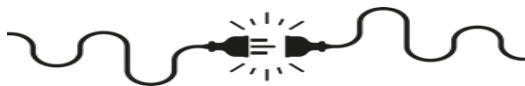


Objetivos

- Mejorar la comprensión de textos a través de la representación visual.
- Fomentar la creatividad y la imaginación mediante el dibujo.
- Desarrollar habilidades de escritura mediante descripciones sencillas.
- Promover el trabajo colaborativo y el uso de elementos gráficos y paratextuales básicos.
- Desarrollar las estrategias necesarias para guiar al robot.

Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?



1. Introducción de la actividad “escribe lo que ves”.

Se explica al alumnado que va a ordenar la secuencia de una historia que va a escuchar. El alumnado escucha la historia con atención para comprender sus ideas principales.

2. Preparación de los pictogramas.

Se agrupa al alumnado por parejas o minigrupos. Se colocan los pictogramas de las ideas principales de la historia en un tablero de manera desordenada. Asegúrate de que los pictogramas representan claramente las diferentes partes de la historia. (Se pueden introducir también otros “trampa”).

3. Instrucciones para el robot.

Recuerda cómo usar la programación del robot para guiarle hacia los pictogramas (se ha debido trabajar previamente). Cada alumno deberá recoger los pictogramas en el orden correcto guiando al robot con las flechas (con la retroalimentación o supervisión de su compañero).

4. Escribir las Ideas principales.

Una vez que los pictogramas estén en el orden correcto, cada alumno escribirá brevemente las ideas principales de la historia atendiendo a la corrección gramatical.

5. Introducción de la actividad “dibuja lo que lees”.

Se proporciona a cada pareja o minigrupo un texto escrito de una historia o texto sencillo. Los alumnos deberán identificar las ideas principales del texto y representarlas mediante pictogramas.

6. Recoger los Pictogramas.

Un alumno colocará estos nuevos pictogramas en el tablero y otro guiará al robot para recoger los nuevos pictogramas siguiendo las estrategias de programación (se puede introducir un pictograma “trampa”).

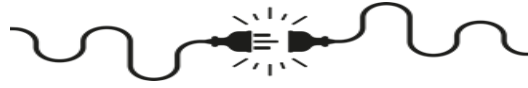
7. Dibujar las ideas principales.

Una vez que los pictogramas estén en el orden correcto, se colocarán en el orden adecuado.

8. Conclusión de la actividad.

Reúne a todos los grupos y para poner en común las diferentes secuencias y representaciones de la historia. Reflexionar sobre lo aprendido y cómo el uso de pictogramas y la ayuda del robot ayudó a la comprensión de la historia.





Sugerencias

- Es posible preparar el texto para escucharlo a través de un dispositivo audiovisual.
- Introducir pictogramas “trampa” para aumentar la dificultad.
- Introducir “obstáculos” y otros elementos para mayor complejidad en llegar a los pictogramas.
- Realizar un dibujo común de cada grupo o varios grupos sobre el texto.
- Seguir trabajando por parejas o minigrupos de manera que cada alumno lea la historia en lugar de hacerlo el maestro.



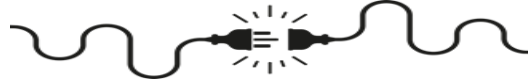
Recursos

- **Personales:** profesor y alumnado.
- **Materiales:** Fragmentos impresos de cuentos o descripciones breves, láminas con imágenes, hojas blancas, lápices, lápices de colores..



Espacios: aula de clase.

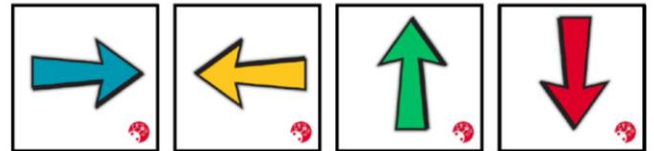
Tipo de actividad: por parejas.

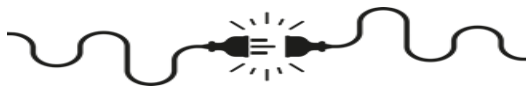


Historia de ejemplo, pictogramas de la historia, flechas para programar y tablero de juego.

1. Preparativos para el paseo.

Pepa se pone su vestido favorito, se coloca su mochila y su sombrero. Está muy emocionada por ir al Parque del Retiro.





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprende el sentido del texto leído reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos.	Entiende y refleja completamente el texto en su dibujo.	Entiende la mayoría del texto y lo refleja bien.	Refleja solo algunas ideas del texto.	No comprende ni refleja el texto.
Relaciona el dibujo y el texto.	El dibujo es altamente coherente con el texto.	El dibujo es mayormente coherente con el texto.	El dibujo tiene poca relación con el texto.	El dibujo no guarda relación con el texto.
Produce textos sencillos a partir de las imágenes de sus ideas principales con corrección gramatical.	Produce un texto claro y coherente, con todas las ideas principales de la imagen sin presentar errores gramaticales.	Produce un texto claro y coherente, con la mayoría de las ideas principales de la imagen presentando pocos errores gramaticales que no afectan la comprensión.	Produce un texto con algunas ideas principales de la imagen, pero puede faltar coherencia, presentando varios errores gramaticales que pueden afectar la comprensión.	Produce un texto con pocas o ninguna de las ideas principales de la imagen, presentando muchos errores gramaticales que dificultan la comprensión.
Trabaja de forma colaborativo en pareja.	Colabora activamente, escucha y respeta las ideas.	Colabora de forma adecuada.	Colabora de forma limitada o poco respetuosa.	No colabora o genera conflictos.
Utiliza las estrategias adecuadas para programar el robot para que se dirija hacia un objetivo concreto.	El robot alcanza el objetivo sin errores. Demuestra una comprensión clara de la lógica de programación.	El robot alcanza el objetivo con pocos errores. Muestra una buena comprensión de la lógica de programación.	El robot alcanza el objetivo con dificultad. Muestra una comprensión básica de la lógica de programación.	El robot no alcanza el objetivo o lo hace con muchos errores. Muestra una comprensión limitada de la lógica de programación.



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

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

