

Título: EQUIPO ANTI BASURILLA EN ACCIÓN

Nivel educativo: 3º de Primaria del 2º ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Ciencias Sociales.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos, 2º trimestre.



Descripción breve de la actividad

En el día a día, los seres humanos generamos mucha basura... ¡más de la que nos pensamos! Pero lo realmente importante radica en la siguiente pregunta: ¿Qué hacemos con esa basura que generamos? Tan solo hace falta echar un vistazo rápido al suelo para saber que hay muchísima gente que tira toda la basura al suelo. Esta actividad pretende concienciar al alumnado de la enorme importancia que tiene la recogida de desperdicios (tanto propios como ajenos) para cuidar el entorno en el que se habita.

Trabajando en equipos de 4 o 5 integrantes, el alumnado deberá crear itinerarios para ir recogiendo los desperdicios ubicados en un tablero. Los grupos tendrán una ficha que completar con diferentes preguntas, creando en ocasiones recorridos breves y sencillos y en otras, más complejos.



Objetivos

- Aplicar la lógica para hacer predicciones.
- Desarrollar la orientación espacial para crear secuencias y algoritmos que permitan completar tareas específicas.
- Estimular el interés y la motivación hacia el aprendizaje de conceptos básicos de robótica desenchufada.

Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia digital, competencia ciudadana.





¿Cómo lo hacemos?

1. Generando interés (5 - 10 minutos):

Establecemos un primer punto de partida en la sesión exponiendo en la pantalla digital varias **imágenes de diferentes entornos** (ciudad, campo, playa...) en la que haya residuos tirados y preguntamos al alumnado qué ven. **Generaremos un pequeño debate con preguntas.** (A continuación, se muestran algunos ejemplos):

- ¿Qué tipo de residuos se generan haciendo la compra? ¿Y cuando se va de vacaciones a la playa o al campo? ¿Podrías decir algunos ejemplos más de situaciones del día a día donde produzcamos mucha basura sin darnos cuenta?
- ¿Qué podríamos hacer nosotros para no generar tantos residuos?
- ¿Alguna vez habéis visto basura tirada y no la habéis recogido por que no era vuestra?

2. Explicando la actividad y los materiales (5 minutos):

Se explicará al alumnado que cada grupo será un “equipo Anti-Basurilla”, encargados de completar ciertos trabajos para su jefa “Cero-basura”, que está muy concienciada y preocupada ante la creciente contaminación del mundo.

Se proyectará en la pantalla digital el tablero más sencillo, empleando tiempo para nombrar cada residuo ubicado en las casillas. Además, se deberá indicar que cada elemento tiene asociado una puntuación concreta (mostrar el material correspondiente).

Finalmente, se hará saber a los estudiantes que **el objetivo de la actividad** será el de crear los recorridos que la jefa les haya pedido realizar en las preguntas de la ficha, mientras van recogiendo los residuos que hay esparcidos por el tablero, sumando las puntuaciones asociadas a cada una, hasta llegar al punto final, el cubo de la basura.

Antes de comenzar, **se ejemplificará la primera pregunta de la ficha**, haciéndola entre todos en gran grupo para asegurar su comprensión. Una vez que todo el alumnado haya entendido la dinámica de la actividad, se repartirá una ficha por equipo y se indicará el tiempo de realización.

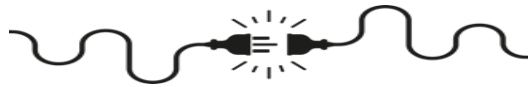
3. Trabajando en la actividad principal (20 - 25 minutos):

Este momento será dedicado a la creación de recorridos y secuencias además de la suma de puntuaciones. Cada equipo deberá plasmar en la ficha sus respuestas.

4. Poniendo en común y reflexionando (5 minutos):

Se dedicará un pequeño momento de la sesión para compartir entre todos las respuestas: tanto las puntuaciones finales obtenidas como algunos recorridos. Importante que se incida en la importancia de las buenas acciones globales para el beneficio de todos y el cuidado del entorno.





Sugerencias

Se puede adaptar el **nivel de dificultad** para el alumnado. Para ello, se anexan en los materiales tableros con niveles y una batería de preguntas adicionales.

Si se quisiera, se podría trabajar el **concepto de la multiplicación** explicando la repetición de comandos. En la respuesta, en vez de un conjunto repetido de flechas hacia la misma dirección, se podría expresar como un solo comando multiplicado por "x" número.



Recursos

- **Personales:** docente.
- **Materiales:** pantalla digital, fichas y materiales imprimibles, materiales fungibles (lápices, gomas de borrar, etc...).



Espacios: aula de referencia.

Tipo de actividad: grupal.



Enlace a los recursos:

[Tableros](#)

[Puntuaciones de los objetos](#)

[Actividades](#)



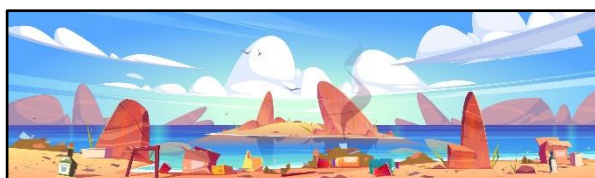
 ➤ 1 punto	 ➤ 8 puntos
 ➤ 3 puntos	 ➤ 12 puntos
 ➤ 5 puntos	 ➤ 15 puntos
 ➤ 6 puntos	 ➤ 18 puntos

Enlace a las imágenes (sección generando interés):

[Ciudad](#)

[Campo](#)

[Playa](#)



Todos los enlaces son de Freepik.es y tienen licencia gratuita

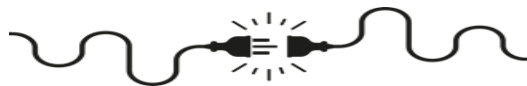




¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se adjunta la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Reflexiona sobre la necesidad e importancia del cuidado del entorno.	Comprende la necesidad de cuidar el entorno, explicando los beneficios a nivel individual y global.	Comprende parcialmente la necesidad de cuidar el entorno, teniendo en cuenta los beneficios a nivel individual y global.	Comprende parcialmente la necesidad de cuidar el entorno, explicando solo los beneficios a nivel individual.	No demuestra comprender la importancia y necesidad de cuidar el entorno.
Conoce y usa comandos para orientarse espacialmente y crear secuencias propias encaminadas a un objetivo específico.	Conoce todos los comandos y se orienta especialmente con facilidad y soltura. Logra el objetivo.	Conoce todos los comandos, aunque a veces se desorienta especialmente. Logra el objetivo.	Conoce algunos comandos y se orienta especialmente con dificultad.	No sabe usar los comandos o no logra orientarse espacialmente.
Se comunica con respeto y coopera con otros estudiantes en trabajos grupales.	Se comunica efectivamente con los demás y coopera sin dificultad.	Se comunica efectivamente con los demás, aunque a veces le cuesta cooperar.	A veces falla en la comunicación con los demás y no suele gustarle cooperar.	No comunica necesidades ni opiniones. No colabora en trabajos grupales.



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.

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

Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tableros



Puntuaciones



Ficha actividades