

## Título: ALGORITMO DE INCONSTITUCIONALIDAD

**Nivel educativo:** 4º ESO

**Áreas Curriculares:** interdisciplinar.

**Temporalización:** 3 sesiones.

(2º trimestre, Semana de la Constitución).



### Descripción breve de la actividad

En la siguiente actividad se va a estudiar el proceso seguido por el Tribunal Constitucional para resolver un recurso de inconstitucionalidad presentado contra alguna norma legislativa aprobada por alguna institución pública.

Dicho proceso se modelará de manera semejante a un algoritmo y finalmente se representará a través de un diagrama de flujo.

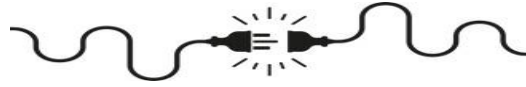


### Objetivos

- Conocer las principales funciones del Tribunal Constitucional y su importancia dentro del marco institucional del estado español.
- Desarrollar habilidades de pensamiento computacional (secuenciación, toma de decisiones, diseño de algoritmos) y comprensión sobre el proceso de tramitación de un recurso de inconstitucionalidad ante el Tribunal Constitucional

**Competencias clave a desarrollar:** Competencias ciudadana, en comunicación lingüística y digital.





## Pasos a seguir



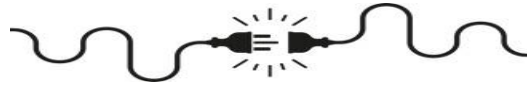
### Sesión 1: Introducción al Tribunal Constitucional y al recurso de inconstitucionalidad.

1. **Presentación Breve:** El profesor explica qué es el Tribunal Constitucional, sus competencias y, en especial, el proceso y el propósito del recurso de inconstitucionalidad. Puedes abordar aspectos clave como:
  - **¿Qué es el recurso de inconstitucionalidad?** Es un mecanismo mediante el cual ciertas autoridades y personas jurídicas pueden impugnar leyes o normas ante el Tribunal Constitucional si consideran que violan la Constitución Española.
  - **¿Quién puede interponerlo?** Algunos ejemplos: el Presidente del Gobierno, los diputados y senadores y gobiernos de las Comunidades Autónomas, entre otros.
  - **¿Qué plazo hay para interponerlo?** Tres meses a partir de la publicación de la norma, no de su entrada en vigor.
  - **Resultado del proceso:** La norma impugnada puede ser declarada constitucional, inconstitucional o se pueden declarar inconstitucionales algunas de sus partes.
2. **Contextualización del proceso:** Explica brevemente el flujo típico de la tramitación, desde la presentación del recurso hasta la resolución.

### Sesión 2: Explicación de los diagramas de flujo.

1. El profesor explica las principales formas geométricas que se usan en un diagrama de flujo:
  - **Óvalo:** Inicio o fin del proceso.
  - **Rectángulo:** Acción o tarea.
  - **Rombo:** Condición que puede cumplirse o no, dando lugar a diferentes procesos posteriores a ella.
  - **Flechas:** Indican la secuencia cronológica de las acciones.
2. **El profesor explica la actividad:** los alumnos descompondrán el proceso de tramitación de un recurso de inconstitucionalidad en pasos y decisiones lógicas y posteriormente lo representarán mediante un diagrama de flujo.





## Sesión 3: Trabajo en grupos para crear el diagrama de flujo.

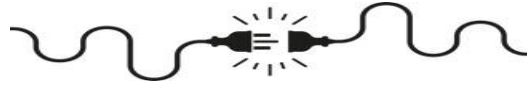
1. El profesor divide la clase en grupos de 3 o 4 alumnos y proporciona a cada grupo la descripción del proceso de tramitación del recurso de inconstitucionalidad explicado previamente.
2. El profesor explica las instrucciones:
  1. **Identificar los pasos.**
  2. **Organizar en diagrama:** Utilizando formas geométricas de diagrama de flujo, deben ir representando cada paso. Las condiciones (sí o no) se representan con rombos, lo cual les ayuda a practicar la lógica computacional.
  3. **Revisión y ajuste:** Cada grupo puede presentar su diagrama preliminar para recibir retroalimentación. Los compañeros de otros grupos pueden ofrecer sugerencias o resolver dudas para aclarar el flujo de pasos y decisiones.
3. **Exposición de los diagramas:** Cada grupo presenta su diagrama de flujo al resto de la clase, explicando las decisiones y pasos que han incluido.



## Sugerencias

Si se dispone de tiempo suficiente, se puede pedir a los alumnos que completen el diagrama añadiendo detalles sobre el proceso, como indicar los agentes que participan en cada paso, como quién interpone el recurso, quién decide la admisión, qué efecto produce la resolución y en qué momento, etc.





## Recursos

- **Personales:** profesor.
- **Materiales:** Papel en blanco y material de escritura o dibujo.



**Espacios:** aula clase.

**Tipo de actividad:** desenchufada, de trabajo en equipo.

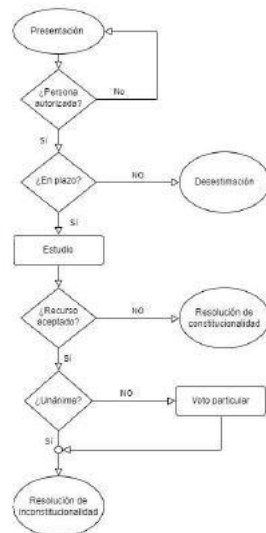


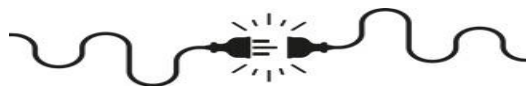
### Diagrama solución

[Enlace al fichero descargable](#)



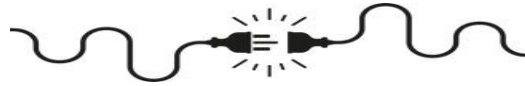
## Actividades Desenchufadas





## Evaluación

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Satisfactorio</b>	<b>2 Mejorable</b>	<b>1 Insuficiente</b>
Identificar los pasos del proceso.	Identifica correctamente los pasos y el orden	Identifica correctamente todos los pasos aunque no el orden	Identifica al menos 2 de los pasos más importantes del proceso	No identifica al menos 2 pasos del proceso
Representar el flujo de eventos correctamente.	Representa el flujo correctamente.	Representa el flujo pero altera el orden correcto.	Omite algún elemento del flujo	Omite varios elementos del flujo
Utilizar los símbolos adecuados para cada evento.	Utiliza todos los símbolos correctamente.	Confunde algún símbolo a lo usa de forma inadecuada	Confunde varios símbolos	Confunde la mayoría de los símbolos



## Pensamiento computacional

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

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

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



## Más información

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:



Diagrama obtenido