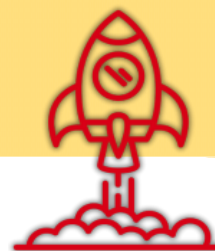


## Título: CÓDIGOS Y LETRAS

**Nivel educativo:** 6º curso del 3º Ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana y Literatura.

**Temporalización:** 1 hora y media (3º trimestre).



## Descripción breve de la actividad

A partir de un **juego de tablero**, el alumnado repasará **contenidos gramaticales y sintácticos**, a la vez que se trabaja el **pensamiento computacional**. Para ello, los/las alumnos/as jugarán en grupos de dos contra dos, asumiendo roles de programador y robot.



## Objetivos

- Desarrollar el **pensamiento computacional**, a través de la secuenciación lógica de eventos e instrucciones.
- Comprender los roles de **programador y robot** y la forma en la que se dan y se ejecutan las acciones programadas.
- Repasar conceptos y **contenidos gramaticales y sintácticos**, propios del 3º ciclo de Educación Primaria.
- Cooperar y **trabajar de manera colaborativa** con sus iguales.

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





## ¿Cómo lo hacemos?

### 1. JUGADORES/AS:

Se recomienda jugar **por parejas, en grupos de 4 jugadores/as**, es decir, dos contra dos. Durante el juego, un/a componente actuará como **programador** y el/la otro/a como **robot**. A lo largo del juego se irán intercambiando los roles.

### 2. OBJETIVOS DEL JUEGO:

**1ª Ronda:** el robot rojo tendrá que conseguir la pluma roja y el robot azul, la pluma azul.

**2ª Ronda:** el robot rojo deberá entrar a la biblioteca por la entrada roja y el robot azul, por la entrada azul.

**3ª Ronda:** deberán adivinar la respuesta a la pregunta “¿Qué obra es considerada la primera novela moderna?”.

### 3. MATERIALES:

- Tablero de juego.
- Fichas de jugadores (2): robot rojo y robot azul.
- Cartas de acciones. *Se puede consultar la función de cada una de las cartas y las casillas especiales del tablero en el apartado de materiales.*
- Plantilla código secreto.

### 4. RONDAS DEL JUEGO:

#### 1ª Ronda - ¡Gana tiempo!:

Para que los robots **consigan la pluma de su color**, deben conseguir llegar hasta la casilla **lo antes posible**.

Hasta que no consigan la pluma, no podrán empezar la 2ª ronda. Sin embargo, si acaban, pueden comenzar de inmediato, llevando ventaja de tiempo con respecto a la pareja adversaria.

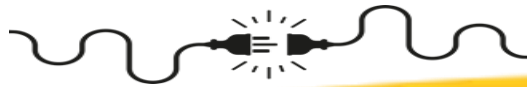
**1-** Se mezclarán bien las cartas de acciones y se pondrán todas en un **montón boca abajo**.

**2-** El/la alumno/a que tiene rol de programador, irá **sacando cartas de dos en dos**, turnándose con la pareja adversaria. Tendrá que **elegir entre una de ellas** (la que considere que le viene mejor para conseguir llegar a la pluma lo antes posible).

**3-** El programador **dictará al robot las acciones** de las cartas que vaya escogiendo y este las **ejecutará sobre el tablero**.

**4-** En caso de caer en la casilla de “**prisión**” **perderá turno**, y en caso de caer en la casilla de “**libro**” **ganará turno** y podrá coger una carta más.

**5-** Una vez se consiga el objeto correspondiente, el robot volverá a su casilla de salida correspondiente y podrá inmediatamente comenzar la segunda ronda. La otra pareja continuará jugando hasta que consiga la pluma de su color.



## 2ª Ronda - ¿Quién llegará primero a la biblioteca?:

En esta ronda, se **cambiarán los roles**. Quien era programador, ahora será robot y viceversa.

**1-** Antes de empezar a avanzar en el tablero, lo primero que el programador debe hacer es trazar un **camino que lleve al robot hasta la entrada que le corresponde**, según color, a la biblioteca.

**2-** Para ello, **colocará en orden las cartas** de acciones que considere necesarias, para que el robot las ejecute.

**3-** Puede elegir entre diseñar un **camino "corto"** o **ir pasando por casillas de pregunta** (aunque sea más largo), ya que estas le darán, **por cada respuesta correcta, una letra del código secreto final** (3ª ronda). Se animará a los alumnos/as a pasar por estas preguntas, para conseguir el mayor número de letras posible.

**4-** Una vez colocadas las cartas en orden, **el robot ejecutará las acciones** una por una. En caso de caer en la casilla de la "**prisión**", **deberá empezar desde cero** y el programador deberá corregir el itinerario. En caso de caer en la casilla del "**libro**", **se "teletransportará" hasta el siguiente libro**. En caso de chocar contra las "paredes" exteriores del tablero, también se volverá a la casilla de inicio y se corregirá itinerario. El robot no podrá en ningún momento iniciar la ejecución de acciones hasta que el programador no le dé la señal de aviso: **3,2,1...ya!**

Cuando caigan en las **casillas de pregunta**, cogerán **una carta** del montón de las cartas de pregunta (se recomienda tener dos montones) y las **guardarán hasta el final, para contestarlas junto al profesor/a**.

Si se considera preciso, se pueden ir cambiando de roles (programador/robot) cada vez que sea necesario corregir el itinerario. Una vez lleguen a la biblioteca, podrán llamar al profesor/a para resolver las preguntas e intentar resolver la respuesta secreta.

## 3ª Ronda – Adivina la respuesta secreta.

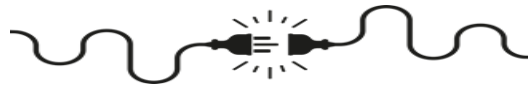
Cada pareja deberá **escribir la respuesta secreta a la pregunta**: "¿Qué obra es considerada la primera novela moderna?", cuya respuesta es: "Don Quijote de la Mancha". *Para ello se utilizará la plantilla que se encuentra en el apartado de materiales.* Para adivinarlo, dado que la respuesta puede ser complicada para su nivel, pueden **utilizar las pistas de letras**, que les ha dado el/la profesor/a por cada carta de pregunta acertada en la anterior ronda.

Se recomienda dar las pistas de letras en el **siguiente orden**, para que sea de más ayuda: **D | Q | J | T | D | L | M | C**

## 5. FIN DEL JUEGO:

Ganará la primera pareja en acertar la respuesta a la pregunta (el código secreto).





## Sugerencias

- En la **1ª ronda**, si se **acaba el mazo de cartas** y no han conseguido la pluma, podrían **diseñar el camino** (igual que en la 2ª ronda).
- Se puede optar por que ambas parejas **empiecen a la vez la 2ª ronda**.
- Se podría **empezar directamente por la 2ª ronda** y saltarse la primera.
- En la **2ª ronda**, se puede establecer que sea **obligatorio pasar por al menos 3-4 casillas de pregunta**.
- Se puede hacer un **ranking**, según vayan acabando y adivinando la respuesta secreta cada una de las parejas, para conocer la clasificación final.



## Recursos

- **Personales:** profesor/a y alumnado.
- **Materiales:** tablero de juego, cartas de acciones, fichas de robots, cartas de preguntas, plantilla código secreto.

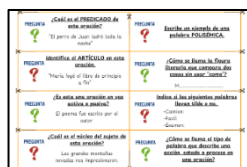


**Espacios:** aula de clase.

**Tipo de actividad:** pequeños grupos y parejas.



CARTAS DE ACCIONES



CARTAS DE PREGUNTA

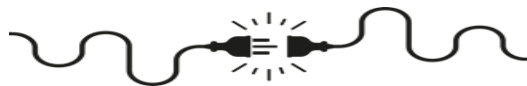


TABLERO DE JUEGO



CÓDIGO SECRETO

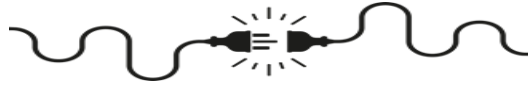




## ¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Satisfactorio</b>	<b>2 Mejorable</b>	<b>1 Insuficiente</b>
<b>Da y ejecuta acciones sobre un tablero.</b>	Ejecuta todas las acciones sin errores y de forma fluida.	Ejecuta la mayoría de las acciones correctamente, con pocos errores.	Ejecuta algunas acciones, pero necesita ayuda frecuente.	Tiene dificultad para ejecutar acciones y necesita ayuda constante.
<b>Diseña un recorrido correcto sobre el tablero.</b>	Diseña un recorrido correcto y bien estructurado.	Diseña un recorrido correcto, con pocos ajustes necesarios.	Diseña un recorrido incompleto o con varios errores.	Tiene dificultades para diseñar un recorrido sin ayuda.
<b>Responde correctamente a las preguntas gramaticales y sintácticas.</b>	Responde todas las preguntas correctamente y sin errores.	Responde la mayoría de las preguntas correctamente, con pocos errores.	Responde algunas preguntas correctamente, pero con varios errores.	Tiene dificultades para responder correctamente la mayoría de las preguntas.
<b>Participa activamente y trabaja de manera colaborativa.</b>	Participa en todas las actividades, colabora y aporta ideas.	Participa en la mayoría de las actividades y colabora bien.	Participa poco y necesita apoyo para colaborar.	Participa muy poco y evita trabajar en equipo.



## 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

Puedes ver más ejemplos de juegos de tablero, como Cody&Roby en las siguientes páginas web: [Intef](#) y [Programamos](#).

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tablero



Cartas acciones



Cartas preguntas



Código secreto