



Título: IGUALES Y CONTRARIOS

Ciclo: 1º

Curso: 2º de Primaria

Áreas Curriculares: Lengua

Temporalización: 1º/2º/3º trimestre

Nº de sesiones: 6 sesiones de 45 minutos



Introducción

El desarrollo del vocabulario y la comprensión de las relaciones entre palabras son elementos fundamentales en el aprendizaje del lenguaje. A través de esta situación de aprendizaje, los alumnos de 2º de Primaria explorarán los conceptos de **sinónimos y antónimos** de una forma dinámica, lúdica e interactiva, utilizando el robot de suelo True True como herramienta educativa.

La integración de la robótica en el aprendizaje de la lengua permite que los estudiantes no solo adquieran conocimientos sobre el significado y uso de palabras con significado similar y opuesto, sino que también fortalezcan habilidades de pensamiento lógico, trabajo en equipo y resolución de problemas. Esta combinación de aprendizaje lingüístico y tecnológico fomenta un enfoque motivador que impulsa la curiosidad y el interés de los alumnos.

A lo largo de seis sesiones, los estudiantes participarán en actividades variadas que incluyen la identificación y uso de sinónimos y antónimos en diferentes contextos, la creación de recorridos en el suelo con palabras y la programación del robot True True para seguir rutas lingüísticas. Estas actividades estarán diseñadas para fomentar tanto el aprendizaje individual como el cooperativo, permitiendo a los alumnos reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y mejorar sus competencias en comunicación oral y escrita.

El uso de True True como herramienta pedagógica facilitará la experimentación y el descubrimiento de nuevas palabras de manera significativa. Además, mediante la gamificación del aprendizaje, se potenciará la participación activa de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de su autonomía y creatividad.



Actividad 1 Actividades Desenchufadas

SINÓNIMOS	Bello	Feo	Bonito	Grueso
	Alegre	Triste	Bajo	Contento
	Rápido	Lento	Veloz	Delgado

CC BY-NC-SA

Mediante la gamificación del aprendizaje, se potenciará la participación activa de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de su autonomía y creatividad.



Guía Didáctica

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.



Objetivos Generales de Etapa

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de los siguientes objetivos generales de la etapa de Educación Primaria:

- **b)** Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- **d)** Adquirir, en al menos una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- **g)** Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- **h)** Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- **i)** Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la



personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.



Objetivos Específicos

Objetivos

1. Identificar sinónimos y antónimos en diferentes contextos.
2. Relacionar palabras según su significado (sinonimia y antonimia).
3. Aplicar conocimientos sobre sinónimos y antónimos a través de la programación básica con el robot True True.
4. Programar un robot de forma sencilla con guía del docente.
5. Fomentar el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p> <p>2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.</p> <p>4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p> <p>2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, e iniciando, de manera acompañada, la valoración del contenido y de los elementos no verbales más elementales.</p> <p>4.1. Comprender el sentido global y la información relevante de textos cercanos, escritos y multimodales, a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura.</p>	<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p> <p>D. Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas de producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales.</p> <p>- Procedimientos elementales de adquisición de vocabulario. Reflexión contextualizada sobre la relación de significado (polisemia, sinonimia y antonimia) entre unas palabras y otras. Clases de palabras y concordancia.</p>



9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia de la lengua y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.

Área de Tecnología y Robótica

1. Utilizar el pensamiento computacional para la resolución de problemas, generando un producto creativo y original que responda a cada uno de los retos planteados o generados a través de la observación del entorno.

2. Resolver problemas planteados aplicando los conocimientos de mecánica, electricidad, diseño y programación, desarrollando soluciones automatizadas, diseñando o construyendo sistemas de control programables y/o robóticos adecuados a su nivel.

5. Manejar los dispositivos y herramientas de forma segura y responsable para trabajar de forma individual o conjunta de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

9.1. Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua, prestando especial atención a la concordancia y a las relaciones de significado entre las palabras, a partir de la observación, comparación y transformación de palabras y enunciados, en un proceso acompañado de producción o comprensión de textos en contextos significativos.

Área de Tecnología y Robótica

1.3. Recabar información del entorno que nos permita obtener datos necesarios para generar un producto que dé una solución tecnológica sobre una situación concreta.

2.2. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales de mecánica, electricidad o programación.

5.1. Utilizar los dispositivos y las herramientas de forma segura de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

Área de Tecnología y Robótica

Bloque A. Pensamiento computacional

- Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) y de recursos digitales (plataformas digitales de programación por bloques) adaptados al nivel lector del alumnado. - Interpretación y ejecución de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados, reglas de juegos, instrucciones, secuencias, patrones repetitivos, programación por bloques). - Fundamentos de la programación: bucles, condicionales, operadores, mensajes, variables, funciones, eventos, depuración (debugging). - Mostrar interés por el pensamiento computacional participando en la resolución de problemas de programación. - Estrategias básicas de trabajo en equipo.



Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo.



A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el construccionismo, donde los estudiantes aprenden mediante la creación de artefactos digitales. Al involucrarse activamente en la construcción de proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo un producto final. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, ya que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos para superar desafíos específicos.
- **Tutoría entre iguales:** consiste en la agrupación de alumnos heterogéneos que trabajan de forma coordinada para resolver una tarea. Este método promueve la colaboración y el aprendizaje entre pares, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las fortalezas y conocimientos de sus compañeros.
- **Aprendizaje cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Gamificación:** utiliza elementos y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza para motivar y comprometer a los estudiantes. La gamificación puede incluir puntos, niveles, recompensas y desafíos, haciendo el aprendizaje más divertido y atractivo.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

- 1. Individual:** los estudiantes trabajan solos, lo que es ideal para actividades evaluativas o de comprobación. Fomenta la autonomía y la autoconfianza.
- 2. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.
- 3. Grupos cooperativos:** los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se utiliza el siguiente espacio:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva y los dispositivos True True.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p>	<p>Libros y cuadernos: materiales impresos que proporcionan información y ejercicios.</p> <p>Tecnología: SDI y robots True True.</p>	<p>Fichas en SDI: las mismas fichas empleadas por los grupos de los alumnos serán expuestas y explicadas en gran grupo en el SDI.</p>



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.



Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Cuestionarios Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado Autoevaluación	Participación diaria Asamblea y puesta en común Pruebas escritas Actividades	Rúbricas Cuestionario Diarios de clase Cuaderno de clase



Evaluación Docente

Items observables: el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

- Identifica sinónimos y antónimos
- Programa el robot
- Participa en equipo
- Explica el proceso

Rúbrica de evaluación para el docente. [\(Documento descargable\)](#)

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Identifica sinónimos y antónimos	Identifica correctamente todas las palabras y establece relaciones precisas.	Identifica la mayoría de las palabras con alguna confusión.	Presenta dificultades para identificar sinónimos y antónimos.	No logra identificar correctamente sinónimos y antónimos.



Situación de Aprendizaje



Programa el robot	Programa correctamente el recorrido sin errores.	Programa el recorrido con algún error menor.	Necesita ayuda para programar correctamente el recorrido.	No consigue programar el recorrido de forma adecuada.
Participa en equipo	Colabora activamente, respeta turnos y aporta ideas constructivas.	Participa en la actividad con algunas intervenciones.	Participa de manera ocasional y necesita motivación.	No participa o muestra desinterés en la actividad.
Explica el proceso	Explica claramente su estrategia y el uso del robot con seguridad.	Explica el proceso con algunas dudas.	Explica el proceso de manera poco clara y con ayuda del docente.	No consigue explicar cómo ha programado el robot.
Usa la creatividad en la solución	Diseña recorridos originales y propone soluciones innovadoras.	Diseña recorridos adecuados con algunos elementos creativos.	Diseña recorridos básicos sin innovaciones.	No muestra creatividad en la solución del recorrido.
Usa adecuadamente el material	Utiliza correctamente el robot y el material de apoyo.	Utiliza el material con alguna indicación del docente.	Necesita supervisión frecuente para usar el material correctamente.	No usa adecuadamente el material o lo descuida.
Reflexiona sobre el aprendizaje	Explica qué ha aprendido y cómo puede aplicarlo en otras situaciones.	Explica brevemente su aprendizaje.	Necesita ayuda para reflexionar sobre lo aprendido.	No logra expresar lo que ha aprendido.



Evaluación Alumnado

Test individual ([Documento descargable](#))

Al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un test para comprobar el grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad.

Cuestionario de Evaluación Final

Objetivo: Evaluar la comprensión de sinónimos y antónimos de manera individual.

Parte 1: Relacionar

Escribe el sinónimo de cada palabra.

1. Alegre →
2. Rápido →
3. Bello →
4. Inteligente →

Une cada palabra con su antónimo.

1. Frío →
2. Oscuro →
3. Triste →
4. Grande →

Parte 2: Completar frases

Completa las frases con un sinónimo o antónimo adecuado.

1. Hoy estoy muy _____ (sinónimo de contento).
2. Este coche es muy veloz, es decir, es _____.
3. La habitación no tiene luz, está _____.
4. Ese libro es muy interesante, pero el otro es muy _____.

Parte 3: Reflexión breve

- ¿Para qué crees que sirve conocer sinónimos y antónimos?
- ¿Cómo te ha ayudado el robot True True en este aprendizaje?

Autoevaluación individual de la sesión: ([Documento descargable](#))

	Much o	Poco	Nada
He aprendido a usar sinónimos y antónimos en frases.			
He participado activamente en las actividades.			
He entendido cómo programar el robot True True.			
He trabajado bien con mi grupo.			
Me ha gustado esta forma de aprender.			



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Gran grupo / Parejas - Sinónimos
Descripción	<p>En esta primera sesión recordaremos el concepto de “Sinónimos” y después de la explicación realizaremos la actividad con los robots de suelo True True. Los estudiantes disponen de 5 hojas en las que tienen que colocar al robot y programarlo para que llegue hasta su palabra sinónimo. En cada hoja tienen tres palabras para jugar. Partimos de programaciones sencillas que no incluyen giros. Tan solo tienen que ir en línea recta desde las casillas amarillas hasta llegar a su sinónimo. Después de escuchar el concepto de sinónimos por parte del profesorado, los estudiantes se colocarán en grupos de 4 personas preferiblemente para que el aprendizaje se realice de forma cooperativa. Cada estudiante asumirá dos roles diferentes y se cambiarán de rol con cada palabra o con cada hoja.</p> <p>En su cuaderno de clase escribirán cinco oraciones con sinónimos a partir de cinco palabras dadas por el docente.</p>

Sesión 1 Actividades Desenchufadas

SINÓNIMOS	Bello	Feo	Bonito	Grueso
	Alegre	Triste	Bajo	Contento
	Rápido	Lento	Veloz	Delgado

Tester Muevo a True True siguiendo las tarjetas	Programador Coloco las tarjetas de programación
Revisor Compruebo que está todo correcto	Cargador Introduzco las tarjetas en True true



Recursos	Iguales y contrarios S1 (Documento descargable)
-----------------	---

Nº de Sesión	2
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Parejas - Sinónimos
Descripción	<p>En esta segunda sesión, se entregará al alumnado un conjunto compuesto por una secuencia de pasos (algoritmo) que se deberá seguir para desplazar a True True, desde una palabra hasta su sinónimo y el tablero en el que aparecerán las palabras correspondientes. Dicha secuencia podrá estar correcta o podrá contener errores. La actividad consiste en poner en práctica el proceso de depuración del código (localizar los errores en la secuencia), probando a ejecutarla con el robot y contestar a las preguntas propuestas. Cada estudiante asumirá dos roles diferentes y se cambiarán de rol con cada palabra o con cada hoja.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Tester</p> <p>Muevo a True True siguiendo las tarjetas</p> </div> <div style="border: 1px solid pink; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Programador</p> <p>Cotoco las tarjetas de programación</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Revisor</p> <p>Compruebo que está todo correcto</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Cargador</p> <p>Introduzco las tarjetas en True true</p> </div> </div>
Recursos	Iguales y contrarios S2 (Documento descargable)



Nº de Sesión	3
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Grupos de 4 estudiantes - Sinónimos
Descripción	<p>En la tercera sesión se siguen trabajando los sinónimos a través del juego y de la programación del robot True True. En este caso el juego consiste en programar un recorrido desde la palabra en cuestión hasta su sinónimo, se tendrá que incluir en la programación la tarjeta GRID ya que en esta ocasión True True irá por encima de la línea buscando su pareja. Hay cuatro fichas que resolver con cuatro palabras cada una. Cada estudiante asumirá dos roles diferentes y se cambiarán de rol con cada palabra o con cada hoja.</p>
Recursos	Iguales y contrarios S3 (Documento descargable)



Nº de Sesión	4													
Temporalización	45 minutos													
Tipo de Actividad	Gran grupo / parejas - Antónimos													
Descripción	<p>En la cuarta sesión recordaremos el concepto de “Antónimos” y después de la explicación realizaremos la actividad con los robots de suelo True True. Los estudiantes disponen de 5 hojas en las que tienen que colocar al robot y programarlo para que llegue hasta su palabra antónima. En cada hoja tienen tres palabras para jugar. Partimos de programaciones sencillas que no incluyen giros. Tan solo tienen que ir en línea recta desde las casillas amarillas hasta llegar a su antónimo. Después de escuchar el concepto de antónimos por parte del profesorado, los estudiantes se colocarán en parejas preferiblemente para que el aprendizaje se realice de forma cooperativa. Cada estudiante asumirá dos roles diferentes y se cambiarán de rol con cada palabra o con cada hoja. En su cuaderno de clase escribirán cinco oraciones con antónimos a partir de cinco palabras dadas por el docente.</p> <div data-bbox="774 1153 1157 1691" data-label="Complex-Block"><p>Sesión 4 Actividades Desenchufadas </p><table border="1"><tr><td rowspan="3">ANTÓNIMOS</td><td>Bello</td><td>Feo</td><td>Bonito</td><td>Grueso</td></tr><tr><td>Alegre</td><td>Triste</td><td>Bajo</td><td>Contento</td></tr><tr><td>Rápido</td><td>Lento</td><td>Veloz</td><td>Delgado</td></tr></table><p> Tester Muevo a True True siguiendo las tarjetas</p><p> Programador Coloco las tarjetas de programación</p><p> Revisor Compruebo que está todo correcto</p><p> Cargador Introduzco las tarjetas en True true</p></div>	ANTÓNIMOS	Bello	Feo	Bonito	Grueso	Alegre	Triste	Bajo	Contento	Rápido	Lento	Veloz	Delgado
ANTÓNIMOS	Bello		Feo	Bonito	Grueso									
	Alegre		Triste	Bajo	Contento									
	Rápido	Lento	Veloz	Delgado										
Recursos	Iguales y contrarios S4 (Documento descargable)													



Nº de Sesión	5
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Parejas - Antónimos
Descripción	<p>En la quinta sesión de esta situación de aprendizaje, se entregará al alumnado un conjunto compuesto por una secuencia de pasos (algoritmo) que se deberá seguir para desplazar True True, desde una palabra hasta su antónimo y el tablero en el que aparecerán las palabras correspondientes. Dicha secuencia podrá estar correcta o podrá contener errores. La actividad consiste en poner en práctica el proceso de depuración del código (localizar los errores en la secuencia), probando a ejecutarla con el robot y contestar a las preguntas propuestas. Cada estudiante asumirá dos roles diferentes y se cambiarán de rol con cada palabra o con cada hoja.</p>
Recursos	Iguales y contrarios S5 (Documento descargable)

Sección 2. Ficha 1. Actividades Desenchufadas

SINÓNIMOS	Alto		Pequeño
	Grande		Bajo
	Largo		Corto

Sección 2. Ficha 1. Actividades Desenchufadas

Consejo a True True en la palabra Alto. Mueve la programación y carga a su antónimo. Si no está bien, depuramos el programa. Si lo está bien, sigue y sigue a su siguiente.

Consejo a True True en la palabra Grande. Mueve la programación y carga a su antónimo. Si no está bien, depuramos el programa. Si lo está bien, sigue y sigue a su siguiente.

Consejo a True True en la palabra Largo. Mueve la programación y carga a su antónimo. Si no está bien, depuramos el programa. Si lo está bien, sigue y sigue a su siguiente.

Tester

Muevo a True True siguiendo las tarjetas

Programador

Coloco las tarjetas de programación

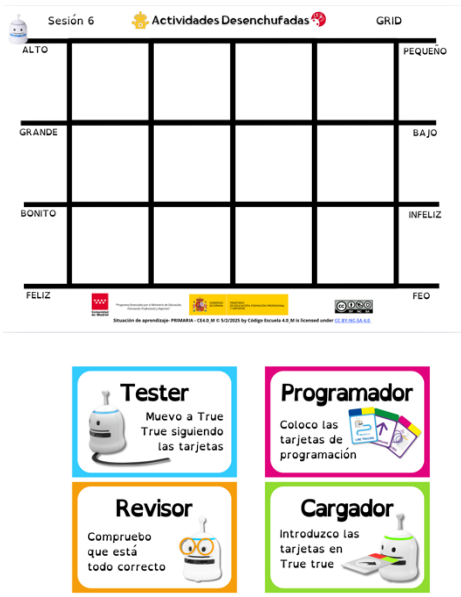
Revisor

Compruebo que está todo correcto

Cargador

Introduzco las tarjetas en True true



Nº de Sesión	6
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Parejas - Antónimos
Descripción	<p>En la sexta sesión se siguen trabajando los antónimos a través del juego y de la programación del robot True True. En este caso el juego consiste en programar un recorrido desde la palabra en cuestión hasta su antónimo, se tendrá que incluir en la programación la tarjeta GRID ya que en esta ocasión True True irá por encima de la línea buscando su pareja. Hay cuatro fichas que resolver con cuatro palabras cada una con recorridos diferentes. Cada estudiante asumirá dos roles diferentes y se cambiarán de rol con cada palabra o con cada hoja.</p> 
Recursos	Iguales y contrarios S6 (Documento descargable)



Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. Por ejemplo, un estudiante con necesidades educativas especiales puede centrarse en explicar solo las partes principales del ciclo del agua, mientras que otros estudiantes pueden profundizar en detalles adicionales.