

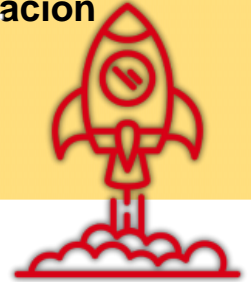
Título: El Reino del Revés

Nivel educativo: 2º de primaria de 1º Ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: Dos sesiones de 45 minutos.

Segundo o tercer trimestre.



Descripción breve de la actividad

La situación de aprendizaje comenzará con la escucha de la canción “El Reino del Revés”. Posteriormente el alumnado organizará y secuenciará correctamente la canción propuesta.

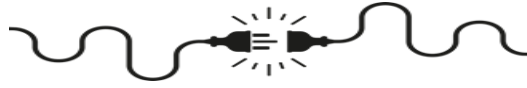
Finalizarán la actividad, jugando al juego propuesto en el que tendrán que interpretar instrucciones “del revés” para conseguir su objetivo.

Mediante esta propuesta, el alumnado, a través de estrategias del pensamiento computacional como la secuenciación, la descomposición de problemas, la identificación de patrones y la creación e interpretación de algoritmos, aprenderán y afianzarán contenidos relacionados con la comprensión oral y la producción de diferentes tipos de textos escritos, a través de la gamificación educativa.



Objetivos

- Comprender textos orales sencillos extrayendo la información relevante.
- Producir diferentes tipos de textos escritos con corrección gramatical para dar respuesta a diferentes situaciones comunicativas.



- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación para el trabajo en grupo.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.
- Participar en juegos organizados con curiosidad y divirtiéndose.

Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

1ª SESIÓN

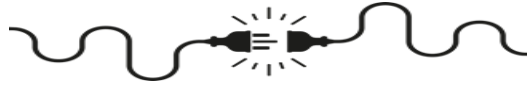
1. Presenta al alumnado la canción del mundo del revés, la puedes encontrar en los siguientes enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=C-AhJ4EggME>

<https://www.youtube.com/watch?v=yAjYx3oaU0Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=lj7ZSrHgSp0>

2. Una vez que la hayáis escuchado varias veces, debate en gran grupo sobre las contradicciones que presenta la canción y pide que ellos mismos creen contradicciones nuevas.
3. Reparte la ficha con la letra de la canción desordenada para que los niños y niñas recorten, ordenen y la peguen de nuevo ordenada.



2ª SESIÓN

Jugarán por parejas al juego de cartas del mundo del revés. Reglas del juego:

El juego consta de un tablero cuadrulado, dos tipos de cartas (las flechas de dirección y las frases del derecho y del revés) y dos coronas (son las fichas del juego).

Colocando cada una de las coronas en el castillo situado en la casilla inferior derecha del tablero, han de llegar al castillo situado en la casilla superior izquierda.

¿Cómo lo pueden conseguir? Tendrán que ir cogiendo, por turnos, una carta de flecha (Arriba, abajo, izquierda y derecha) y una carta de las frases del derecho y del revés.

Si la carta que leen tiene sentido (del derecho), por ejemplo, “los gatos tienen cuatro patas”, siguen la dirección que les marca la carta de la flecha.

Si la carta que leen no tiene sentido (del revés), por ejemplo, “cincuenta años tienen los bebés”, tendrán que moverse en el sentido contrario que les marque la flecha, es decir si le sale una flecha hacia la derecha, desplazarán su ficha (corona) hacia la izquierda, si les marca hacia arriba, desplazarán su ficha hacia abajo y así con el resto.

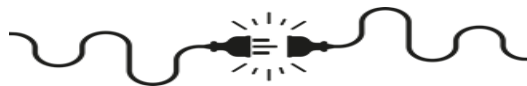
Ganará quién llegue antes al castillo del reino del revés (casilla superior derecha).



Sugerencias

Podrán jugar otras partidas al juego del mundo del revés cambiando de pareja.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** cartulina, tijeras, impresora, plastificadora, SDI.



Espacios: aula.

Tipo de actividad: individual, gran grupo y parejas.



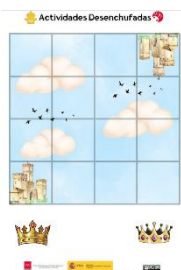
Puedes clicar en los enlaces para acceder a los recursos:



[Letra de la canción "El reino del revés"](#)



[Canción desordenada](#)



[Tablero de juego](#)



[Cartas del juego](#)





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Participa en el debate	Participa activamente, identifica múltiples contradicciones y aporta ideas originales.	Participa de manera adecuada, identifica algunas contradicciones y aporta ideas.	Participa de manera limitada, identifica pocas contradicciones y aporta pocas ideas.	No participa o no identifica contradicciones.
Ordenación de la letra de la canción	Ordena la letra de manera precisa y rápida.	Ordena la letra de manera precisa.	Ordena la letra con algunos errores.	No logra ordenar la letra correctamente.
Reconoce los patrones de movimiento en el tablero	Entiende y sigue todos los patrones del juego correctamente.	Entiende y sigue la mayoría de los patrones del juego.	Entiende y sigue alguno de los patrones del juego.	No entiende ni sigue los patrones del juego.
Colaboración y Comunicación	Colabora y se comunica de manera excelente con su pareja.	Colabora y se comunica adecuadamente con su pareja.	Colabora y se comunica de manera limitada con su pareja.	No colabora ni se comunica con su pareja.



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:



Letra de la canción



Tablero del juego



Canción desordenada



Cartas del juego