

Título: DEL FUEGO AL ALGORITMO

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

Áreas Curriculares: Ciencias Sociales.

Temporalización: 1 o 2 sesiones en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad los estudiantes identificarán los principales avances tecnológicos y descubrimientos clave de cada etapa de la Prehistoria. Se trabajará la clasificación de los mismos en las etapas y la secuenciación de las mismas. Para finalizar, el alumnado deberá elaborar un algoritmo para resolver un reto, por el que guiarán a su personaje prehistórico por diferentes elementos de las etapas en orden cronológico.



Objetivos

- Afianzar las principales características de las etapas de la Prehistoria.
- Identificar los avances tecnológicos y descubrimientos del Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.
- Desarrollar habilidades de clasificación y secuenciación.
- Fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación

Competencias clave a desarrollar: matemática y ciencia, tecnología e ingeniería, digital, personal y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

1. INTRODUCCIÓN A LA PREHISTORIA:

Comenzamos la clase revisando con los estudiantes las diferentes etapas de la Prehistoria: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.

2. CLASIFICACIÓN DE TECNOLOGÍAS PREHISTÓRICAS:

Dividimos la clase en 4 grupos y le entregamos a cada uno un conjunto de tarjetas con imágenes de herramientas y tecnologías de la Prehistoria. Las tarjetas del fuego y la vestimenta para la etapa del Paleolítico, las tarjetas de la chocita y a cerámica para la etapa de Neolítico y las tarjetas de la rueda y del cuchillo de metal para la etapa de La Edad de los Metales.

Los estudiantes deben clasificar las tarjetas según la etapa Prehistórica a la que pertenecen (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales).

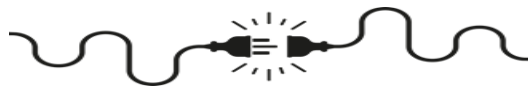
3. SECUENCIACIÓN DEL PROGRESO TECNOLÓGICO:

Los equipos ordenarán las tarjetas, en base a la cronología de las etapas de la Prehistoria.

4. ALGORITMO PREHISTÓRICO:

Se presenta un tablero con tres hitos prehistóricos, uno por cada etapa. Los estudiantes tienen que elaborar un algoritmo para que su personaje prehistórico pase por los tres acontecimientos en orden cronológico. Cada alumno tendrá una hoja para completar el algoritmo. El profesor/a dibujará en la pizarra, las flechas que se van a utilizar para representar el algoritmo (hacia delante y giro).





Sugerencias

Los estudiantes podrían aportar diferentes modelos de algoritmos válidos.

Se podrían plantear actividades en grupo a los estudiantes. Cada uno tendría una tarjeta y se movería por el espacio. El profesor/a les pediría diferentes cosas. Por ejemplo: agruparse con los niños/as que tengan la tarjeta de su etapa Prehistórica, hacer una fila representando un eje cronológico humano o hacer un círculo con toda la clase cuando escuchasen la instrucción "Prehistoria".

Entre los recursos materiales que se ofrecen, hay un tablero vacío (personalizable) para que los estudiantes puedan elegir los elementos de cada etapa de la Prehistoria que quieren colocar en el mismo.

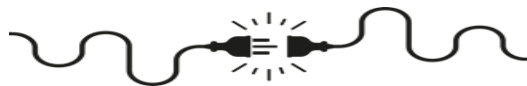


Recursos

- **Personales:** profesor/a
- **Materiales:** tarjetas de cada etapa de la Prehistoria, tableros, tarjetas de personajes prehistóricos y hojas para algoritmos.

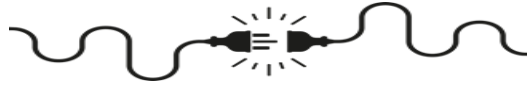
Espacios: aula.

Tipo de actividad: pequeños grupos.



¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Identifica las etapas de la Prehistoria.	Identifica y explica con claridad todas las etapas de la Prehistoria.	Identifica la mayoría de las etapas, pero con algunas explicaciones incompletas.	Reconoce algunas etapas, pero la información es limitada y confusa.	No identifica las etapas de la Prehistoria.
Desarrolla habilidades de clasificación y secuenciación.	Clasifica y secuencia información de manera precisa y lógica.	Clasifica y secuencia información correctamente, aunque puede haber algún error.	Muestra dificultades en la clasificación y secuenciación con varios errores.	No logra clasificar y secuenciar información.
Crea algoritmos para resolver situaciones de juego.	Crea algoritmos efectivos que resuelven con éxito diversas situaciones de juego.	Crea algoritmos que resuelven situaciones de juego aunque puede mejorar en la efectividad.	Crea algoritmos pero son confusos o poco efectivos.	No es capaz de crear algoritmos o los presentados no resuelven las situaciones de juego.
Trabaja en equipo y es capaz de comunicarse.	Colabora de manera excepcional en equipo, comunicándose de forma clara y fomentando la participación de todos.	Colabora bien en equipo y se comunica adecuadamente, aunque puede mejorar la inclusión de otros.	Participa en equipo pero su comunicación y colaboración son limitadas.	No colabora ni se comunica efectivamente en el 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.

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



Más información



PERSONAJES JUEGO



HOJA ALGORITMOS



TABLEROS JUEGO



TARJETAS ETAPAS