



Título La Isla del Tesoro

Ciclo: 1º

Curso: 2º de Primaria

Áreas Curriculares: Lengua Castellana y Literatura.

Temporalización: cualquier trimestre.

Nº de sesiones: 4 sesiones de 45 minutos.



Introducción

Esta es una situación de aprendizaje en la que se combina el área de Lengua Castellana con el Pensamiento Computacional a través de la programación con el robot True True. Los alumnos explorarán la obra de *La Isla del Tesoro* de Robert Louis Stevenson y la representarán mediante la programación del robot en un tablero de juego, fomentando la comprensión lectora y la resolución de problemas.

Los alumnos deberán, en primer lugar, leer (o escuchar la narración, si aún no dominan la lectura) una adaptación de dicha novela, dividida en ocho bloques. A continuación, deberán identificar el mensaje principal de cada bloque y asociarlo a una de las imágenes que representan el relato. Después, deberán secuenciar correctamente los eventos de la historia, colocando las imágenes en el orden correspondiente. Finalmente, deberán programar el robot True True para recorrer la plantilla siguiendo el orden narrativo. En caso de quedar tiempo para ello, y como extensión o desafío adicional, deberán repetir la última actividad, pero evitando los barcos piratas en su ruta hacia el tesoro.

Durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje, el alumnado aprenderá:

- La abstracción de un texto en una idea general asociada a una imagen
- La secuenciación de eventos en una narración.
- La escritura de resúmenes sencillos.
- Conceptos básicos de programación y pensamiento computacional.
- Estrategias para evitar obstáculos mediante la planificación de rutas.





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

En esta situación de aprendizaje nos basamos en los siguientes Objetivos Generales de Etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022 contribuyendo de esta forma al desarrollo integral del niño. Entre ellos destacamos:

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, y espíritu emprendedor.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

i) 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.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

m) 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

1. Leer y comprender una versión adaptada de *La Isla del Tesoro*.
2. Secuenciar correctamente los eventos de la historia mediante imágenes.
3. Redactar pequeños resúmenes de escenas clave.
4. Programar a True True para recorrer la historia en el orden correcto.
5. Resolver desafíos de planificación evitando obstáculos en el recorrido del robot.



Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p> <p>CE4. 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>CE5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p> <p>CE8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.</p> <p>Área de Matemáticas</p> <p>CE4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Área de Ciencias de la Naturaleza</p> <p>CE3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades. Área de ciencias</p>	<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</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>4.2. Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales sencillos, valorando su contenido y estructura.</p> <p>5.1 producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p> <p>8.1 escuchar y leer textos orales y escritos de la literatura infantil, que recojan diversidad de autores y autoras, estableciendo de manera acompañada relaciones elementales entre ellos y con otras manifestaciones artísticas culturales.</p> <p>8.2 Producir, de manera acompañada, textos sencillos, individuales o en grupo con intención literaria, adaptados a las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.</p> <p>Área de Matemáticas</p> <p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas.</p> <p>Área de Ciencias de la Naturaleza</p> <p>2.3 Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.</p>	<p>Área de Lengua Castellana y Literatura</p> <p>Bloque B: Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipologías textuales e intención comunicativa: la narración (de cuentos, sucesos, anécdotas o experiencias vividas de manera comprensible y estructurada, utilizando de forma adecuada los tiempos verbales), la descripción (de ilustraciones, fotografías, imágenes, objetos, personas, animales, lugares o escenas del mundo real y de ficción) y el diálogo. - Comprensión lectora: estrategias elementales de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación del argumento, del contexto e nel que sucede la narración, de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global. Identificación de elementos gráficos y paratextuales (ilustraciones, imágenes, colores, variaciones tipográficas etc.) al servicio de la comprensión. Lectura compartida y expresiva con entonación y ritmo de acuerdo al nivel madurativo, iniciándose en el respeto a algunos signos de puntuación (punto, coma, signos de admiración y de interrogación). Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal. Identificación de modelos positivos. - Producción escrita: Ortografía natural y convenciones del código escrito en copias, dictados o textos de creación autónoma, (linealidad y direccionalidad de la escritura. Estrategias elementales para la iniciación en el reconocimiento de algunas reglas ortográficas: uso de mayúsculas, signos de puntuación, etc.). Coherencia textual. Cuidado en la presentación de las producciones y de los materiales con los que se trabaja. - Lectura guiada de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura infantil adecuados a sus intereses y organizados en itinerarios lectores. - Estrategias para la interpretación acompañada y compartida de las obras a través de conversaciones literarias. - Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, personajes, argumento, espacio) y la construcción acompañada del sentido de la obra. <p>Área de Matemáticas</p> <p>Bloque D: Álgebra</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...) <p>Área de Ciencias de la Naturaleza</p> <p>Bloque B: Tecnología y digitalización</p> <ul style="list-style-type: none"> -Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...). -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

- **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 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.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** los estudiantes trabajan en proyectos a largo plazo que integran múltiples áreas del conocimiento. Este enfoque permite a los estudiantes explorar temas en profundidad y desarrollar habilidades de investigación, planificación y ejecución.
- **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:

- **Pequeño grupo:** grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.
- **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 utilizan los siguientes espacios:

- Aula de clase con pizarra digital.
- Zona de programación con True True y tablero de juego



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>Material didáctico: juegos educativos, mapas, modelos, etc.</p> <p>Tecnología: computadoras, tabletas, proyectores, pizarras digitales, etc.</p> <p>Material de oficina: lápices, bolígrafos, papel, tijeras, pegamento, etc</p>	<p>Plataformas educativas: Aula Virtual de Educamadrid, Google Classroom, etc.</p> <p>Recursos en línea: vídeos educativos, tutoriales, artículos, y otros contenidos disponibles en internet.</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 Co-evaluación	Debate Participación diaria Asamblea y puesta en común Actividades	Rúbricas Cuestionario Diarios de clase Anecdotario Cuaderno de clase



Evaluación Docente

Ítems observables: los indicadores que vamos a observar para realizar la evaluación son los siguientes:

- Ordena correctamente los eventos de la historia
- Escribe resúmenes comprensibles de cada escena
- Programa a True True para seguir la historia en el orden correcto
- Aplica estrategias para evitar obstáculos en la ruta
- Explica cómo ha desarrollado su programación
- Participa activamente en la narración del cuento

[Link a la Rúbrica de evaluación para el docente](#)

	Excelente (1 pto)	Satisfactorio (0.75)	Mejorable (0.5)	Insuficiente (0.25)
Ordena correctamente los eventos de la historia	Organiza todas las imágenes en el orden correcto sin ayuda.	Ordena la mayoría de las imágenes correctamente, con mínima ayuda.	Necesita ayuda para organizar las imágenes y comete errores en el orden.	No logra ordenar las imágenes correctamente ni con ayuda.
Escribe resúmenes comprensibles de cada escena	Escribe resúmenes claros y coherentes con detalles importantes.	Escribe resúmenes comprensibles, aunque con algunas omisiones.	Sus resúmenes presentan problemas de coherencia o falta de detalles esenciales.	No logra escribir un resumen comprensible.
Programa a True True para seguir la historia en el orden correcto	Programa correctamente a True True sin errores y con fluidez.	Programa a True True con algunos errores menores que logra corregir.	Necesita ayuda para programar correctamente a True True y comete errores frecuentes.	No logra programar a True True correctamente ni con ayuda.
Aplica estrategias para evitar obstáculos en la ruta	Identifica y evita todos los obstáculos con estrategias lógicas.	Encuentra soluciones a la mayoría de los obstáculos con poca ayuda.	Requiere asistencia para encontrar soluciones a los obstáculos.	No logra sortear los obstáculos ni con ayuda.



Explica cómo ha desarrollado su programación	Explica detalladamente el proceso de programación con claridad.	Explica el proceso con algunas dificultades, pero logra transmitirlo.	Su explicación es poco clara y requiere ayuda para expresarse.	No logra explicar el proceso de programación.
Participa activamente en la narración del cuento	Participa con entusiasmo, expresándose de forma clara y fluida.	Participa en la narración con algunas dificultades de expresión.	Su participación es mínima y con dificultades expresivas.	No participa en la narración.



Evaluación Alumnado

Test individual:

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.

[Link al test](#)

Nombre del alumno: _____

Fecha: _____

Parte 1: Comprensión de la historia (4 preguntas)

- ¿Quién es el protagonista de *La Isla del Tesoro*?
 - Long John Silver
 - Jim Hawkins
 - Capitán Flint
 - Barbanegra
- ¿Qué objeto es clave para encontrar el tesoro?
 - Una brújula mágica
 - Un cofre dorado
 - Un mapa antiguo
 - Un barco pirata
- ¿Cómo llegan los personajes a la isla?
 - A pie
 - En barco
 - Volando en globo
 - Nadando



4. ¿Quién es el principal enemigo en la historia?
- a) Un monstruo marino
 - b) Un capitán honesto
 - c) Un pirata traidor
 - d) Un loro parlante

Parte 2: Programación con True True (3 preguntas)

5. ¿Para qué sirve True True en esta actividad?
- a) Para contar la historia de manera interactiva
 - b) Para decorar el aula
 - c) Para escribir en un cuaderno
 - d) Para hacer cálculos matemáticos
6. Si queremos que True True avance dos casillas y luego gire a la derecha, ¿qué secuencia es correcta?
- a) Avanzar - Avanzar - Girar derecha
 - b) Girar derecha - Avanzar - Avanzar
 - c) Avanzar - Girar derecha - Avanzar
 - d) Girar izquierda - Avanzar - Avanzar
7. ¿Cómo se programa True True?
- a) Con un lápiz y papel
 - b) Dándole órdenes verbales
 - c) Insertando en su boca tarjetas con señales
 - d) Moviéndolo con la mano

Parte 3: Estrategia y resolución de problemas (3 preguntas)

8. Si True True encuentra un barco pirata en su camino, ¿qué debe hacer?
- a) Seguir avanzando sin preocuparse
 - b) Buscar un camino alternativo
 - c) Pedir ayuda a otro robot
 - d) Reiniciar el recorrido
9. ¿Por qué es importante planificar la ruta antes de programar a True True?
- a) Para asegurarnos de que sigue la historia correctamente
 - b) Porque True True se mueve solo
 - c) Para que haga piruetas
 - d) Para que el robot pueda volar
10. Si True True no llega al tesoro en el primer intento, ¿qué se debe hacer?
- a) Modificar la programación y probar otra ruta
 - b) Rendirnos y dejar el robot quieto
 - c) Dejar que los piratas lo programen
 - d) Apagar el robot y no intentarlo de nuevo



Autoevaluación individual de la sesión:

[Link a la autoevaluación](#)

Nombre del alumno: _____

Fecha: _____

Instrucciones: Lee cada afirmación y marca con una la opción que mejor refleje tu experiencia en esta actividad.

1. Comprensión de la historia

He entendido la historia de *La Isla del Tesoro*.

- Sí, completamente
- Más o menos
- No, necesito repasarla

Puedo contar los eventos principales en el orden correcto.

- Sí, sin ayuda
- Con un poco de ayuda
- No, me ha costado mucho

Conozco a los personajes más importantes de la historia.

- Sí, los recuerdo bien
- Algunos, pero no todos
- No, no me acuerdo de ellos

2. Escritura y narración

He podido escribir un resumen claro de una parte de la historia.

- Sí, con mis propias palabras
- Sí, pero con ayuda
- No, me ha costado mucho

Me ha gustado contar la historia mientras True True avanzaba.

- Sí, ha sido divertido
- No estoy seguro/a
- No, no me ha gustado

He hablado con claridad al contar la historia.

- Sí, me he expresado bien
- A veces me he trabado
- No, me ha costado expresarme

3. Programación con True True

He logrado programar a True True correctamente.

- Sí, sin errores



- Sí, pero con algunos errores
- No, he necesitado mucha ayuda

He entendido cómo usar los comandos de dirección (avanzar, girar, etc.).

- Sí, lo tengo claro
- Más o menos
- No, me ha parecido difícil

He podido hacer que True True siga la secuencia de la historia.

- Sí, sin problemas
- Sí, pero con algunos intentos
- No, no lo logré

4. Resolución de problemas

Cuando True True no iba por el camino correcto, encontré soluciones.

- Sí, busqué la forma de corregirlo
- Necesité ayuda para corregirlo
- No supe cómo arreglarlo

He evitado los obstáculos (barcos pirata) con una buena estrategia.

- Sí, logré evitarlos todos
- Algunos los evité, pero otros no
- No logré evitarlos

Si algo no funcionaba, intentaba mejorar mi programación.

- Sí, probé diferentes maneras
- Un poco, pero me costó
- No, me rendí rápido



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Trabajo en grupo
Descripción	Descubriendo la historia <ul style="list-style-type: none">• Lectura adaptada de <i>La Isla del Tesoro</i>.• Asociar a cada párrafo la imagen que lo representa.• Ordenar imágenes de acuerdo a la secuencia narrativa del cuento.• Reflexión y discusión sobre los personajes y eventos principales.
Recursos	Cuento PDF Libro PDF

Nº de Sesión	2
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Trabajo en grupo
Descripción	Creando nuestra versión del cuento <ul style="list-style-type: none">• Cada alumno recibe una imagen de la historia y redacta un breve resumen.• Se juntan los resúmenes en orden secuencial para recrear la historia.• Lectura conjunta de la historia reconstruida.
Recursos	Link a las cartas de imágenes



Nº de Sesión	3
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Trabajo en grupo
Descripción	<p>Programación del recorrido de True True</p> <ul style="list-style-type: none">• Se entrega una plantilla con el mapa de la isla y las escenas clave.• Los alumnos programan a True True para recorrer la isla siguiendo la secuencia correcta.• A medida que el robot avanza, los alumnos narran cada escena.
Recursos	Tablero y tarjetas

Nº de Sesión	4
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Trabajo en grupo
Descripción	<p>Superando el desafío pirata</p> <ul style="list-style-type: none">• Se repite la actividad de la sesión anterior, pero agregando casillas de barcos pirata como obstáculos.• Los alumnos deben encontrar una ruta alternativa evitando los barcos.• Reflexión final sobre estrategias utilizadas y lo aprendido.
Recursos	Barcos pirata



Atención a las diferencias del alumnado

En esta aventura pirata con True True, se han diseñado estrategias para garantizar que todos los alumnos puedan participar activamente en la actividad, respetando sus ritmos y necesidades de aprendizaje. Aplicaremos los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para fomentar la inclusión y el éxito de cada estudiante.

□ Adaptación de la historia y los materiales

- Se ofrecerán diferentes versiones de la historia de *La Isla del Tesoro* adaptadas a los niveles de comprensión de los alumnos.
- Las imágenes de secuenciación podrán presentarse con pictogramas para aquellos alumnos que necesiten apoyo visual.
- Se permitirán diferentes formas de expresar la narración: oral, escrita o con dibujos.

□ Flexibilización en la programación de True True

- Para alumnos con más dificultades en el pensamiento computacional, se ofrecerán tarjetas de comandos predefinidos para facilitar la programación.
- Los alumnos con más facilidad podrán crear rutas más complejas con desafíos adicionales, como programar caminos alternativos.

□ Diversificación en la evaluación y la expresión del aprendizaje

- Los alumnos podrán demostrar su aprendizaje de diferentes formas: verbalizando el proceso, representando la historia con dibujos o mostrando la programación de True True.
- Se promoverá la coevaluación y la autoevaluación para que cada alumno reflexione sobre su propio aprendizaje.

□ Agrupamientos flexibles

- Se organizarán equipos heterogéneos donde los alumnos puedan apoyarse entre sí en la secuenciación de la historia y la programación del robot.
- Se permitirá que los alumnos trabajen individualmente si necesitan más tiempo para reflexionar y ejecutar las tareas.

□ Apoyos personalizados

- El docente guiará a los alumnos que necesiten más apoyo en la programación mediante preguntas dirigidas y ejemplos prácticos.
- Se reforzará la confianza y la motivación de todos los alumnos, celebrando cada logro alcanzado en la actividad.

Estas estrategias aseguran que la aventura pirata con True True sea accesible, motivadora y enriquecedora para todos los alumnos, respetando sus diferentes estilos de aprendizaje y fomentando una experiencia inclusiva y cooperativa.