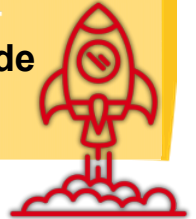


## Título: “CONSTITUCIÓN EN LA MANO”

**Nivel educativo:** 3º/ 4º primaria.

**Áreas Curriculares:** Lengua castellana, Ciencias Sociales y Matemáticas.

**Temporalización:** (Cualquier trimestre o para la festividad de la Constitución).



### Descripción breve de la actividad

Esta actividad adapta el clásico juego de cartas "Burro" para enseñar los 10 títulos de la Constitución Española de forma lúdica y colaborativa a estudiantes de 2º ciclo de primaria. A través de este juego, el alumnado no solo aprende sobre la estructura básica de la Constitución, sino que también desarrolla habilidades fundamentales del pensamiento computacional como el reconocimiento de patrones, la abstracción y la creación de algoritmos.

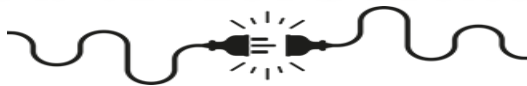


### Objetivos

- Familiarizar a los estudiantes con la estructura y con el contenido básico de la Constitución Española: Preámbulo, Título preliminar, Título I: de los derechos y deberes fundamentales, Título II: la Corona, Título III a X: organización y funcionamiento de las principales instituciones del Estado y disposiciones.
- Fomentar el trabajo en equipo y la competencia sana para organizar los 10 títulos de la Constitución y explicarlos al resto del grupo.
- Introducir y reforzar conceptos básicos del pensamiento computacional.

**Competencias clave a desarrollar:** Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender, Competencia ciudadana, Competencia en conciencia y expresión cultural.

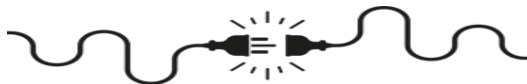




## ¿Cómo lo hacemos?



1. Se forman equipos de máximo 10 jugadores. Se sientan en círculo.
2. Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Si son menos de 10 jugadores, hay que seleccionar los títulos a repartir, por ejemplo, 6 jugadores juegan con 6 títulos (24 cartas). Pudiendo repetir el juego las veces necesarias hasta que se den a conocer todos los títulos de la Constitución.
3. Cada jugador debe reunir **4 cartas de un mismo título**:
  - a. Número del título.
  - b. Nombre del título.
  - c. Dibujo representativo.
  - d. Explicación simplificada.
4. Cuando el docente explique las normas y objetivo del juego, este da la orden de empezar.
5. Cada jugador observa sus cartas, las analiza y decide el patrón que va a seguir y, por tanto, qué cartas no necesita.
6. Todos los jugadores, a la vez, pasan una de las cartas que no necesitan al jugador que tienen a su derecha y, por tanto, cada jugador recibe una carta del jugador de la izquierda.
7. Los jugadores continúan pasando y recibiendo cartas, de una en una, hasta reunir las 4 cartas del mismo título de la Constitución.
8. Cuando un jugador reúne las 4 cartas de un título, dice "Constitución" en voz alta y se aparta del círculo.
9. El juego continúa hasta que se completan todos los títulos.
10. Gana el equipo que primero completa todos los títulos.
11. Una vez finalizado el juego, cada jugador debe explicar en voz alta el patrón que ha seguido y el título que ha conseguido completar.



## Sugerencias

### Ampliación: 10 cartas extra “ésta me la sé”.

1. El docente explica que ahora cada jugador tendrá 5 cartas. El nuevo objetivo será conseguir las cuatro cartas de un título y una carta extra “esta me la sé” cuya respuesta creas conocer.
2. La quinta carta será una carta que contiene una pregunta relacionada con el preámbulo, título preliminar y disposiciones de la Constitución.
3. Al decir Constitución, debes explicar tu título y contestar a la pregunta, si es correcta, gana la mano y el resto de compañeros sigue jugando. Si no, se queda una jugada sin pasar carta y luego continúa jugando hasta encontrar una carta cuya respuesta sí conozca.



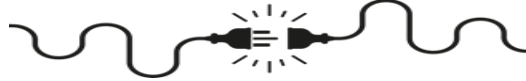
## Recursos

- **Personales:** alumnado y un profesor.
- **Materiales:** 40 cartas (4 cartas por título) + 10 cartas de ampliación.



**Espacios:** aula-clase / patio.

**Tipo de actividad:** pequeños grupos o gran grupo.



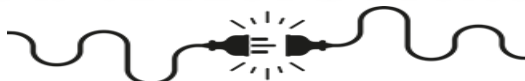
## “Constitución en mano”

- [Cartas imprimibles.](#)

### Actividades Desenchufadas

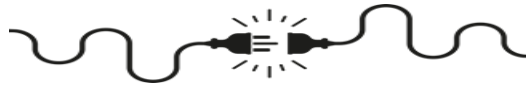
<p><b>“Constitución en mano”</b> Descubre la CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA de 1978 jugando al juego de cartas más divertido!</p>	<p><b>¡INSTRUCCIONES DEL JUEGO!</b> Existen 2 modalidades de juego:</p> <p>“Constitución en mano” (con las 10 titulos de la Constitución)</p> <p>“Constitución en mano, versión avanzada” (incluye todas las partes - perfecto si te gustan los retos)</p> <p>-1-</p>	<p>“Constitución en mano”</p> <p><b>OBJETIVO DEL JUEGO:</b> Conseguir 4 cartas iguales que completen uno de los Titulos de la Constitución.</p> <p>En equipos de 10, comienza repartiendo 4 cartas a cada jugador. A la voz de 1-2-3, escoge una de tus cartas y pásala boca abajo al jugador de tu derecha.</p> <p>-2-</p>
<p>Repítelo hasta que alguien complete un cuarteto de cartas del mismo título de la Constitución.</p> <p>Entonces, el jugador que lo consiga, debe decir ¡Constitución!, a la vez que coloca su mano en el centro de la mesa.</p> <p>Los demás jugadores le imitan, formando una montaña con todas sus manos.</p> <p>-3-</p>	<p>“Constitución en mano, versión avanzada”</p> <p>Conseguir 4 cartas iguales que completen uno de los Titulos de la Constitución más una carta pregunta cuya respuesta conozcas.</p> <p>En equipos de 10, comienza repartiendo 5 cartas a cada jugador. A la voz de 1-2-3, escoge una de tus cartas y pásala boca abajo al jugador de tu derecha.</p> <p>-4-</p>	<p>Repítelo hasta que alguien complete un cuarteto de cartas del mismo título de la Constitución y tenga una carta pregunta que sepa contestar.</p> <p>Entonces, el jugador que lo consiga, debe decir ¡Constitución!, a la vez que coloca su mano sobre el centro de la mesa.</p> <p>-5-</p>
<p>Deberá leer presentar su cuarteto con el Título y la carta pregunta que leerá en voz alta y contestar de forma correcta. Si es correcta, gana y sigue jugando el resto de compañeros. Si no es correcta, se queda una jugada sin pasar carta y luego continúa jugando hasta encontrar una carta cuya respuesta sí conozca.</p> <p>-6-</p>		<p><b>¡Empieza el juego!</b></p> <p>A partir de esta carta empieza la baraja oficial de “La Constitución en Mano”</p> <p>¡PREPARADO PARA JUGAR?</p>





## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
<b>Participación</b>	Participa activamente en el juego, fomenta la colaboración y motiva a sus compañeros.	Participa de manera regular, contribuye al grupo y sigue las dinámicas del juego.	Participa poco, muestra desinterés y no colabora con el equipo.	No participa o interfiere negativamente en el juego.
<b>Comprensión de la Constitución</b>	Demuestra un excelente conocimiento de los títulos y sus significados, explicándolos con claridad.	Muestra un buen entendimiento de algunos títulos, aunque necesita mejorar en otros.	Tiene dificultades para comprender los títulos y sus significados.	No muestra comprensión de los títulos de la Constitución.
<b>Trabajo en equipo</b>	Colabora de manera efectiva, escucha a los demás y fomenta un ambiente positivo.	Trabaja bien con el equipo, aunque a veces no escucha a los demás.	Tiene dificultades para colaborar y no siempre respeta las opiniones del grupo.	No colabora con el equipo y crea conflictos.
<b>Pensamiento computacional y toma de decisiones</b>	Desarrolla estrategias efectivas para el reconocimiento de patrones y tomar decisiones acertadas durante el juego.	Toma decisiones adecuadas, aunque a veces carece de una estrategia clara.	Necesita mejorar en la toma de decisiones y en el reconocimiento de patrones.	No toma decisiones efectivas y le cuesta el reconocimiento de patrones.



## 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.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.

## Más información



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

