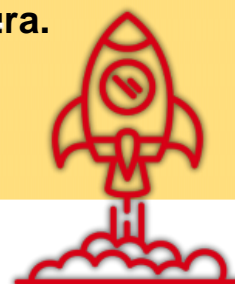


## Título: ¿CUÁL ES TU HISTORIA?

**Nivel educativo:** 5º de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Lengua Castellana y Literatura.

**Temporalización:** Cuatro o cinco sesiones de 45 minutos cada una (dependiendo del uso de plantillas de dados). En cualquier trimestre.



## Descripción breve de la actividad

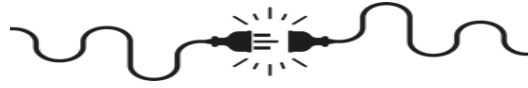
Los alumnos trabajarán en equipos para crear una historia basada en los Story Dice, ya sea a través de la web [Story Dice](#) o utilizando las plantillas de dados impresas que se proporcionan en los materiales.

Luego, descompondrán la historia en fragmentos en papeles de diferentes colores y los representarán en un tablero usando fichas del mismo color.

Cada equipo distribuirá estas fichas de manera aleatoria en el tablero y creará una secuencia de programación para mover las fichas y ordenar la historia correctamente.

Para la programación, pueden escribir las instrucciones o utilizar las tarjetas de puzzle de programación proporcionadas en los materiales. Otro equipo recibirá el tablero con la historia fragmentada y deberá programar el orden correcto de las fichas para reconstruir la historia, verificando su programación con el equipo creador.





## Objetivos

1. Desarrollar habilidades narrativas y de organización en el alumnado.
2. Fomentar el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.
3. Aplicar los principios de pensamiento computacional a la creación y ordenación de historias.
4. Mejorar la competencia en comunicación y la comprensión lógica de las secuencias narrativas.

### Competencias clave a desarrollar:

1. Competencia en comunicación lingüística: estructuración de textos, creatividad en la narración y comprensión de secuencias.
2. Competencia digital: uso de herramientas digitales para inspirar la creación de historias.
3. Competencia en aprender a aprender: planificación, autoevaluación y mejora de los textos y secuencias.
4. Competencia social y cívica: trabajo en equipo, escucha activa y respeto por las ideas de los demás

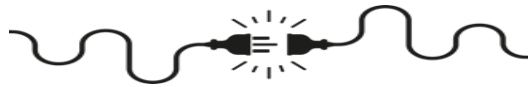


## Sesión 1 ¿Cómo lo hacemos?

### Fabricación de dados (opcional)

1. Si se decide utilizar las plantillas de dados físicas, se entrega a cada grupo una copia de todas las plantillas.
2. Los alumnos recortan y arman los dados.
3. Se entrega a cada grupo varias copias de las tarjetas de puzzle de programación para que las recorten y las tengan preparadas en el caso de que no escriban ellos el código.





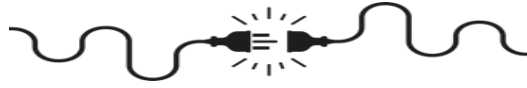
## Sesión 2 ¿Cómo lo hacemos?



### Creación de la historia y descomposición en fragmentos

1. **Introducción (5 minutos):** explicación sobre el uso de los Story Dice en la web o con los dados físicos creados en la sesión anterior.
2. **Creación de la historia (30 minutos):** cada equipo lanza los Story Dice, ya sea de la web o físicos, y observa la combinación de las imágenes obtenida. Utilizan esta combinación como inspiración para crear una historia que incluya un inicio, desarrollo y desenlace.
3. **Descomposición de la historia en fragmentos y asignación de colores (15 minutos):** cada equipo descompone su historia en 6-9 fragmentos y los escribe en papeles de diferentes colores. Las fichas de colores correspondientes se usarán para representar los fragmentos en el tablero. Los equipos asignan una ficha de color a cada fragmento y preparan su tablero con las fichas distribuidas aleatoriamente.



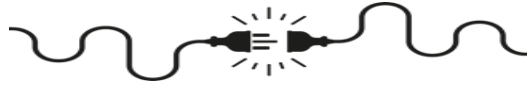


## Sesión 3 ¿Cómo lo hacemos?

### Preparación y programación de la secuencia de la historia

1. **Distribución y programación en el tablero (20 minutos):** cada equipo organiza sus fichas de colores en el tablero en un orden aleatorio y decide cómo programar el recorrido para que sigan el orden lógico de la historia. Pueden escribir las instrucciones o utilizar las tarjetas de puzzle de programación (deben tener varias copias para repetir movimientos si es necesario).
2. **Preparación de tarjetas de programación (opcional):** si usan las tarjetas de programación, los alumnos recortan y organizan las tarjetas antes de comenzar la programación, lo cual requiere tiempo adicional (puede hacerse en la sesión opcional 1 junto con la creación de los dados).
3. **Intercambio de tableros (5 minutos):** una vez que todos los equipos han colocado sus fichas y programado la secuencia, intercambian su tablero y los trozos de la historia relacionados con las fichas de colores con otro grupo.
4. **Escritura de la programación para ordenar la historia (20 minutos):** el equipo que recibe el tablero escribe o utiliza las tarjetas de programación para ordenar las fichas en el orden correcto, intentando reconstruir la historia original.





## Sesión 4 ¿Cómo lo hacemos?

### Preparación y programación de la secuencia de la historia

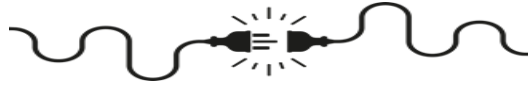
1. **Validación del código y lectura de la historia (10 minutos):** cada equipo compara su secuencia con la del equipo que creó la historia para verificar la precisión.
2. **Presentación de las historias y reflexión (25 minutos):** cada equipo presenta su historia y explica cómo la descompusieron y organizaron en el tablero. Reflexión final sobre el uso de pensamiento computacional y el proceso de programación.



### Sugerencias

1. **Introduce los conceptos de Pensamiento Computacional con ejemplos sencillos:** dedica unos minutos a repasar qué significa la lógica, la descomposición, los patrones y los algoritmos con ejemplos cotidianos, como seguir una receta o instrucciones para llegar a un lugar. Eso ayudará a los alumnos a entender mejor cómo aplicarán estos conceptos a lo largo de la actividad.
2. **Guía la actividad de programación con ejemplos visuales:** al introducir las tarjetas de programación, muestra ejemplos de secuencias básicas para que se vea cómo deben ser usadas las tarjetas para representar movimientos en el tablero. Se puede hacer un ejercicio rápido en la pizarra con una secuencia sencilla de prueba.
3. **Refuerza la importancia de la revisión y la comparación:** explica la importancia de la revisión al final de la actividad. Cuando comparen sus secuencias de programación con las del otro grupo, recuérdales que está bien encontrar diferencias y buscar formas de mejorarlas. Esto también les enseñará a revisar y corregir de manera constructiva.





## Recursos

- **Personales:** maestro/a para guiar la actividad y supervisar el desarrollo de las historias y el intercambio de tableros.
- **Materiales:** plantillas de dados (si no se dispone de acceso a la web [Story Dice](#)), cartulinas o folios de diferentes colores para escribir los fragmentos de las historias, fichas de colores para representar los fragmentos en el tablero, tablero de juego para colocar las casillas, tarjetas puzzle de programación para ordenar las historias.

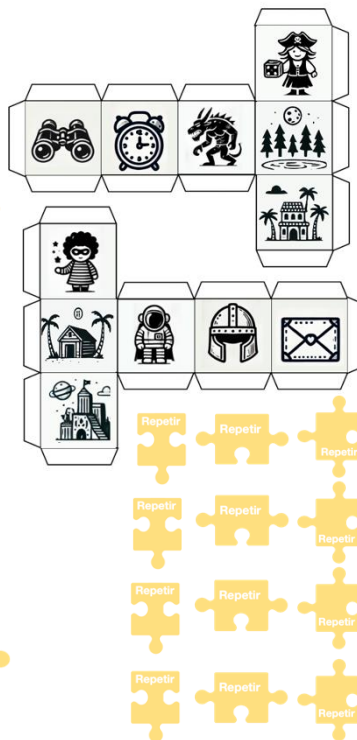
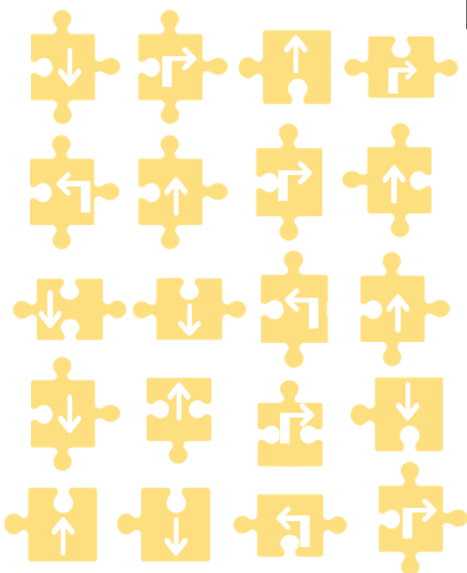


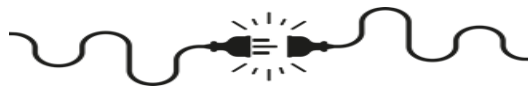
**Espacios:** Aula con mesas para trabajar en equipo y para organizar los tableros.

**Tipo de actividad:** Actividad desenchufada en pequeño grupo.



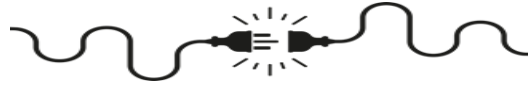
### [Enlace a los recursos](#)





## ¿Qué hemos aprendido?

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Satisfactorio</b>	<b>2 Mejorable</b>	<b>1 Insuficiente</b>
Escribir y fragmentar la historia en una secuencia lógica organizando los fragmentos en un orden coherente.	La historia está bien escrita, estructurada de forma lógica y los fragmentos son claros y están en perfecto orden.	La historia es coherente y la mayoría de los fragmentos están organizados correctamente, aunque necesitan pequeños ajustes.	La historia presenta lagunas o fragmentos poco claros, y la secuencia es inconsistente.	La historia carece de coherencia, y los fragmentos están desorganizados o incompletos.
Programar movimientos creando una secuencia que ordene correctamente los fragmentos de una historia en el tablero.	La programación es precisa, con instrucciones claras y efectivas que ordenan perfectamente los fragmentos.	La secuencia de programación funciona, pero tiene pequeñas imprecisiones o ineficiencias.	La programación está incompleta o resulta confusa, necesitando mejoras significativas.	La programación está ausente o no es efectiva para ordenar los fragmentos de la historia.
Verificar y ajustar la secuencia de otro equipo comparando y adaptando la programación para mantener la coherencia de la historia.	El equipo identifica correctamente las diferencias, ajusta la secuencia y reconstruye la historia con precisión.	El equipo detecta algunos errores y realiza ajustes razonables, aunque quedan pequeñas incoherencias.	El equipo tiene dificultades para identificar los errores, y sus ajustes son insuficientes para reconstruir la historia.	El equipo no verifica ni ajusta la secuencia, dejando la historia incoherente.
Colaborar y trabajar en equipo	Todos los miembros contribuyen de forma equitativa, los roles están claramente definidos y el grupo trabaja de manera cohesionada.	La mayoría de los miembros contribuyen, pero hay cierto desequilibrio en la participación o la coordinación.	El grupo tiene dificultades para colaborar de forma efectiva, con poca participación o una coordinación deficiente.	El grupo muestra poca capacidad de trabajo en equipo, con una colaboración mínima o nula por parte de sus miembros.



## Pensamiento computacional



A elegir las que consideréis oportuno:

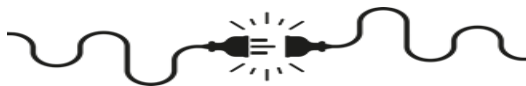
**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**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:

