

<i><b>Prompt original</b></i>	<i><b>Requisitos</b></i>	<i><b>Llama 3.2</b></i>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (<u>hasta 2 horas</u>) dirigido a alumnos de 3° de Primaria en la asignatura de Matemáticas. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Redacta la respuesta en formato de lista numerada, indicando la duración total y justificando brevemente cada recurso (máximo 200 palabras). <u>Asegúrate de explicar por qué cada actividad se ajusta al nivel de 3° de Primaria.</u> Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario corto</li> <li>• Primaria</li> <li>• STEM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesión 1 (45 minutos):</b> Reconocimiento y análisis de patrones para niños. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Duración:</b> 45 minutos</li> <li>○ <b>Justificación:</b> Esta actividad es adecuada para 3° de Primaria porque se centra en el reconocimiento y análisis de patrones, lo que es un concepto fundamental en Matemáticas. Los niños podrán desarrollar sus habilidades matemáticas y científicas a través de juegos y actividades interactivas.</li> <li>○ <b>Enlace:</b> <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf</a></li> </ul> </li> <li>• <b>Sesión 2 (45 minutos):</b> Corrección de errores con paridad en datos binarios. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Duración:</b> 45 minutos</li> <li>○ <b>Justificación:</b> Esta actividad es adecuada para 3° de Primaria porque se centra en la corrección de errores, lo que es una habilidad fundamental en Matemáticas y ciencia. Los niños podrán desarrollar sus habilidades lógicas y analíticas a través de juegos y actividades interactivas.</li> <li>○ <b>Enlace:</b> <a href="https://zenodo.org/records/10581194">https://zenodo.org/records/10581194</a></li> </ul> </li> <li>• <b>Sesión 3 (1 hora):</b> Desafío de diseño de temporizadores mecánicos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Duración:</b> 1 hora</li> <li>○ <b>Justificación:</b> Esta actividad es adecuada para 3° de Primaria porque se centra en el diseño y la resolución de problemas, lo que son habilidades fundamentales en Matemáticas y ciencia. Los niños podrán desarrollar sus habilidades creativas y lógicas a través de la creación de temporizadores mecánicos.</li> </ul> </li> </ul>

		<p><b>Nota:</b> Las actividades se pueden adaptar según sea necesario para ajustarse al nivel de los alumnos.</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (hasta 2 horas) para estudiantes de 2º de ESO en la asignatura de Lengua y Literatura. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Presenta la respuesta en formato de lista, describiendo la duración total y explicando brevemente la razón de incluir cada recurso (máximo 150 palabras). Asegúrate de que se ajuste a 2º de ESO y no supere 2 sesiones. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario corto</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesión 1:</b> Actividad "Actividades Interactivas para Aprender Vocabulario" (activadguide-vocabchoiceboard.pdf) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Duración:</b> 2-4 sesiones.</li> <li>○ <b>Razón de inclusión:</b> Esta actividad promueve el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, habilidades clave en la asignatura de Lengua y Literatura. También fomenta la creatividad y el espíritu científico, valores importantes para los estudiantes de 2º ESO.</li> </ul> <p><a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/activityguide-vocabchoiceboard.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/activityguide-vocabchoiceboard.pdf</a></p> </li> <li>• <b>Sesión 2:</b> Actividad "Desafío de diseño de temporizadores mecánicos" (lesson-counttheseconds.pdf) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Duración:</b> Hasta 2 horas.</li> <li>○ <b>Razón de inclusión:</b> Esta actividad fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, habilidades esenciales para los estudiantes de Lengua y Literatura. Además, relaciona con la comprensión de la información y la comunicación lingüística, aspectos clave en esta asignatura.</li> </ul> <p><a href="https://zenodo.org/records/10581194">https://zenodo.org/records/10581194</a></p> <p>Estas actividades se seleccionaron para adaptarse a los necesidades y objetivos de la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de 2º ESO, promoviendo habilidades lingüísticas y de comunicación.</p> </li> </ul>

<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (entre 2 y 4 sesiones) para 5° de Primaria, centrado en Ciencias Naturales (rama STEM). Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Debes explicar cada actividad con un máximo de 200 palabras. Indica cuántas sesiones totales se necesitan, qué recursos se usan y por qué se adaptan a 5° de Primaria. Responde en formato numerado. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario medio</li> <li>• Primaria</li> <li>• STEM</li> </ul>	<p><b>Objetivo:</b> El objetivo del itinerario es explorar conceptos fundamentales de Ciencias Naturales para los estudiantes de 5° de Primaria, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades en STEM.</p> <p><b>Actividad 1: Batalla Naval de la Tabla Periódica (lesson-periodictablebattleship.pdf)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Duración:</b> Actividad rápida (una sola clase).</li> <li>• <b>Recursos:</b> Actividad desenchufada, tabla periódica y materials para dibujo.</li> <li>• <b>Adaptación:</b> Se adapta a 5° de Primaria porque introduce conceptos básicos de la tabla periódica y su relación con el Periodo 2 del modelo de la tabla periódica, lo cual es fundamental en Química. Esta actividad también promueve el pensamiento crítico y las habilidades en resolución de problemas.</li> <li>• <b>Enlace:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2024-01.1-La-Maquina-de-Dibujar-Guia-docentes.pdf</a> </li> </ul> <p><b>Actividad 2: La rana que aprendió a contar (2023-Numero-la-rana_Guia-docentes.pdf)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Duración:</b> 2 meses (15-30 sesiones).</li> <li>• <b>Recursos:</b> Programación visual, software para dibujar y materials educativos.</li> <li>• <b>Adaptación:</b> Se adapta a 5° de Primaria porque incorpora la programación visual como herramienta educativa, lo cual es beneficioso en este nivel. Además, promueve el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y las habilidades en STEM.</li> </ul> <p><b>Actividad 3: Patrones de la Luna (patterns-of-the-moon-lesson.pdf)</b></p>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Duración:</b> Sesión (hasta 2 horas).</li> <li>• <b>Recursos:</b> Actividad enchufada, video educativo y materials para dibujo.</li> <li>• <b>Adaptación:</b> Se adapta a 5° de Primaria porque utiliza conceptos básicos de la Luna y su movimiento en el cielo nocturno. Esta actividad también promueve la creatividad y las habilidades en resolución de problemas.</li> </ul> <p><b>Actividad 4: Reconocimiento y análisis de patrones para niños (ComplexPatterns.pdf)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Duración:</b> Actividad desenchufada (2-4 sesiones).</li> <li>• <b>Recursos:</b> Materiales educativos y software visual.</li> <li>• <b>Adaptación:</b> Se adapta a 5° de Primaria porque introduce conceptos básicos de reconocimiento y análisis de patrones, lo cual es fundamental en matemáticas y STEM. Esta actividad también promueve el pensamiento crítico y las habilidades en resolución de problemas.</li> </ul> <p><b>Total de sesiones:</b> Las actividades seleccionadas requieren un total de 3 a 4 sesiones, dependiendo del tiempo disponible para cada actividad.</p>
<p>Genera un itinerario de 1-2 semanas (2-4 sesiones) para 3° de ESO en la asignatura de Geografía e Historia. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Justifica el uso de cada recurso en menos de 150 palabras y no incluyas referencias ficticias. Escribe tu respuesta como una lista</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario medio</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p>¡Claro! A continuación, te presento un itinerario de 1 semana (4 sesiones) para 3° de ESO en la asignatura de Geografía e Historia:</p> <p><b>Sesión 1: "Explorando el pasado" (30 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "La vaca versión sin DR" (Actividad desenchufada, 2024-La-vaca-version-sin-DR.docx.pdf)</li> <li>• <b>Duración aproximada:</b> 15 minutos</li> <li>• <b>Justificación:</b> Esta actividad permite a los estudiantes explorar la importancia de la información y la veracidad en la geografía e historia.</li> </ul>

<p>enumerada que especifique la duración aproximada de cada sesión y cómo se integran los recursos seleccionados. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>		<p><b>Sesión 2:</b> "La geografía del presente" (40 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Bingo IA" (Actividad desenchufada, 2024-La-vaca-version-sin-DR.docx.pdf)</li> <li>• <b>Duración aproximada:</b> 20 minutos</li> <li>• <b>Justificación:</b> Esta actividad ayuda a los estudiantes a identificar patrones y relaciones en la geografía actual.</li> </ul> <p><b>Sesión 3:</b> "La historia de la humanidad" (45 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Internet y las personas" (Curso, 2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf)</li> <li>• <b>Duración aproximada:</b> 30 minutos</li> <li>• <b>Justificación:</b> Esta actividad permite a los estudiantes analizar el impacto de la computación en la sociedad y su relación con la historia.</li> </ul> <p><b>Sesión 4:</b> "Integración y reflexión" (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Recogiendo tesoros con Laurel" (Actividad enchufada, Course-C-2024.pdf)</li> <li>• <b>Duración aproximada:</b> 20 minutos</li> <li>• <b>Justificación:</b> Esta actividad permite a los estudiantes integrar lo aprendido en las sesiones anteriores y reflexionar sobre su propio conocimiento.</li> </ul> <p><b>Recursos utilizados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades desenchufadas "La vaca versión sin DR" y "Bingo IA"</li> <li>• Curso "Internet y las personas"</li> <li>• Actividad enchufada "Recogiendo tesoros con Laurel"</li> </ul> <p><b>URL:</b>  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-_Guia-docentes-.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-El-viaje-de-la-informacion-por-Internet-_Guia-docentes-.pdf</a>,</p>
---	--	--

		<a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2024/09/2024-La-vaca-version-sin-DR.docx.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2024/09/2024-La-vaca-version-sin-DR.docx.pdf</a> , <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/06/2022-Internet-y-las-Personas_Guia-docentes.pdf</a>
<p>Crea un itinerario formativo de un mes de duración (5-15 sesiones) para estudiantes de 6° de Primaria en la asignatura de Robótica (STEM). Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Presenta la justificación de cada uno en menos de 250 palabras. Indica el tiempo estimado para cada sesión y explica cómo se encadenan las actividades. Utiliza lista enumerada. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario largo</li> <li>• Primaria</li> <li>• STEM</li> </ul>	<p>No tengo suficiente información para crear un itinerario formativo personalizado para estudiantes de 6° de Primaria en la asignatura de Robótica (STEM). Sin embargo, puedo sugerir una posible estructura y actividades que podrían ser adecuadas para este grupo de edad. Aquí te presento una posible propuesta:</p> <p><b>Sesión 1: Introducción a la robótica</b> (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Diseño y prototipado de mesas de papel con diarios de ingeniería" (actividad enchufada)  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf</a></li> <li>• <b>Justificación:</b> Introducir a los estudiantes al mundo de la robótica y sus posibles aplicaciones en la vida real.</li> </ul> <p><b>Sesión 2: Conocimiento básico de Scratch Jr</b> (45 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> Unidad Didáctica 1 Scratch Jr Tàctil - Planeta Rojo v0.2.pdf [URL no disponible]</li> <li>• <b>Justificación:</b> Introducir a los estudiantes al lenguaje de programación visual Scratch Jr y sus posibles aplicaciones en la robótica.</li> </ul> <p><b>Sesión 3: Patrones y algoritmos</b> (45 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Diseño y prototipado de mesas de papel con diarios de ingeniería" (actividad enchufada)  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf">https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf</a></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Justificación:</b> Enseñar a los estudiantes sobre patrones y algoritmos básicos en el contexto de la robótica.</li> </ul> <p><b>Sesión 4: Creación de un robot</b> (60 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Diseño y prototipado de aviones de papel" (actividad desenchufada)  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf">[https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf]</a></li> <li>• <b>Justificación:</b> Permitir a los estudiantes diseñar y construir un robot básico utilizando materiales reciclados.</li> </ul> <p><b>Sesión 5: Programación del robot</b> (45 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> Unidad Didáctica 1 Scratch Jr Tàctil - Planeta Rojo v0.2.pdf [URL no disponible]</li> <li>• <b>Justificación:</b> Enseñar a los estudiantes a programar su robot utilizando Scratch Jr.</li> </ul> <p><b>Sesión 6: Pruebas y evaluación</b> (45 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> "Diseño y prototipado de mesas de papel con diarios de ingeniería" (actividad enchufada)  <a href="https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf">[https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2023/10/2023-Las-aventuras-de-Robo-y-Dinobot.pdf]</a></li> <li>• <b>Justificación:</b> Permitir a los estudiantes probar y evaluar su robot y ajustar sus programas según sea necesario.</li> </ul> <p>Es importante destacar que esta es solo una posible propuesta y que cada sesión puede ser adaptada según las necesidades y habilidades de los estudiantes. También es importante asegurarse de que cada actividad esté alineada con los objetivos educativos del currículum escolar y de la asignatura de Robótica (STEM).</p>
--	--	--

<p>Diseña un itinerario de un mes de duración (aprox. 8-10 sesiones) para 4º de ESO en la asignatura de Filosofía. Tienes que usar las actividades de la base de conocimiento que te he pasado. Describe en formato de lista cada sesión, su duración estimada y la razón de escoger esos recursos. Asegúrate de no superar 300 palabras en total. Explica brevemente por qué consideras que estas actividades se ajustan al temario de Filosofía para 4º de ESO. Escribe la respuesta en Español. Tienes que añadir el enlace de las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario largo</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p>No puedo proporcionar una respuesta específica a tu pregunta, pero puedo ofrecerte un ejemplo general de cómo podrías diseñar un itinerario para 4º de ESO en Filosofía durante un mes.</p> <p><b>Sesión 1:</b> "Introducción a la filosofía" (2 horas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar "El poder de las palabras" como actividad desenchufada para introducir los conceptos básicos de la filosofía.</li> <li>• <b>Razón:</b> Este recurso es adecuado porque fomenta el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, habilidades esenciales en Filosofía.</li> </ul> <p><b>Sesión 2-3:</b> "El papel de la ética en la vida" (4 horas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar "El viaje de la información por Internet" como una guía para explorar las implicaciones éticas del uso de Internet.</li> <li>• <b>Razón:</b> Este recurso es adecuado porque aborda el tema de la ética, un concepto central en Filosofía.</li> </ul> <p><b>Sesión 4:</b> "Cultura y filosofía" (2 horas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar una actividad desenchufada o visual como "La Máquina de Dibujar" para explorar cómo la cultura influye en los pensamientos filosóficos.</li> <li>• <b>Razón:</b> Este recurso es adecuado porque combina arte y filosofía, permitiendo a los estudiantes explorar temas complejos de manera creativa.</li> </ul> <p><b>Sesión 5-6:</b> "Reflexiones finales y evaluación" (4 horas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar la guía "La Máquina de Dibujar" para una reflexión final sobre las lecciones aprendidas durante el mes.</li> <li>• <b>Razón:</b> Este recurso es adecuado porque permite a los estudiantes evaluar su propio crecimiento y desarrollar pensamientos críticos.</li> </ul> <p><b>Sesión 7-8:</b> "Filosofía en la vida cotidiana" (4 horas)</p>
---	--	--



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar una guía desenchufada o visual para explorar cómo se aplican conceptos filosóficos en la vida diaria.</li> <li>• <b>Razón:</b> Este recurso es adecuado porque permite a los estudiantes ver la relevancia de la filosofía en su mundo.</li> </ul> <p><b>Sesión 9-10:</b> "Presentación y discusión" (4 horas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar un recurso desenchufada o visual para presentar las conclusiones y llevar a cabo una discusión final sobre los temas abordados.</li> <li>• <b>Razón:</b> Este recurso es adecuado porque fomenta el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo en equipo.</li> </ul> <p>Estas actividades se ajustan al temario de Filosofía para 4º de ESO porque cubren una amplia gama de temas, incluyendo ética, cultura, pensamiento crítico y aplicabilidad práctica.</p>
--	--	--