

<i><b>Prompt original</b></i>	<i><b>Requisitos</b></i>	<i><b>Deepseek</b></i>
<p>Genera un itinerario de 1-2 sesiones (<u>hasta 2 horas</u>) dirigido a alumnos de 3º 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 3º 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>	<p>Okay, I need to create a lesson plan for 3rd grade mathematics focusing on patterns using the activities from the provided files. Let me review the resources available.</p> <p>First, "ComplexPatterns.pdf" has activities like Sorting Shapes and Repetitive Patterns. These are suitable for younger students because they use visual sorting, which helps in identifying patterns without prior math knowledge. Maybe I can structure a lesson around these to introduce basic pattern recognition at an early age.</p> <p>Then there's "Course-C-2024.pdf". It includes activities like Sorting Numbers and Identifying Sequences. These could be used for younger grades too, using hands-on tasks that make pattern identification fun and engaging. I should include some interactive games where students sort numbers or objects to identify patterns, which would be age-appropriate.</p> <p>Looking at the links provided in "Course-C-2024.pdf", there are activities like Sorting Numbers and Patterns with Manipulatives and Using a Hundreds Board to Explore Number Patterns. These materials can help younger students grasp number sequences and shapes through practical, tangible tasks. It makes learning patterns more relatable and less abstract.</p> <p>To make it versatile for the 3rd grade level, maybe integrate some collaborative games where students work in teams to sort and identify patterns, encouraging teamwork and discussion. I should also include assessment methods like observation of pattern sorting activities or quick recognition tasks to evaluate their understanding at a young age.</p>

		<p>I need to ensure each activity is aligned with the curriculum standards for 3rd grade math, focusing on identifying, describing, and creating patterns. The language used should be simple, and instructions clear so students can execute the activities easily. I'll make sure each lesson starts with an introduction of objectives, followed by detailed instructions, a hands-on task, and an exit ticket or homework assignment to reinforce learning.</p> <p>Let me outline the structure: Introduction, Activity Execution, Reflection/Assessment. Each activity should be described briefly in the response, mentioning how it aligns with the curriculum. That way, I can create a comprehensive lesson plan that's both age-appropriate and effective for teaching patterns.</p> <p><b>Lesson Plan: Patterns in Math (3rd Grade)</b>  <b>Objective:</b> Introduce basic pattern recognition and sequencing through hands-on activities.  <b>Duration:</b> 1-2 lessons, 1-2 hours each.</p> <p><b>Lesson 1: Sorting Shapes and Repetitive Patterns</b></p> <p><b>Introduction (10 minutes)</b></p> <p>Begin by introducing patterns to the students using engaging visuals. Show a simple pattern on the board, such as "red circle, blue square, red circle," and ask them to identify what comes next. Encourage them to discuss their thoughts with peers.</p> <p><b>Materials Needed:</b> Pattern strips, colored shapes, chart paper, marker.  <b>Activity Execution:</b> Distribute pattern strips to each student. Provide them with a set of colored shapes (e.g., circles, squares). Instruct them to sort the shapes based on color and repetition. Encourage collaborative work, where students can compare their patterns and discuss why they think certain sequences are correct.</p>
--	--	--

		<p><b>Assessment:</b> Monitor progress by observing students' ability to identify and extend simple patterns during the activity. Use a quick exit ticket at the end of each session for informal assessment.</p> <p><b>Lesson 2: Sorting Numbers and Identifying Patterns</b></p> <p><b>Introduction (10 minutes)</b></p> <p>Lay out a number line or grid on the board with some numbers missing. Ask students to identify the missing numbers, explaining their reasoning. This helps reinforce basic pattern recognition in a numerical context.</p> <p><b>Materials Needed:</b> Number cards, sorting trays, chart paper, marker.</p> <p><b>Activity Execution:</b> Distribute number cards to each student. Provide them with sorting trays or small boxes labeled with numbers. Instruct students to sort the cards into sequences or patterns they recognize. For example, arrange cards in increasing order, skip-counting by 2s, or alternate odd and even numbers.</p> <p><b>Assessment:</b> Check for accuracy during the activity by observing how students approach sorting and identifying patterns. Conduct a quick reflection question at the end: "How can you be sure something is a pattern?"</p> <p><b>Extension Activity: Pattern Games</b></p> <p><b>Introduction (15 minutes)</b></p> <p>After both lessons, introduce games like "Pattern Match" where students work in pairs to sort objects based on color or shape and identify patterns. This reinforces learning while promoting teamwork.</p> <p><b>Materials Needed:</b> Optional pattern cards, sorting containers, chart paper, marker.</p>
--	--	---

		<p><b>Activity Execution:</b> Divide students into pairs. Each pair receives a set of objects (e.g., colored blocks) and a card with numbers. Instruct them to sort the objects according to patterns on their card and work together to verify the sorted sequence.</p> <p><b>Assessment</b></p> <p><b>Observation:</b> Monitor students' ability to identify and extend patterns during activities.</p> <p><b>Exit Ticket:</b> Ask students to write down one pattern they recognized in a few minutes.</p> <p><b>Homework:</b> Assign simple sorting tasks or identify numerical patterns for homework.</p> <p><b>Conclusion:</b> Through hands-on exploration, students will develop foundational understanding of patterns, preparing them for more complex mathematical concepts in the future.</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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario corto</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p>Bueno, el usuario me ha pedido un itinerario para los estudiantes de 2º de ESO en la asignatura de Lengua y Literatura. Recuerdo que he encontrado varias actividades de la base de conocimiento, pero necesito seleccionar las más adecuadas para una 的学习 experience de aproximadamente una semana.</p> <p>Primero, el curso está orientado a fomentar el pensamiento crítico y la comunicación Lingüística en los estudiantes. Esto me hace pensar en actividades que requieren análisis y discussions, como activitYES interactivas y reflexionales. Además, se está enlazando con las tecnologías TIC, así que la actividad sobre la información en internet es ideal para explorar la diversidad de la comunicación.</p> <p>Ahora, necesito seleccionar actividades específicas para cada día del itinerario. La primera sesión podría ser un activity interactiva sobre la importancia de la comunicación Lingüística, utilizando herramientas TIC como software para construir</p>

<p>las actividades que selecciones. Los enlaces están en la columna "URL".</p>		<p>expresiones o redACC. Además, una discusiónringlo alrededor de cómo diferentes grupos pueden interpretar el mismo texto sería clave.</p> <p>La segunda sesión podría enfocarse en reflexiones más detalladas sobre cómo los estudiantes se relacionan con la información en internet, usando actividades interactivas para explorar diferentes torno web y cómo las comunidades son un recurso de comunicación. También es importante que la sesión incluya una discusiónal acerca de cómo el uso de TIC en la educación puede evocar la diversidad de los estudiantes.</p> <p>Finalmente, la tercera sesión podría ser dedicada a reflexiones más detalladas sobre cómo construir y expresar ideas en español y árbitros, así como una discusiónal acerca de cómo las comunidades pueden actuar como torno web para el desarrollo de la comunicación Lingüística. Además, un pointe al uso de los recursos visuales podría fortalecer esta interacción.</p> <p>Me aseguraré de que cada actividad incluya both ways y esté en el rango de 2 horas max, ajustando si es necesario una sesión más o menos. En este caso, creo que 1-2 sesiones sufficientes para cubrir estos temas.</p> <p>La asignatura <b>Lengua y Literatura</b> en 2º de ESO implica el desarrollo del pensamiento crítico, la comunicación lingüística y la diversidad de los estudiantes. Una buena práctica es organizar un itinerario dedicado a explorar diferentes torno web y cómo las comunidades pueden actuar como recursos de comunicación.</p> <p><b>Itinerario para 2º de ESO en Lengua y Literatura</b></p> <p><b>1ª sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la comunicación lingüística y el pensamiento crítico.</li> </ul>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad:</b> Un activity interactiva sobre cómo los estudiantes se relacionan con diferentes torno web. Utilizar software para construir expresiones o redACC.</li> <li>• <b>Razones de incluir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ explorar la diversidad de los estudiantes en su comunicación.</li> <li>○ introducir herramientas TIC para construir ideas lógicas y reflexionales.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2ª sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Reflexiones detalladas sobre cómo el uso de TIC en la educación puede evocar la diversidad de los estudiantes.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Un discusiónal acerca de cómo diferentes grupos pueden interpretar un mismo texto en español.</li> <li>• <b>Razones de incluir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ explorar cómo los estudiantes pueden construir ideas de forma colectiva.</li> <li>○ introducir la naturaleza de las comunidades como recursos de comunicación.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3ª sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Reflexiones detalladas sobre construcción y expresión de ideas en español.</li> <li>• <b>Actividad:</b> Un pointe al uso visual de recursos visuales para explorar diferentes torno web.</li> <li>• <b>Razones de incluir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ explorar cómo los estudiantes pueden construir ideas con herramientas visuales.</li> <li>○ introducir la diversidad que puede arisecirla de las comunidades.</li> </ul> </li> </ul>
--	--	--

		Este itinerario cubra las características clave de la asignatura y permite a los estudiantes explorar el pensamiento crítico y la comunicación lingüística en una forma interactiva.
<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>Okay, I need to help the user generate an itinerary for a 1-2-week period in 5th grade, focusing on Natural Sciences. The user provided several activities from different files. First, I should identify which activity is suitable for that age group.</p> <p>Looking at the options, "Batalla Naval de la Tabla Periódica" seems perfect because it involves math and science elements like patterns, angles, and physics concepts. It's engaging and fits the STEM theme.</p> <p>I'll structure the itinerary around this activity. I need to break down each week into days, explain each day with a maximum of 200 words, mention the resources used (like video or worksheet), detail what happens in each session, justify using these resources for the students' level, and note how many sessions are needed.</p> <p>I should also include an enlace from the activities provided. The URL is <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>, which I'll reference.</p> <p>Now, putting it all together in a clear format without markdown, making sure each part is concise and within the word limit.</p> <p><b>Itinerary: Ciencias naturales (STEM) - 1-2 semanas para los 5° de Primaria</b></p> <p><b>Week 1</b></p> <p><b>Day 1:</b>  <i>Activity:</i> Batalla Naval de la Tabla Periódica  <i>Resource used:</i> Actividad desenchufada</p>

		<p><i>Explain:</i> La actividad incluye reflexionamiento matemático sobre patrones en tablas de rana y geometría, relacionada con ciencias naturales como la astronomía. Se hace activo por el enfoque lógico y creativo de los estudiantes.</p> <p><b>Day 2:</b>  <i>Activity:</i> Batalla Naval de la Tabla Periódica  <i>Resource used:</i> Actividad desenchufada  <i>Explain:</i> Continúa con reflexionamiento matemático sobre ángulos, figuras y figuras geométricas. Se enfatiza el uso visual del technology.</p> <p><b>Day 3:</b>  <i>Activity:</i> Batalla Naval de la Tabla Periódica  <i>Resource used:</i> Actividad desenchufada  <i>Explain:</i> Introducción a la astronomía con reflexionamiento sobre los orbitales y la transparencia. Se hace activo por el enfoque crítico.</p> <p><b>Day 4:</b>  <i>Activity:</i> Batalla Naval de la Tabla Periódica  <i>Resource used:</i> Actividad desenchufada  <i>Explain:</i> Reflexión matemática sobre patrones en tablas de rana, conjeturas y demostraciones. Se aplica el enfoque filosófico.</p> <p><b>Day 5:</b>  <i>Activity:</i> Batalla Naval de la Tabla Periódica  <i>Resource used:</i> Actividad desenchufada  <i>Explain:</i> Introducción a la astronomía con reflexión sobre los átomos y los ángulos. Se hace activo por el enfoque lógico.</p> <p><b>Day 6:</b>  <i>Activity:</i> Batalla Naval de la Tabla Periódica \</p>
--	--	---



		<p><i>Resource used:</i> Actividad desenchufada</p> <p><i>Explain:</i> Reflexión matemática sobre patrones en tablas de rana y figuras. Se aplica el enfoque creativo.</p> <p><b>Total sesiones:</b> 6 (1-2 semanas)</p> <p><i>Recursos:</i> Actividad desenchufada, URL del contenido de la actividad.  <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></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 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario medio</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p>Okay, I need to create a one-to-two-week itinerary for 3rd-grade geography and history using activities from the provided materials. The user has given me several PDF links with structured content, so I should pick relevant activities that fit into each subject.</p> <p>First, in Geography, I can start with a unit about places around the world. This will help students learn about different countries and regions. Maybe include activities like map exploration or comparing capitals. Each week could focus on a major continent, another on continents between them, and one for hemispheres. Also, cultural comparisons would tie into both subjects.</p> <p>For History, engaging students with historical figures is effective. I can create units where they research specific events and places. Including debates on these topics will encourage critical thinking. A project analyzing historical figures can also deepen their understanding of the time periods.</p> <p>I should make sure each week's duration is 2-4 sessions, so I'll plan a balanced approach covering different aspects without overwhelming the students. Each activity needs to be concise but informative, keeping within the word limit and not using any made-up references.</p>

		<p>Aquí tienes una-lista de itinerario para la asignatura de Geografía e Historia en el contexto de uniron de 1-2 semanas (2-4 sesiones) para los estudiantes en 3º ESO. Los recursos se han seleccionados de las actividades proporcionadas y se integran de manera clara y estructurada.</p> <p><b>Itinerario de Geografía e Historia</b></p> <p><b>Sábado 10:00 - 20:00</b>  <b>Actividad: "El Jardín Natural de la Zona" (Jardines Nacionales)</b>  <b>Duración:</b> 2 sesiones  <b>Descripción:</b> Explicar los campos naturales de la zona, sus culturas y trailas. Introduce las acciones físicas y astrónúmericas que se realizan en ellos.  <b>Recursos:</b> mapas del mundo, diagramas de colores, tareas de traila.  <b>Interfaz: "Jardí Natural"</b></p> <p><b>Dominyoso 10:00 - 20:00</b>  <b>Actividad: "Comparación de Naciones"</b>  <b>Duración:</b> 4 sesiones  <b>Descripción:</b> Comparar las figuras geográficas, tiempos y personajes culturales entre pairas de naciones. Trabajar en pares y participan en discusiones con clase.  <b>Recursos:</b> Guías de comparative, mapas, críticas.  <b>Interfaz: "Comparación"</b></p> <p><b>Lucho 10:00 - 20:00</b>  <b>Actividad: "Culturas de los Ambos Lados"</b>  <b>Duración:</b> 3 sesiones  <b>Descripción:</b> Trabajar en groups explorando las ciudades y hillas del sur eje. Comparar las culturas y geografía. Discutir acercamentads.  <b>Recursos:</b> mapas, críticas, gisels.  <b>Interfaz: "Culturas de los Lados"</b></p>
--	--	--

		<p><b>Lucho 10:00 - 20:00</b>  <b>Actividad:</b> "Paisagez"  <b>Duración:</b> 2 sesiones  <b>Descripción:</b> Estudiar cómo se movieron los papeles y los sistemas culturales de los landas. Comparar e intuir.  <b>Recursos:</b> críticas, diagramas, mapas.  <b>Interfaz:</b> "Paisagez"</p> <p><b>Sábado 12:00 - 20:00</b>  <b>Actividad:</b> "El forcesas de la Historia"  <b>Duración:</b> 4 sesiones  <b>Descripción:</b> Estudiar historias con figuras, Timeline y críticas. Comparar timeline.  <b>Recursos:</b> guías historical, timeline, críticas.  <b>Interfaz:</b> "Historia forcesas"</p> <p><b>Dominyoso 12:00 - 20:00</b>  <b>Actividad:</b> " debate sobre tiempos y personajes culturales"  <b>Duración:</b> 3 sesiones  <b>Descripción:</b> Participan en debates organizados sobre temas como la history de una época o un lugar.  <b>Recursos:</b> críticas, diagramas, guías historical.  <b>Interfaz:</b> " debate tiempos y personajes"</p> <p><b>Lucho 12:00 - 20:00</b>  <b>Actividad:</b> "Historia de la Edad Medival"  <b>Duración:</b> 2 sesiones  <b>Descripción:</b> Estudiar la history de una época central. Comparar timeline y críticas.  <b>Recursos:</b> guías historical, timeline, críticas.  <b>Interfaz:</b> "Historia medievales"</p>
--	--	--

<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>Okay, I need to create a 5-15 session itinerario for a sixth-grade science class focusing on robotics (STEM). The user provided three activities from different resources, each with specific values and key competences.</p> <p>First, I'll look at the first activity. It's an Engaging Activity that introduces basic concepts of robot programming. It mentions creating robots by combining gears, wheels, parts, and circuits. It also touches on coding principles like loops, functions, variables, etc., and encourages creativity. The values are creativity, STEM, teamwork, communication, and sustainability, while key competences include math, language, creative thinking.</p> <p>Next, the second activity is an Interactive Lesson that uses building models. It involves creating robots using parts to represent components of a program (like loops) and writing simple code with comments. This focuses on coding concepts, logical reasoning, collaboration, creativity, and communication, and includes values like problem-solving and critical thinking. Key competences here are computational thinking and language.</p> <p>The third activity is a Project-Based Learning where students create full robots from scratch, incorporating various parts into programs. It covers algorithm design, robot motion, debugging, teamwork, creativity, and sustainability. The values include innovation and global collaboration. Key competences related to math, coding, problem-solving, and communication are highlighted.</p> <p>Now, I need to structure a 5-15 session itinerario that incorporates these activities. Starting with an Engaging Activity might help set the tone by introducing concepts in a hands-on way. Then, using an Interactive Lesson could reinforce coding principles through building models. Finally, a Project-Based Learning activity would allow students to apply what they've learned and develop their robot designs.\n\nI'll allocate about 3 sessions for each activity. The first session will focus on</p>
---	--	--

		<p>understanding the basics of robots and how parts relate to programming. The second session will dive into creating models and coding, with a brief introduction to algorithms. The third session will involve designing full-scale robots, integrating all previous concepts.</p> <p>Each activity needs a time estimate of 30 minutes per session. I'll structure the response as a list, specifying each session's topic, activities, duration, and justifications. I should mention how each activity contributes to key competences and values, ensuring alignment with STEM education goals.</p> <p>Itinerario de Enseñanza en Robótica para los 6º Grado (10 sesiones)</p> <p><b>Sesión 1: Introducción a las Redes de Ruedas y programación basics</b>  <b>Objetivo:</b> Introducirse a los conceptos básicos de robots y cómo se representan en code.</p> <p><b>Actividad 1.1</b>  <b>Enunciado:</b> Cada una debe pintar un dígito en la pantalla principal para que se repita una vez por cada lapiz cálida. Escribe las coordenadas del punto que should repite y describe cómo es posible que el dígito muestre correctamente.</p> <p><b>Actividad 1.2</b>  <b>Enunciado:</b> Un robot circular completo debe ser construido usando un gear de rueda, una roca, una papeilla y partes diferentes. Describe los elementos principales del robot y cómo están relacionados con el código.</p> <p><b>Duration:</b> 30 minutos  <b>Justificación:</b> Introduce la idea básica de robots y su representación en code.</p> <p><b>Sesión 2: Creación de-modelos con code</b></p>
--	--	---

		<p><b>Actividad 2.1</b>  <b>Enunciado:</b> Usando diferentes components, construye modelos que representen un simple programador. Describe cómo los componentes se relacionan con el código.</p> <p><b>Actividad 2.2</b>  <b>Enunciado:</b> Un robot circular completo debe ser construido usando partes específicas como ruedas largas, molas grandes y papeles claros. Explica cómo cada parte está relacionada con el código y cómo es posible que el robot funcione correctamente.</p> <p><b>Duration:</b> 30 minutos  <b>Justificación:</b> Reafirma los conceptos de robots y code en un modelo más complejo.</p> <p><b>Sesión 3: Desarrollo de robots completos</b></p> <p><b>Actividad 3.1</b>  <b>Enunciado:</b> Cada una debe desplejar un dígito en la pantalla principal para que se repite una vez por cada lapiz cálida. Explica cómo es posible que el dígito muestre correctamente y describe cómo se integran todos los elementos del robots.</p> <p><b>Actividad 3.2</b>  <b>Enunciado:</b> Cada una debe construir un robot circular completo usando partes específicas como ruedas, molas, papeles claros y caminar. Describe cómo es posible que el robot funcione correctamente y cómo se integran todos los elementos del robots.</p> <p><b>Duration:</b> 30 minutos  <b>Justificación:</b> Aplicación de conceptos anteriores en un proyecto más grande.</p>
--	--	--

		<p>Justificación de la Respuesta:</p> <p><b>Engaging Activity</b></p> <p>Introduce ideas de robots y su representación en code, con actividades que refuerzan los conceptos básicos.</p> <p><b>Interactive Lesson</b></p> <p>Reinforces coding concepts through model creation and introduces algorithms in a simple context.</p> <p><b>Project-Based Learning</b></p> <p>Allow students to apply their knowledge by designing full-scale robots, integrating all previous ideas into practical projects.</p> <p><b>Key Competences</b></p> <p>Math (geometry), language (written explanation of robot design), creativity, logical reasoning, problem-solving, and teamwork.</p> <p><b>Values</b></p> <p>Inclusión de valores como innovación, globalización y colaboración.</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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Itinerario largo</li> <li>• ESO</li> <li>• no-STEM</li> </ul>	<p>Bueno, voy a intentar resolver este problema. Primero, tengo que pensar en cómo puedo organizar una sesión de 8-10 sesiones para un 4º de ESO en Filosofía usando las actividades propuestas anteriormente.</p>

<p>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>		<p>Primero, reviso el programa de la asignatura: Fomento de la creatividad y del espíritu científico, pensamiento crítico, trabajo en equipo, convivencia y Educación cívica. También hay un valor de accesibilidad para todos. Por lo tanto, las actividades deben ser adaptadas a estos temas.</p> <p>Me aseguraré de incluir actividades que reflexionen creatividad, pensamiento crítico, trabajo en equipo y convivencia. Por ejemplo, una sesión dedicada al trabajo en equipo con tareas como juntos explorando ideas filosóficas. Otra sección podría ser sobre el uso de tecnologías para aprender mejor, como la aritmética virtual.</p> <p>También podría incluir actividades que abarcan accesibilidad, como actividades adaptadas para estudiantes de diverse backgrounds, como those that use multiple languages or cultural contexts. Por ejemplo, projectiles en español e inglés, udayas para divertsions.</p> <p>Finalmente, aseguré que cada sesión no exceda 300 palabras y que la estructura esté dividida en las áreas específicas de la asignatura. Me aseguraré de incluir al menos dos actividades por type de sesión, como creatividad, pensamiento crítico, trabajo en equipo, convivencia y accesibilidad.</p> <p><b>Itinerario de 8-10 sesiones para 4º de ESO en Filosofía</b></p> <p><b>Trabajo en equipo: Fondo filosófico</b> 2 sesiones. Durante las dos sesiones, exploraríamos fuentes filosóficas relevantes para construir ideas y discutir con equipo. Se refiere a projects in Spanish and English.</p> <p><b>Tres fechas: Tareas filósmicas</b> 3 sesiones.</p>
---	--	--



		<p>Diferentes tareas philosophical, como debates sobre la importancia de la humanidad, el knowledge growth y las ideas innovadoras.</p> <p><b>Divertirnos en computers: Aritmética virtual</b> 1 sesión. Utilicemos tecnología para explorar conceptos filosóficos, como la infinitud del número o la importancia de la creatividad en el knowledge growth.</p> <p><b>Fomentar convivencia y diversidad</b> 2 sesiones. Organizarse en group activities que reflexionen accesibilidad y divergencias filosóficas, incluyendo udayas para diversions con diferentes tareas.</p> <p><b>Tres fechas: Filosofía filal</b> 3 sesiones. Realizar projects or research on topics de filácolos relevantes, como la importancia del knowledge growth en los países de 拉丁 America y Latin America.</p> <p><b>Accesibilidad: projects in multiple languages</b> 1 sesión. Realizar una proyección en español e inglés para explorar conceptos filosóficos de manera más accesible a todos los estudiantes.</p> <p><b>Cultura y diversias</b> 2 sesiones. Probar que los equipos e información de la materia son herramientas de divergencia, explorando ideas filósfericas de manera más dinámica.</p> <p><b>Tres fechas: Filosofía filal moderna</b> 3 sesiones.</p>
--	--	--

		<p>Realizar projects on topics de filácolos recientes, como la importancia del knowledge growth y el impacto de la diversidad en las tecnologías.</p> <p><b>Reasons for Selection:</b>  <b>Fomentar la creatividad:</b> Incluir actividades que reflejan lucha por innovación y reflexión.  <b>Tres tipos de pensamiento crítico:</b> Diferentes tareas filóslicas para construir ideas críticas y exchangeos.  <b>Trabajo en equipo:</b> Probar el potencial de los grupos para construir ideas filóslicas.</p> <p><b>Descripción:</b> La asignatura de Filosofía para 4º de ESO está centrada en la lucha por innovación, pensamiento crítico y diversidad. Las actividades propuestas se ajustan a este temario, incluyendo tareas filal modernas, projects virtuales e udayas para explorar accesibilidad.</p> <p><b>Razones:</b></p> <p><b>Fomentar la creatividad:</b> Identificar actividades que reflexionen lucha por innovación y exchangeos de ideas.  <b>Tres tipos de pensamiento crítico:</b> Incluir tareas filal modernas, projects virtuales e udayas para construir ideas críticas.  <b>Trabajo en equipo:</b> Probar el potencial del trabajo en equipo para construir ideas filóslicas y exchangeos con equipo.</p> <p><b>Total de Palabras:</b> [Puedes incluir el enlace al vez que use para asegurarte de que no superen 300 palabras.]</p>
--	--	--