



Etapas - Ciclo: Ed. Primaria (Primer y Segundo Ciclo)

Asignaturas: Lengua Castellana y Literatura - Matemáticas

Duración: 1 ó 2 sesiones

Equipos de 3-4 alumnos/as

ACTIVIDAD DESENCHUFADA

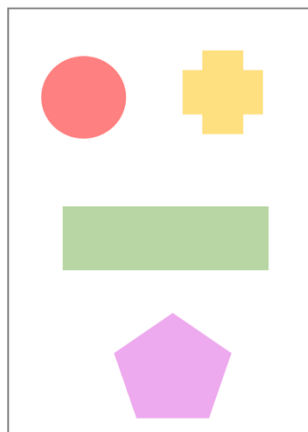
Nuestro mando a distancia

Se trata de una actividad que trabaja el concepto de "evento" dentro del mundo de la programación y el de "sincronización". Un evento es una acción que causa o provoca que ocurra alguna otra acción. Vamos a poner de forma lúdica este concepto en marcha para que los estudiantes entiendan la declaración "si..., entonces...".

DESARROLLO

Cada equipo puede inventar una poesía, poema, adivinanza, refrán de 4 partes (porque tenemos cuatro botones).

El equipo tiene que diseñar, como en el ejemplo, un mando a distancia con cuatro botones. Cada botón disparará un evento (el evento está descrito en la tarjeta del botón). Aquí puede verse como quedaría:



En este caso se muestra el ejemplo de un grupo que elija el "himno de Extremadura".

En realidad, podrían hacerse más botones o menos en función del número de alumnos del grupo. Cada botón debe ser diferente porque dispara un evento distinto.

Cada grupo sale a la pizarra y dibuja su mando o lo proyecta el/la docente. Las cartas se reparten entre los compañeros del grupo. Tienen que imaginar que son robots y el docente pulsa los botones



ACTIVIDADES DESENCUFADAS

@maestromanuelpa



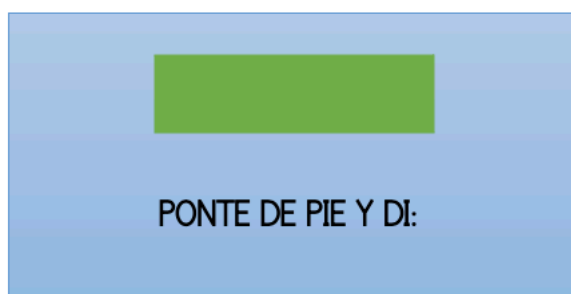
(o un coordinador del grupo sin carta, otro compañero de otro grupo...). Cuando se pulse cada botón deben seguir las instrucciones de sus cartas. Es decir, cuando se pulse el botón (evento) que aparece en su carta tienen que:

- Levantarse (o si están de pie, dar un paso hacia adelante).
- Leer en voz alta el verso que aparece escrito en la parte inferior.
- Sentarse (o si están de pie, volver a su posición inicial).

Una vez que las instrucciones han quedado claras, cada equipo intentará sincronizar el recitado que realiza el resto de la clase pulsando los botones del mando en orden correspondiente; en el caso del ejemplo: "círculo rojo -> cruz amarilla-> rectángulo verde -> pentágono rosa".

MATERIAL NECESARIO

Las tarjetas pueden ser estas u otras que cree el propio grupo con sus diferentes botones.



PARA FINALIZAR

Se puede debatir en grupo sobre la actividad realizada:

- ¿Qué hemos aprendido hoy?
- ¿Qué ha sido lo más fácil? Y, ¿lo más difícil?



ACTIVIDADES DESEENCHUFADAS

@maestromanuelpa



- ¿Se han recitado las adivinanzas, refranes, canciones, etc. en el orden adecuado?
- ¿Cómo sabíais cuando teníais que hacer el evento de la tarjeta?
- ¿Podríamos crear un evento de "aplausos" en el público? ¿Cómo?

Esta actividad ha sido adaptada de "Mi propio mando a distancia" de Programamos.es. Las tarjetas de juego han sido diseñadas por Sara Reina Herrera para INTEF, pero modificadas para esta actividad.