

CÓDIGO DE COLORES



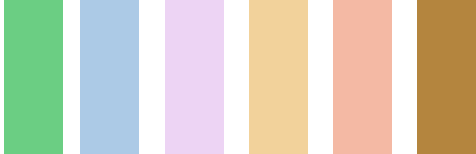
Actividad Pensamiento
Computacional

Nivel: Educación Primaria, Primer Ciclo.

Área: Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Tipología: Desenchufada.





Índice

1. ¿Qué es?
2. ¿A quién va dirigida?
3. Objetivos
4. Materiales
5. Desarrollo de la actividad
6. Elementos curriculares
7. Instrumentos de evaluación

¿Qué es?

Actividad basada en el
juego para trabajar
secuencias lógicas.

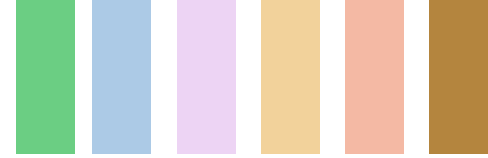


¿A quién va dirigida?



Etapas:

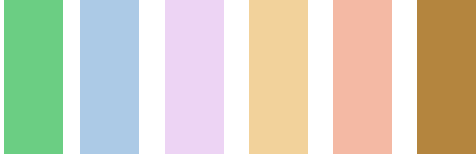
- Educación Primaria; Primer Ciclo.



Objetivo

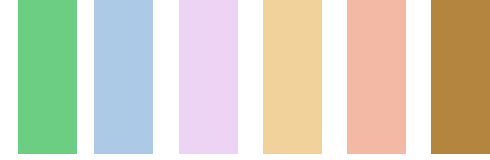
Desarrollar habilidades de secuenciación y lógica a través de la creación y decodificación de mensajes.





Materialles

- Tarjetas de formas y colores (cuadrado rojo, cuadrado azul, círculo verde, triángulo amarillo, etc.). Cada alumna o alumno puede diseñar una de las tarjetas código.
- Hojas con un código que asocie colores a letras (por ejemplo, cuadrado rojo=A, cuadrado azul=B, etc.)
- Papel y lápices.



Desarrollo de la actividad

Fase 1: Introducción al código

Explica al alumnado cómo se puede usar un código de colores para escribir mensajes.



Desarrollo de la actividad

Fase 2: Creación de mensajes

El alumnado, en grupos, crean mensajes utilizando las tarjetas de colores y su código.

Fase 3: Decodificación

Se intercambian los mensajes con otro grupo para que los descifren.



Desarrollo de la actividad

Fase 4: Reflexión

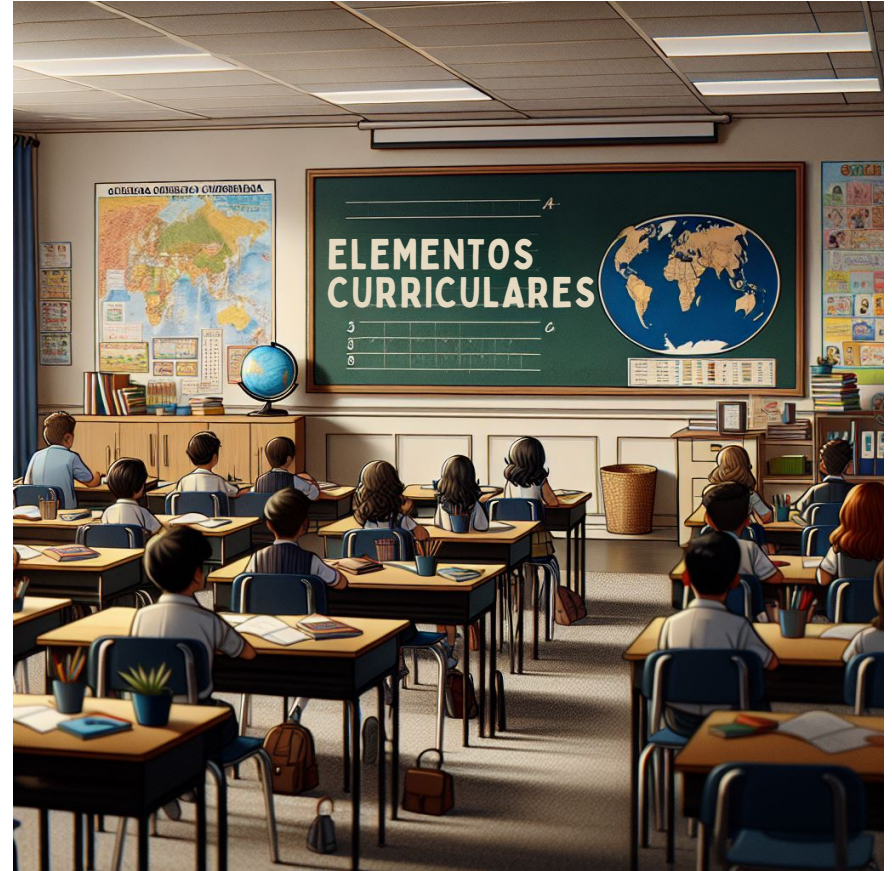
Al terminar la actividad pregunta al alumnado cómo se sintieron al crear y decodificar los mensajes y qué estrategias usaron.

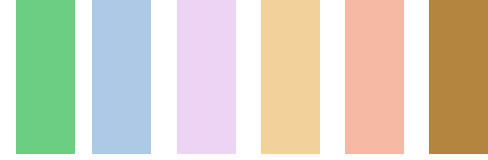
Fase 5: Evaluación

Al terminar la actividad evalúala utilizando instrumentos de evaluación.



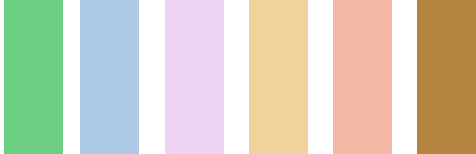
Elementos curriculares





Habilidades y destrezas que se trabajan

- **Pensamiento computacional:** Introducción al concepto de secuencias simples, relacionando una acción con otra de manera lógica.
- **Desarrollo cognitivo y lingüístico:** Asociación entre palabras y colores a través de la secuenciación.
- **Capacidades sociales y emocionales:** Participación grupal, lo que fomenta la colaboración y la observación de los demás.



La actividad en el Curriculum

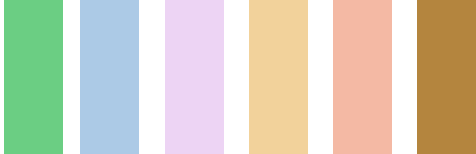
E. Primaria - Primer Ciclo

- **Área: Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural**

- C.E 3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.
 - Criterio 3.3: Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.
 - Saberes Básicos:
 - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
 - Proyectos de diseño y pensamiento computacional.

- **Área: Matemáticas**

- C.E 4: Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.
 - Criterio 4.1: Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.
 - Saberes Básicos:
 - Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos sin necesidad de utilizar componentes tecnológicos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).



Instrumento de evaluación

Una rúbrica simple con tres niveles de logro

Excelente

Participa activamente, sigue las secuencias correctamente creando y decodificando mensajes y colabora bien con el grupo.

Satisfactorio

Participa activamente, sigue las secuencias adecuadamente creando y decodificando mensajes y colabora bien con el grupo.

Necesita mejorar

Participa de manera ocasional, tiene dificultades para seguir secuencias de crear y decodificar mensajes, y requiere apoyo adicional.

Evaluación Docente

AL FINALIZAR UNA SESIÓN / TALLER/ESTACIÓN DE JUEGO

	GENIAL MANTENER	MEJORABLE	NUEVA PROPUESTA
SECUENCIA DIDÁCTICA			
ESTRATEGIAS			
MATERIALES			
EVALUACIÓN			

Título	CÓDIGO DE COLORES
Autoría	Equipo de dinamizadores y dinamizadoras del Programa Código Escuela 4.0 Cantabria (Curso 2024-2025)
	Tablas y figuras: Equipo CITED
	Imágenes: Equipo CITED
Coordinación	CITED (Centro de Innovación en Tecnologías de la Educación de Cantabria) Consejería de Educación, Formación Profesional y Universidades de la Comunidad Autónoma de Cantabria.
Licencia	 https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/