



# ESTACIONES DE APRENDIZAJE

**Nivel:** Educación Primaria

**Área:** Descubrimiento y Exploración del Entorno, Matemáticas

**Tipología:** Desenchufada

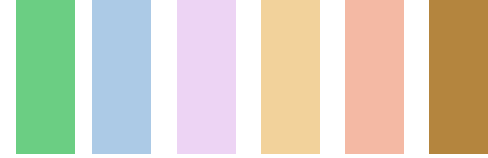




# *¿Qué son?*

Grupos heterogéneos rotando en diferentes propuestas de aprendizaje, pautadas por el docente con un tiempo limitado para su realización.

Una de las propuestas (la más compleja) estará guiada por el/la docente



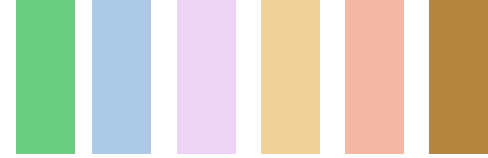
# Objetivos

- Trabajar de manera cooperativa.
- Favorecer la inclusividad.
- Ayudar a entender la evaluación como un elemento diario.
- Atención individualizada en la estación docente.
- Aprender a valorar rutinas de pensamiento, valorar, dar feedback, comparar y tomar decisiones.



# ¿Cómo se hace?

- Las bases quedarán explicadas al grupo clase desde el principio de la sesión.
- Se harán grupos de 4 estudiantes heterogeneos.
- Los alumnos/as irán rotando por cada una de las estaciones durante el tiempo establecido. Utilizar un medidor de tiempo y de ruido visual
- Podrán utilizar la tarjeta del parking para resolver las dudas al finalizar la sesión.
- Tendrán que rellenar una hoja de registro de las estaciones que van terminando.



# Estaciones propuestas

1. Dictado de dibujo.
2. Dibujar códigos (estación docente).
3. Recorridos.
4. Código binario.
5. Pirámide de vasos
6. Autoevaluación.

Materiales en: imprimibles



# 1 Estación: Dictado de Dibujo

- **MATERIALES:**

- Folios
- Lápices y rotuladores de colores

- **INSTRUCCIONES:**

Dividir el grupo en parejas:

- Pareja 1: realiza un dibujo que tenga un cuadrado, un círculo, un triángulo, un rectángulo y una flecha
- Pareja 2: describe verbalmente el dibujo realizado a la pareja 1
- Pareja 1: dibuja según las instrucciones dadas
- Pareja 2: comprueba el resultado (bot)



## 2 Estación: Dibujar Código

- **MATERIALES:**

- Plantillas para trabajar
- Lápiz o rotulador de color

- **INSTRUCCIONES:**

- Escucha las explicaciones de tu profesor/a (cada grupo hace 2 cuadrículas)
- Estudiante 1: dicta el código a los otros tres
- Estudiante 2: dibuja sobre la plantilla de cuadrícula lo que dicte el estudiante 1
- Estudiantes 3 y 4 trabajan juntos: escriben el código con las flechas y elemento de relleno
- Estudiante 1: comprueba



## 3 Estación: Recorridos

- **MATERIALES:**

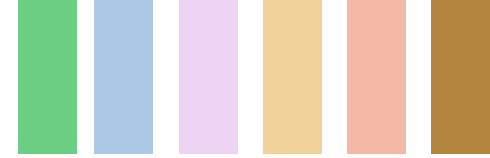
- Plantillas para trabajar

- **INSTRUCCIONES:**

Se trabaja por parejas

- Pareja 1: identifica el problema, verbaliza la solución y resuelve
- Pareja 2: identifica el problema, verbaliza la solución y resuelve
- Evaluación entre pares (P2P): cada pareja verifica el resultado de la otra





## 4 Estación: Códigos Binarios

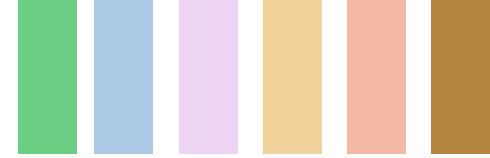
- **MATERIALES:**

- Plantillas para trabajar

- **INSTRUCCIONES:**

- Cada estudiante en su plantilla, “grafica” en código binario el dibujo propuesto

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: cada estudiante puede diseñar su inicial con código binario



## 5 Estación: Pirámide de vasos

- **MATERIALES:**

- Plantillas para trabajar
- Vasos

- **INSTRUCCIONES:**

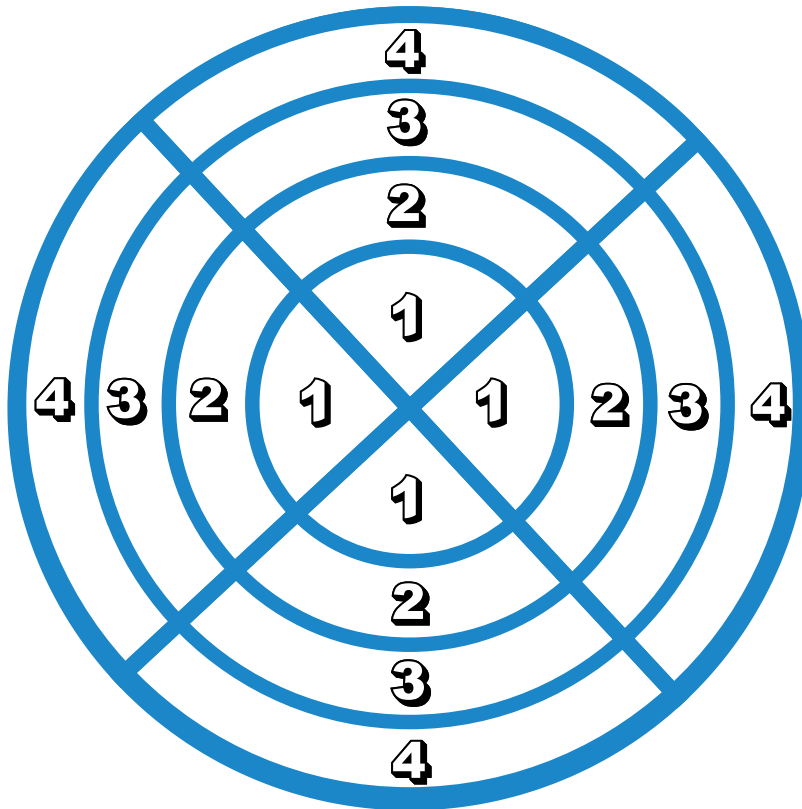
- Un estudiante elige una imagen que dictará al segundo estudiante.
- El 2º estudiante trasladará a código en su plantilla.
- Los otros dos estudiantes crearán la estructura con los vasos, teniendo en cuenta el código que haya dibujado el segundo estudiante

A TENER EN CUENTA : se empieza a dictar desde abajo y desde la derecha

## 6 Estación: Autoevaluación

He realizado sin problema  
todas las estaciones

Me han  
gustado las  
actividades

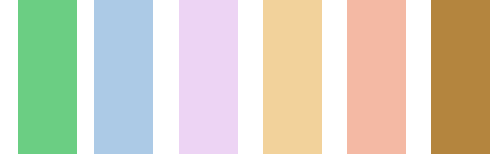


Aprendo con este  
tipo de actividades

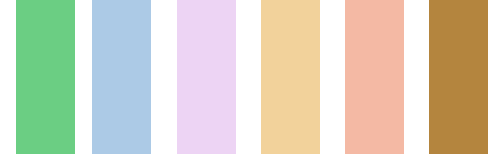
He trabajado en equipo

### Leyenda

- 1 Nada de acuerdo
- 2 Poco de acuerdo
- 3 De acuerdo
- 4 Muy de acuerdo

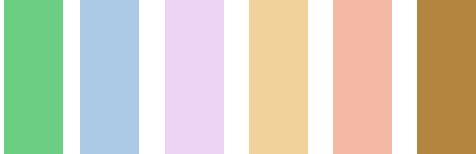


# Elementos Curriculares



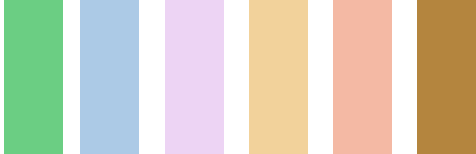
# Habilidades y destrezas que se trabajan

- **Desarrollo cognitivo:** Los niños descomponen el problema en pasos pequeños y organizan secuencias lógicas.
- **Pensamiento lógico:** Identificación de patrones y búsqueda de soluciones a través del ensayo y error.
- **Capacidades comunicativas:** Colaboración y comunicación entre los compañeros al tomar decisiones conjuntas.
- **Motricidad fina:** Manipulación de los elementos proporcionados, lo que refuerza la coordinación mano-ojo.
- **Desarrollo emocional y social:** Trabajo en equipo, toma de turnos y capacidad para aceptar correcciones.



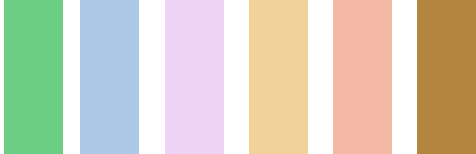
## E. Primaria - Primer Ciclo

- 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...).



# E. Primaria - Segundo 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: Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.
    - 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: Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.
    - Saberes Básicos
      - Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos con o sin componentes tecnológicos (reglas de juegos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa...).



# E. Primaria - Tercer 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: Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.
    - 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: Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.
    - Saberes Básicos
      - Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos con o sin componentes tecnológicos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).





# Instrumento de evaluación

Una rúbrica simple con tres niveles de logro

Excelente

Participa activamente, sigue las secuencias de movimientos correctamente y colabora bien con el grupo.




Satisfactorio

Participa activamente, sigue las secuencias de movimientos correctamente y colabora bien con el grupo.

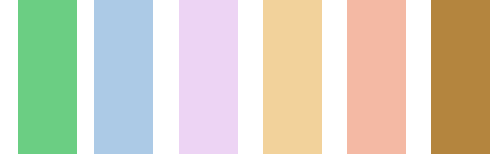
Necesita mejorar

Participa de manera ocasional, tiene dificultades para seguir secuencias o moverse en grupo, y requiere apoyo adicional.

# Evaluación alumnado


| TICKET DE SALIDA   |   |  |
|--|---|--|
| ¿te gustó la dinámica?   |   |  |
|  |  |  |
|  |   |  |

# Evaluación Docente



AL FINALIZAR UNA SESIÓN / TALLER/ESTACIÓN DE JUEGO

|                     | GENIAL<br>MANTENER | MEJORABLE | NUEVA PROPUESTA |
|---------------------|--------------------|-----------|-----------------|
| SECUENCIA DIDÁCTICA |                    |           |                 |
| ESTRATEGIAS         |                    |           |                 |
| MATERIALES          |                    |           |                 |
| EVALUACIÓN          |                    |           |                 |

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Título</b>       | <b>CICLO DE VIDA DE LA ROPA</b>   |
| <b>Autoría</b>      | Equipo de dinamizadores y dinamizadoras del Programa Código Escuela 4.0 Cantabria (Curso 2024-2025)   |
|                     | Tablas y figuras: Equipo CITED  |
|                     | Imágenes: Equipo CITED  |
| <b>Coordinación</b> | CITED (Centro de Innovación en Tecnologías de la Educación de Cantabria)<br><br>Consejería de Educación, Formación Profesional y Universidades de la Comunidad Autónoma de Cantabria.                       |
| <b>Licencia</b>     | <br><a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</a> |