

CICLO DE VIDA DE LA ROPA

Situación de Aprendizaje

Por un Consumo Responsable

Nivel: E. Primaria

Área: Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

Tipología: Pensamiento Computacional





Índice

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



¿Qué es?

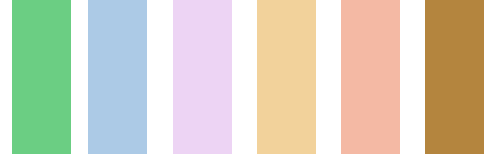
Actividad basada en el
ciclo de vida de la ropa
para trabajar
programación y
reflexionar sobre el
consumo responsable.



¿A quién va dirigida?

Etapas:

- Educación Primaria.



Objetivo

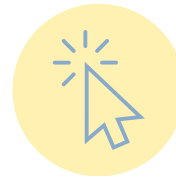
Introducir a los niños y niñas al pensamiento computacional y la programación, utilizando un enfoque ecológico y responsable sobre lo que consumimos.



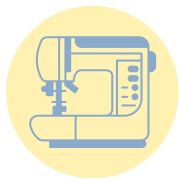
Objetivos específicos



Comprender el ciclo de vida de una prenda de ropa: desde la producción hasta su disposición final.



Introducir el concepto de secuencia de pasos como parte del pensamiento computacional.



Reflexionar sobre el impacto ambiental de cada fase del ciclo de vida de la ropa.



Fomentar el consumo responsable y la sostenibilidad entre los estudiantes.



Desarrollo de la actividad

Fase 1: Introducción al ciclo de vida de una prenda

- Explicar las fases del ciclo de vida de una prenda: producción de la fibra, fabricación de la ropa, transporte y distribución, uso y mantenimiento, fin de la vida útil
- Utilizar imágenes y videos para ilustrar cada fase.

[MAS INFORMACIÓN](#)



Desarrollo de la actividad

Fase 2: Uso de robots educativos

- Presentar a los estudiantes los robots tipo: Bee Bot, Super Doc, Talebot...
- Explicar cómo programar los robots para que se desplacen por un recorrido que represente las diferentes fases del ciclo de vida de la ropa.

[MAS INFORMACIÓN](#)



Desarrollo de la actividad

Fase 3: Actividad de Programación

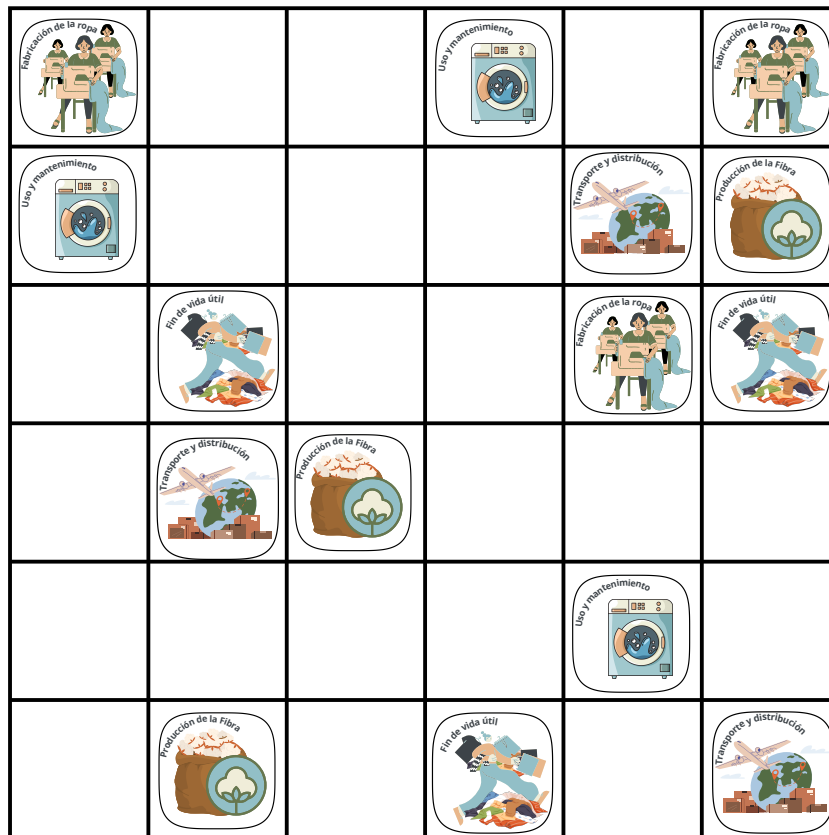
- Dividir a los estudiantes en grupos y asignarles una fase del ciclo de vida de la ropa.
- Por turnos, cada grupo debe programar su robot para que se desplace en un recorrido a través de los iconos de su fase, utilizando comandos básicos de programación

[MAS INFORMACIÓN](#)



Desarrollo de la actividad

Fase 3: Tablero, preguntas y respuestas



Desarrollo de la actividad

Fase 4: Preguntas y Respuestas

- A medida que vayan llegando con el robot a los iconos de su fase deben ir contestando a las preguntas de las tarjetas.
- La pregunta, la realiza el grupo que le toque el siguiente turno, la respuesta se consensúa y se contesta en voz alta.
- Cada grupo, guardará sus tarjetas para la reflexión final

[MAS INFORMACIÓN](#)





Desarrollo de la actividad

Fase 5: Reflexión y Debate

- Después de completar el recorrido, cada grupo presenta su fase y reflexiona sobre el impacto ambiental de esa etapa.
- Discutir en grupo sobre cómo podemos ser consumidores más responsables y qué acciones podemos tomar para reducir nuestro impacto ambiental

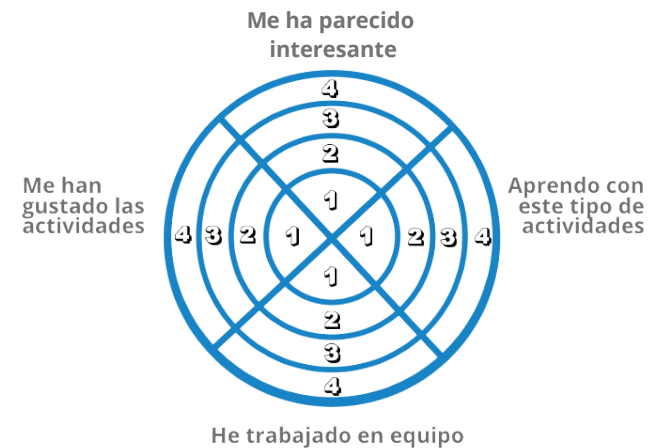
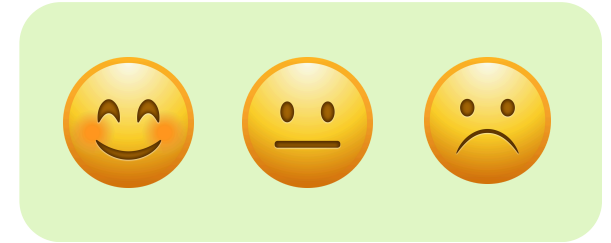
[MAS INFORMACIÓN](#)



Desarrollo de la actividad

Fase 5: Evaluación

Dependiendo del nivel, al terminar la actividad, se realiza la autoevaluación, utilizando instrumentos de evaluación sencillos, por ejemplo, puedes utilizar un "semáforo de satisfacción", una diana de evaluación o realizar una actividad de evaluación donde los estudiantes escriban o dibujen una acción que hayan aprendido para ser consumidores más responsables.



Leyenda

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

Desarrollo de la actividad

Fase 6: Actividades Complementarias

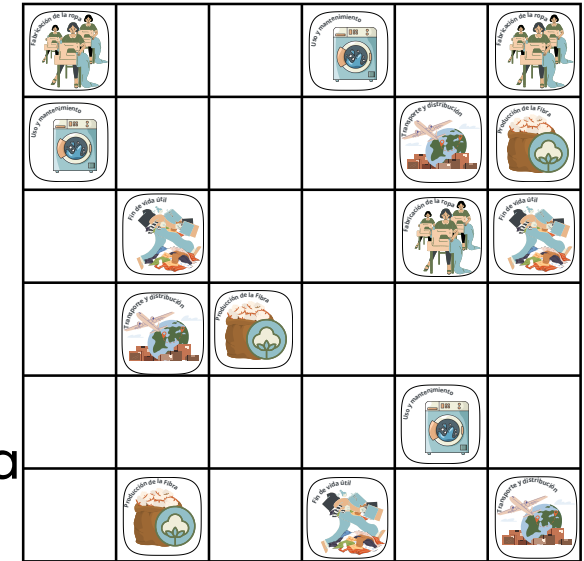
- Visita de una tienda de ropa de sostenible o de segunda mano
- Charla con expertos en consumo sostenible
- Creación de un mercadillo en el centro con ropa aportada por la comunidad educativa.

UN EJEMPLO



Materiales

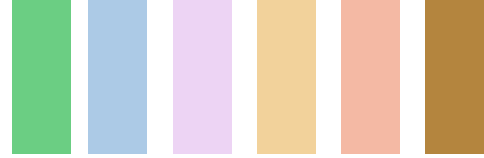
- Robots Bee Bot, Super Doc o Tale Bot
- Materiales visuales sobre el ciclo de vida de la ropa.
- Preguntas y respuestas
- Tableros y accesorios para los robots.
- Hojas de trabajo para la reflexión y evaluación.





Enlaces

- **Ciclo de vida de una prenda:** <https://cosh.eco/es/articulos/ciclo-de-vida-de-una-prenda-produccion-e-impacto-en-5-pasos>
- **SuperDoc:** <https://educacionrobotica.com/robot/super-doc/>
- **Conoce a TaleBot:** <https://www.youtube.com/watch?v=ITpdUYZX8jw>
- **Mercadillo:** <https://www.facebook.com/11TvCantabria/videos/el-departamento-de-dibujo-del-ies-bernardino-de-escalante-de-laredo-ha-organizad/655420155469897/>



Elementos Curriculares



Habilidades y destrezas que se trabajan

- **Desarrollo cognitivo:** Los estudiantes 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 y participando en la presentación de sus conclusiones
- **Habilidades de Programación:** Manejo de robots educativos y herramientas digitales, programación secuencial
- **Desarrollo emocional y social:** Trabajo en equipo, toma de turnos y capacidad para aceptar correcciones.
- **Desarrollo crítico:** Reflexionan sobre sus hábitos de consumo y proponen acciones para un consumo más responsable.



La actividad en el Curriculum

E. Primaria - Tercer Ciclo

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

- CE.2. Identificar y comprender las interacciones del ser humano con el medio, valorando las actuaciones para el mantenimiento de un entorno sostenible.
- CE.3. Analizar y comprender la interdependencia entre el medio físico, social y cultural, reconociendo la diversidad y promoviendo actitudes de respeto y tolerancia.
- CE.4. Reconocer los elementos del medio físico, social y cultural, analizando su funcionamiento y evolución, y comprendiendo su impacto en la vida de las personas.
- CE.5. Valorar los beneficios de la convivencia y el bien común, adoptando actitudes cívicas y éticas.
- CE.6. Desarrollar las habilidades y destrezas para la resolución de problemas y la toma de decisiones, utilizando diferentes estrategias

Lengua Castellana y Literatura

- CE.1. Comprender e interpretar textos orales y multimodales de diferentes ámbitos, reconociendo la intención comunicativa y el sentido global.
- CE.2. Producir textos orales con adecuación, coherencia y cohesión, utilizando los recursos lingüísticos necesarios
- CE.3. Interactuar oralmente, con espontaneidad y adecuación, en situaciones comunicativas variadas.

Educación Artística/Plástica

- CE.2. Expresar ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes artísticos.
- CE.3. Realizar creaciones artísticas individuales y colectivas, utilizando diferentes lenguajes y medios.
- CE.7. Utilizar las tecnologías digitales de forma responsable y creativa.
- CE.8. Desarrollar la autonomía y la iniciativa personal en el aprendizaje.



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

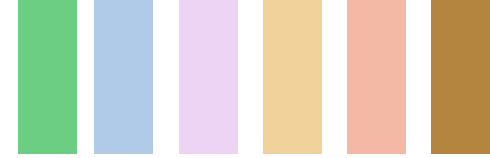
Participa de manera ocasional, tiene dificultades para seguir secuencias o moverse en grupo, y requiere apoyo adicional.




Evaluación Docente


AL FINALIZAR UNA SESIÓN / TALLER/ESTACIÓN DE JUEGO

	GENIAL MANTENER	MEJORABLE	NUEVA PROPUESTA
SECUENCIA DIDÁCTICA			
ESTRATEGIAS			
MATERIALES			
EVALUACIÓN			

Ticket de evaluación para alumnos



Dibuja algo que aprendiste hoy		
Escribe una cosa que te gustó de la clase de hoy	<hr/>	
Escribe una pregunta que tengas sobre lo que aprendimos hoy	<hr/>	
Marca con una carita cómo te sentiste hoy en clase	 (Feliz)  (Regular)  (Triste)	

Título	CICLO DE VIDA DE LA ROPA
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/