



ESCRIBO UN CUENTO

Estación de Aprendizaje

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?

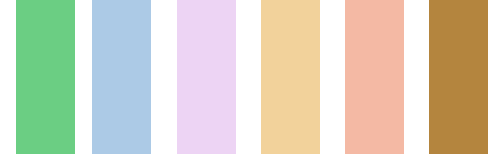
Actividad basada en el
trabajo en equipo
para la creación de un
proyecto cooperativo
basado en la
expresión oral y escrita



¿A quién va dirigida?

Etapas:

- Educación Primaria.



Objetivo

Introducir a los niños y niñas al pensamiento computacional mediante secuencias y lógica, utilizando un enfoque divertido y basado en el trabajo cooperativo



Objetivos específicos



Desarrollar la creatividad:
Fomentar la imaginación y
la capacidad de inventar
historias originales.



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



Comprender la Estructura
Narrativa: aprender sobre
los elementos básicos de un
cuento



Mejora de la Expresión oral
y escrita: practicar la
redacción y el uso correcto
de la gramática y la
ortografía.

¿Cómo Usarla?

Fase 1: Preparación de las estaciones

Coloca las estaciones en una mesa, numeradas. (Fíjate en la imagen)
Colocarás en cada una de ellas los elementos: personajes, escenarios, situaciones de conflicto.

Asignarás los números a cada alumno/a del grupo. (Debes tener en cuenta las características del alumnado)



¿Cómo Usarla?

Fase 2: Elegir pictogramas

Los alumnos/as se van a ir levantando de manera ordenada (primero los números 1, luego los 2,3) a la mesa a coger los personajes, un escenario, y un conflicto. El 4 debe hablar con el 3 para decidir que pasa al final, cómo se soluciona el conflicto.

personaje



escenario



conflicto



¿Cómo Usarla?

Fase 3: Puesta en común

Cada alumno/a va a escribir en su parte dentro de la hoja que tiene el grupo en común siguiendo las instrucciones de anotar sólo las ideas

5

Anota ideas para poder escribir un cuento estupendo

2

Observa la tarjeta que tienes y describe el escenario: ¿dónde sucede la historia?. No olvides utilizar adjetivos

ESCENARIO:

1

Inventa un nombre y una breve descripción (utiliza adjetivos) para cada personaje. añade dos emociones para cada uno (cómo se sentían al principio y cómo se sintieron al final)

PROTAGONISTA:

OTRO PERSONAJE:

3

Observa la tarjeta que tienes e inventa un conflicto/situación entre los personajes o algo que sucede inesperado. También piensa y anota como les hace sentir (habla con tu compañero nº 1)

CONFLICTO:

CÓMO AFECTA A LOS PERSONAJES (habla con el nº1)

- Protagonista:
- Otro personaje:

4

Habla con tu compañero nº 3 y escucha atentamente cómo te describe el conflicto. ¿qué solución se te ocurre para terminar el cuento?. piensa cómo se sentirán los personajes al final.

SOLUCIÓN:(habla con el nº3)

CÓMO SE SIENTEN AL FINAL (habla con el nº1)

- Protagonista:
- Otro personaje:

¿Cómo Usarla?

Fase 4: Escribir el boceto del cuento

Deben escribir en equipo las frases completas de cada una de las partes del cuento: presentación, nudo y desenlace

6

Escribe el boceto del cuento más estupendo

1) PRESENTACIÓN: Introduce los personajes y el escenario en el que se desarrolla el cuento.

2) NUDO: escribe el momento dónde el personaje principal enfrenta su problema o desafío más importante

3) DESENLACE: Escribe la parte dónde se resuelve el problema principal

EN EQUIPO
ESCRIBIR FRASES COMPLETAS

¿Cómo Usarla?

Fase 5: Redacción final

En común, en una hoja a limpio, deben redactar su cuento teniendo en cuenta los “ayudantes del tiempo” que les hemos dado para cada una de las partes

1) PRESENTACIÓN: Introduce los personajes y el escenario en el que se desarrolla el cuento.

ENLACES

- Érase una vez
- Hace mucho, mucho tiempo
- Una noche estrellada y cálida
- Cuenta la leyenda que
- En un pueblecito muy pequeño
- Una mañana cualquiera

ADJETIVOS

- De personalidad: valiente, astuto, curiosa, sabio, egoísta, cariñoso, inquieta
- De aspecto físico: delicado, desaliñado, elegante, atractivo, enorme
- Sobre habilidades: ágil, invencible, sanador, telepático
- Para el escenario: Misterioso, abandonado, resplandeciente

Ayudantes del Tiempo

2) NUDO: escribe el momento dónde el personaje principal enfrenta su problema o desafío más importante

ENLACES

- De repente
- Fue entonces cuando
- En ese momento
- Justo cuando
- sin previo aviso

3) DESENLACE: Escribe la parte dónde se resuelve el problema principal

ENLACES

- Finalmente
- Después de todo
- Al final comprendieron
- Por fin decidieron
- Por fin
- Al final

EN COMÚN COGED UN FOLIO Y PASAD A LIMPIO EL CUENTO.
UTILIZAD EXPRESIONES COMO LAS DE ABAJO PARA ORDENAR LAS COSAS QUE SUCEDEN



¿Cómo Usarla?

Fase 6: Un paso más

Se puede dar un paso más y enseñarle al alumnado como aplicar la IA para que nos genere imágenes para ilustrar nuestro cuento utilizando algunos párrafos que hayamos escrito.

○ que nos haga la banda sonora de nuestro cuento

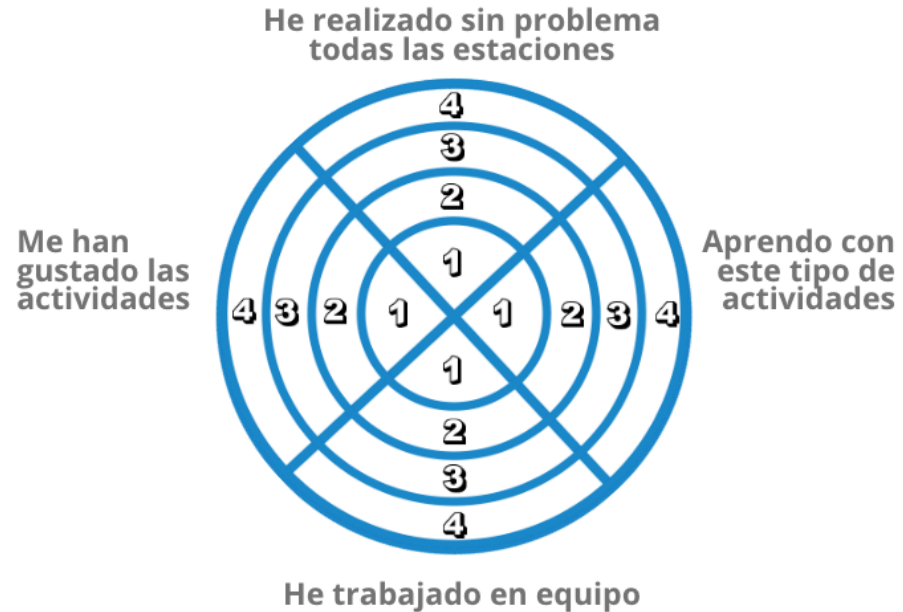
Música : [SUNO](#)

Imagen: [COPILOT](#)

¿Cómo Usarla?

Fase 6: Evaluación

Al terminar la actividad evalúala utilizando instrumentos de evaluación cómo puede ser una diana de evaluación



Leyenda

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

Materiales

Todos los materiales los tienes en imprimibles.

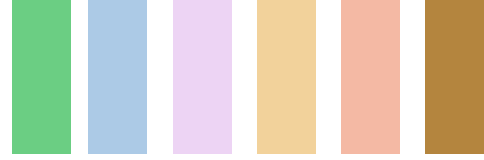
Es conveniente plastificar: números, personajes, escenarios y conflictos.



Números para los alumnos



Números para las estaciones



Elementos Curriculares



Habilidades y destrezas que se trabajan

- **Desarrollo cognitivo:** Los alumnos 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. Aprendiendo a expresar ideas y a escuchar activamente al resto
- **Habilidades emocionales:** Manejar la frustración y la satisfacción durante la puesta en común y el proceso creativo
- **Habilidades técnicas:** Manejo de aplicaciones de IA



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



La actividad en el Curriculum

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



La actividad en el Curriculum

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



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

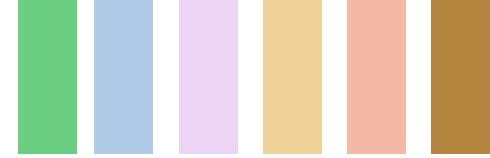
Participa de manera ocasional, tiene dificultades para seguir secuencias o moverse en grupo, y requiere apoyo adicional.




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	ESCRIBO UN CUENTO
Autoría	Equipo de dinamizadores y dinamizadoras del Programa Código Escuela 4.0 Cantabria, basado en la idea de Alba Vada Gutiérrez (maestra de primaria) (Curso 2024-2025)
	Tablas y figuras: Equipo CITED
	Imágenes: Equipo CITED y Alba Vada Gutiérrez (maestra de primaria)
Coordinación	<p>CITED (Centro de Innovación en Tecnologías de la Educación de Cantabria)</p> <p>Consejería de Educación, Formación Profesional y Universidades de la Comunidad Autónoma de Cantabria.</p>
Licencia	 <p>https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</p>