Ejemplos de actividades y propuestas para el aula

Tarjetas Bebras

Hemos adaptado, traducido y re-diseñado una serie de fichas de Bebras que puedes **descargar**. En cada nivel encontrarás una ficha para cada destreza. Las **edades** asociadas a cada nivel son **orientativas**. Te recomendamos que comiences siempre con los retos correspondientes a un **nivel inferior** a la edad de tu alumnado. Es importante que adquieran confianza, que se sientan capaces de resolver los retos y que aprendan a fijarse en los detalles.

Descargables por niveles y edades (orientativo):

Nivel 0: 3-4 años

Nivel 1: 5-6 años

Nivel 2: 7-8 años

Nivel 3: 9-10 años

Nivel 4: 11-12 años

Esta información está basada en Bebras Unplugged, de la "Australia's National Science Agency".

Diseña tu propia actividad

Como hemos visto, hay **muchas actividades** para trabajar las destrezas del pensamiento computacional. No obstante, siempre es interesante poder **crear** o **adaptar** alguna a lo que

Copyright 2026

necesita tu aula.

Aquí puedes **descargarte** una actividad para practicar reconocimiento de patrones **contextualizada**:

Mi propia tarjeta (formato pdf)

Mi propia tarjeta (plantilla de Canva)

Hay multitud de **herramientas** que puedes utilizar para diseñar tus propias actividades. Nosotras hemos utilizado **CANVA**.

Con ella podrás diseñar **cualquier actividad** en un formato similar al de las tarjetas del punto anterior, o en cualquier otro formato.

Si no estás familiarizada/o con CANVA mira el siguiente video-tutorial donde encontrarás la información básica para trabajar con esta herramienta y un ejemplo de cómo crear tu propia actividad.

https://www.youtube.com/embed/v6pl8Mz_Jo8

Revision #8
Created 2023-06-21 11:55:23 CEST by Elena López de Arroyabe
Updated 2023-06-26 10:54:11 CEST by Elena López de Arroyabe

Copyright 2026