

# 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

**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](https://www.youtube.com/embed/v6pl8Mz_Jo8)

---

Revision #8

Created 21 June 2023 11:55:23 by Elena López de Arroyabe

Updated 26 June 2023 10:54:11 by Elena López de Arroyabe