

Plantilla REA Escuela 4.0 Desenchufadas Chema Crear Rompecabezas

- Información general
 - Datos identificativos
 - Descripción y finalidad de los aprendizajes
 - Temporalización y relación con la programación
- Secuencia competencial
 - Puzzles y Rompecabezas
 - Nuestro rompecabezas
 - Presentación
 - ∘ ¡A jugar!
- Evaluación de los aprendizajes
 - Productos evaluables
 - Autoevaluación
 - o Evaluación del REA
- Guía didáctica

Copyright 2025 - 1 -



- o Concreción curricular
- Archivo fuente
- <u>Créditos</u>

Copyright 2025 - 2 -



Copyright 2025 - 3 -

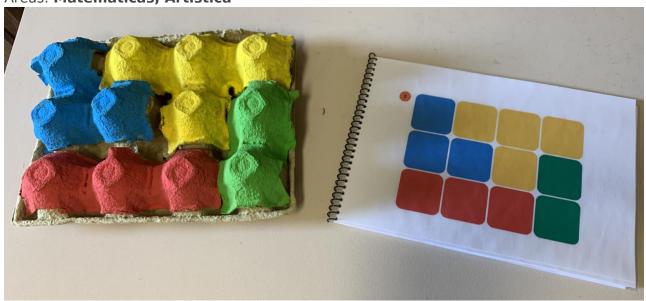


Datos identificativos

o Título del REA: Rompecabezas para todos

Etapa: PrimariaCurso: 2º - 6º

o Áreas: Matemáticas, Artística



Copyright 2025 - 4 -



Descripción y finalidad de los aprendizajes

En esta parte se pide una pequeña justificación del REA y el objetivo base que se pretende con el, atendiendo a la contextualización de éste en el entorno y teniendo en cuenta la temática. Sería como el objetivo o el producto final que se persigue. Es recomendable relacionarlo con los desafíos del SXXI y los ODS.

Con este situación de aprendizaje pretendemos mejorar su percepción visual y lógico-matemática.

Queremos asentar unas bases del pensamiento computacional. Descomposición de un problema grande en otros más pequeños (descomposición), buscar patrones, centrarse en lo importante (abstracción) y elaborar un plan de actuación (algoritmo).

Gracias a esta situación de aprendizaje se hace una puesta en valor de su trabajo, con la exposición del proceso y cesión de sus productos a la sociedad educativa. Además, se proporciona de recursos a otras aulas y centros de personas mayores.

Este REA tiene relación directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), concretamente,









Copyright 2025 - 5 -



Temporalización y relación con la programación

 N° de sesiones propuestas, propuesta de trimestre en el que se puede aplicar (teniendo en cuenta el ritmo madurativo del alumnado, la temática del REA o sus conocimientos previos) y relación que guarda con la programación (si es pertinente señalar esto).

Copyright 2025 - 6 -



Copyright 2025 - 7 -



Puzzles y Rompecabezas

Presentación de diferentes puzzles y rompecabezas comerciales.

Conocer las dinámicas de cómo resolver los puzzles.

Desarrollar una pautas a seguir a la hora de montar rompecabezas.

Copyright 2025 - 8 -



Nuestro rompecabezas

Crear un rompecabezas de 0 usando cartones de huevos.

Recortar las piezas y pintarlas.

Generar diferentes distribuciones de las piezas y generar las tarjetas de muestra.

Copyright 2025 - 9 -



Presentación

Preparar una exposición oral de los pasos seguidos a la hora de elaborar el material.

Presentar el material ante el resto del alumnado.

Intercambiar los rompecabezas para probar los materiales de los compañeros/as.

Copyright 2025 - 10 -



¡A jugar!

Prestamos nuestros rompecabezas a otras aulas o incluso a algún centro de personas mayores, haciendo una presentación de qué les dejamos y cómo lo hemos elaborado.

Copyright 2025 - 11 -



Copyright 2025 - 12 -



Productos evaluables

Productos evaluables (todos aquellos materiales susceptibles de evaluación). Observación sistemática, análisis de producciones,...

Técnicas de evaluación

Instrumento de hetereoevaluación: rúbrica común a todos los REA.

Copyright 2025 - 13 -



Autoevaluación

Instrumentos y procedimientos de autoevaluación si son necesarios.

Copyright 2025 - 14 -



Evaluación del REA

Evaluación del diseño y de la implementación. Propuestas de mejora

Copyright 2025 - 15 -



Guía didáctica

Copyright 2025 - 16 -



Guía didáctica

Concreción curricular

Utilizando la plantilla de Julián, relación del REA con la normativa vigente:

- Objetivos
- CC
- CCEE
- Saberes
- Criterios de evaluación
- Metodología
- Atención a la diversidad
- Otros

Las plantillas se pueden descargar en este enlace ---> plantillas

Copyright 2025 - 17 -



Archivo fuente

Copyright 2025 - 18 -



Créditos

Copyright 2025 - 19 -