

5.6 Metodología

La metodología seguida en esta situación de aprendizaje está basada en la **significatividad de los aprendizajes**. Partimos, así, de algo cercano al alumnado, los cuentos, para llevar a cabo el desarrollo de las destrezas vinculadas con las **dimensiones del pensamiento computacional** utilizando como recurso motivador el robot **Tale Bot**.

Utilizamos, asimismo, el **aprendizaje colaborativo**, ya que muchos de los agrupamientos son en equipo, fomentando así el aprendizaje entre iguales y la asignación de roles. Esto permite a todos los alumnos y alumnas poder participar activamente y sentirse parte del grupo.

A través del **juego**, llevaremos a cabo, asimismo, una **propuesta basada en la gamificación a través de varios retos en los cuales Tale Bot se adentrará en el cuento de los tres cerditos y los ayudará a escapar del lobo**. Por tanto, la gamificación será la base de esta situación de aprendizaje teniendo siempre en cuenta los ritmos individuales y el nivel madurativo de los niños y niñas.

En cada proceso/tarea se trabajarán aspectos relacionados con los tres cerditos y el bosque a través de las **dimensiones computacionales**.

Se propone, pues, una **metodología activa** en la que el alumnado sea autónomo y deba tomar decisiones, favoreciendo así el aprendizaje basado en el pensamiento a través de retos que tienen que resolver y en los que será necesario la aplicación y desarrollo de destrezas del pensamiento computacional.

Técnicas y dinámicas de grupo: en cada uno de los procesos se van a proponer diferentes agrupamientos que irán acompañados de diversas técnicas dependiendo de destreza y de la dimensión del pensamiento computacional. Así, habrá tareas en gran grupo, en equipo y de manera individual, con el fin de atender así a la individualidad y contribuir a una personalización de los aprendizajes.

Revision #2

Created 2026-05-30 16:15:49 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2026-05-31 08:05:53 CEST by Marta Ciprés García