Taller 2º y 3er ciclo primaria

Aquí puedes encontrar los materiales y recursos empleados en el taller de 2º y 3er ciclo de Primaria para Asesores y Mentores CDD realizado en Zaragoza el 9 de junio de 2023.

- Rincones "Competencionales"

Copyright 2026

Rincones "Competencionales"

Estructura de los talleres de Primaria

Se han planteado los talleres con la idea de que se vaya rotando, en pequeños grupos, por ellos y se vaya experimentando con las distintas propuestas y aplicaciones.

Rincón de la Competencia Lingüística

Tableros de comunicación utilizando robots de suelo y Talebot Idiomas

En esta experiencia veremos cómo se pueden emplear los robots de suelo (BeeBot, BlueBot, TaleBot, etc.) como herramientas para favorecer la comunicación de distinto tipo de alumnado, pudiéndose emplear en DUA.

Para acceder a los recursos pulse aquí.

En la parte de Talebot Idiomas veremos unas placas "inteligentes" y su uso para trabajar vocabulario y pronunciación con el Talebot.

Descodificación de mensajes en código binario

En este rincón veremos las posibilidades de trabajar de manera desenchufada con el código binario, concretamente descodificando mensajes secretos.

Para acceder a los recursos pulse aquí.

Rincón de la Competencia Matemática

Relevos Matemáticos

En esta experiencia se trata de trabajar de manera desenchufada combinar el cálculo mental con el uso de las tarjetas de Cody Roby, que se utiliza para dirigir un robot de papel.

Copyright 2026

Los grupos se dividen en dos, y esos dos equipos tienen que enfrentarse en los relevos matemáticos:

- Se tirarán dados que sumarán, restarán, multiplicarán o dividirán. Cody Roby estará en una casilla concreta.
- Habrá que emplear las tarjetas de programación para dirigir a Cody Roby a la casilla donde está el resultado de la operación.

Recursos:

- Tablero de 100 dígitos.
- Cartas a color.
- Caja y fichas.
- Cartas extra secundarias.

Rincón de la Competencia Científica y Artística (Experiencias con Makey-Makey)

Alrededor de una gran mesa se van a poder ver distintas maneras de trabajar con Makey Makey, y con programación con Scratch. Todas las experiencias tienen una hoja con pistas sobre cómo utilizarlas, su utilidad escolar, su utilidad para el docente y pistas sobre cómo programarlas utilizando Scratch.

Piano

Se ofrecen multitud de materiales distintos con los que probar a conectarlos a un piano de Makey Makey, dejando lugar a la exploración y la experimentación.

Salta las vallas

Ejemplo de cómo se puede hacer un controlador casero para poder manejar un juego en el que hacer ejercicio a la vez que se juega.

Lapbook "Los sentidos"

Ejemplo de Lapbook interactivo empleando las controladoras Makey Makey para poder darles esa interactividad.

Panel expositivo "Las plantas"

Copyright 2026

Ejemplos de uso de Makey Makey con Scratch para presentar la información trabajada en el aula sobre un contenido, en este caso las plantas y usando como elemento conductor en el panel pasta modelable "Play Doh".

Juego para el 11 de febrero: Día internacional de la mujer y la niña en la ciencia

Elaboración de un juego en Scratch con imágenes de científicas que al encontrarlas exponen un resumen de su biografía. El controlador del juego en este caso se ha elaborado con lápiz, ya que el grafito también es conductor..

Recursos:

- Plantilla editable en Canva de base para todas las experiencias.
- Materiales Makey-Makey

Copyright 2026