Érase una vez... un cuento computacional

Estructura de los talleres de Infantil y Primer Ciclo de Primaria

Se han planteado los talleres con la idea de que haya distintos grupos y a cada uno de ellos le toca un cuento. Cada grupo tendrá una mesa de referencia con todo el material para desarrollar el taller: Gomets, Logotipo del grupo, Losetas de 15x15, un Talebot, Juego de su cuento y los folletos con la información del taller.

En los folletos con información vais a encontrar un QR con enlace a una presentación sobre la normativa, una pequeña infografía sobre el Pensamiento Computacional, una tabla de reflexión sobre los elementos del P.C. en juego en cada una de las actividades, así como el resto de recursos empleados.

Cada grupo tiene una serie de retos que debe ir completando para completar el taller. Mientras se resuelven los retos, se ha de cumplimentar la tabla de las dimensiones del Pensamiento Computacional en el folleto.

Personajes perdidos

Cada grupo debe buscar entre un montón de tarjetas aquellas que pertenecen a su cuento, para ello irán buscando por turnos en un montón de tarjetas en las que están las de los tres cuentos y múltiples tarjetas intrusas. Para evitar aglomeraciones, se tienen que turnar en la búsqueda, y sólo puede haber una persona por grupo cada vez.

Una vez encontradas todas las tarjetas habrá que organizarlas siguiendo la estructura lógica del cuento en cuestión.

Retos con juegos de mesa

Copyright 2026

Una vez superado el reto anterior, se pasa a este, en el que cada equipo tiene que resolver una serie de puzzles que proponen unos juegos basados en sus cuentos y que se pueden encontrar en muchas de las aulas de infantil y primer ciclo de los colegios.

Cada grupo tiene una tarjeta explicativa con sus retos en su mesa.

El camino del Talebot

En esta última parte práctica del taller se trata de ir completando una serie de caminos con los Talebot (extrapolables a cualquier robot de suelo), según una serie de instrucciones que tendremos disponibles en cada una de las mesas, empleando los materiales proporcionados: losetas, las tarjetas de cada cuento, los gomets, etc.

Reflexión final

Como colofón al taller, se pondrá en común las áreas del Pensamiento Computacional trabajadas en cada una de las tres partes del taller, intentando justificar por qué se han seleccionado esas y no otras.

- Enlace a los materiales empleados para la realización de este taller.
- Enlace a la presentación sobre normativa educativa actual que rige el trabajo del Pensamiento Computacional.

Revision #1
Created 2023-06-14 14:09:30 CEST by Alejandro Folch
Updated 2023-06-14 14:11:03 CEST by Alejandro Folch

Copyright 2026