Temporalización y relación con la programación

Número de sesiones propuestas:

Se estima que el desarrollo completo de este REA puede llevarse a cabo en un total de **6-8 sesiones lectivas.** Estas sesiones podrán desarrollarse dentro del horario establecido para CCSS, o también en el área de plástica, si se considera oportuno hacer una valoración de las competencias relacionadas con la creación de una maqueta de un castillo utilizando material reciclado. Las sesiones podrían quedar distribuidas de la siguiente manera:

- **Sesiones iniciales:** Introducción a la Edad Media y características principales. Estructura de un castillo y elementos principales. (2 -4 sesiones según lo que se quiera profundizar. Estas sesiones no se abordarán en el desarrollo del REA puesto que es un trabajo que comúnmente ya se realiza de manera ordinaria, pero este contenido será necesario para conocer las partes de un castillo, las funciones que tenía cada parte, y poder hacer propuestas para la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos medievales a través de la domotización del castillo)
- **Sesiones de desarrollo digital:** Introducción a "Zum Kit Junior" y la plataforma "bitbloq". (2 sesiones)
- **Sesiones creación del castillo:** Programación en Bitbloq para domotizar un castillo creado con material reciclado o reutilizado: cajas de cartón, papel celofán, pinturas,... (2 sesiones, pudiendo utilizar el área de plástica en los momentos de creación y decoración del castillo)
- **Sesión final:** Presentación, exposición del proyecto final + Evaluación y reflexión sobre el aprendizaje (1 sesión)

Propuesta de trimestre en el que se puede aplicar:

Teniendo en cuenta el ritmo madurativo del alumnado, la temática del REA y sus conocimientos previos, se recomienda aplicar este REA durante el **segundo o tercer trimestre** del curso escolar. En esta etapa, los estudiantes de 5º y 6º de primaria ya han adquirido las bases necesarias en Ciencias Sociales y Educación Plástica y Visual para abordar con éxito los contenidos del REA. Además, el segundo trimestre suele ofrecer un margen de tiempo adecuado para desarrollar proyectos de mayor envergadura como el que se propone en este caso.

Copyright 2026

Relación con la programación:

Este REA guarda una estrecha relación con la programación, ya que una de sus actividades principales consiste en la domotización de un castillo utilizando la herramienta digital "Zum Kit Junior" y programando en la plataforma Bitbloq. Esta actividad permite al alumnado desarrollar las siguientes competencias clave en programación:

- **Pensamiento computacional:** Descomponer un problema en pasos más pequeños y lógicos, identificar patrones, formular algoritmos y utilizar estructuras de control.
- **Resolución de problemas:** Plantear diferentes soluciones a un problema, evaluarlas y seleccionar la más adecuada, implementar la solución y depurar errores.
- **Creatividad:** Diseñar y crear soluciones innovadoras y originales utilizando la programación.
- **Colaboración:** Trabajar en equipo para diseñar, programar y poner en marcha un proyecto común.

En el apartado de la guía didáctica → concreción curricular dejamos la plantilla de la SdA con todos los elementos curriculares necesarios.

Revision #8
Created 2024-04-18 09:51:41 CEST by Sergio Allué
Updated 2024-06-19 09:08:50 CEST by Sergio Allué

Copyright 2026