

* Clasificamos formas

Etapas: Primaria

Nivel: 1º de Primaria

Área: Matemáticas

Tipología de actividad:

 **Desenchufada**

 Programación

 Robótica



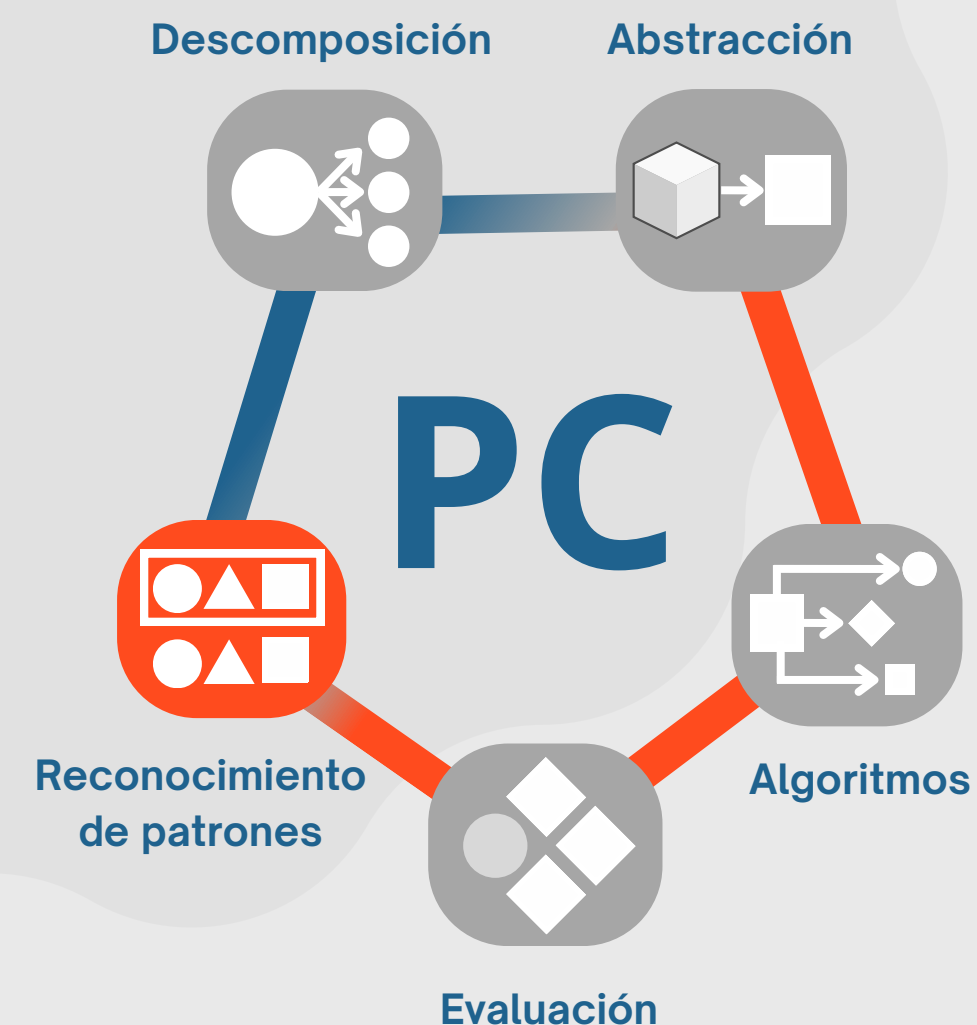
Clasificando figuras geométricas. M. Cabedo, creación propia con OpenAI ChatGPT. Open AI [2026]. Chat GPT [2026]. [CC BY-SA 4.0](#).

* Clasificamos formas

Sesiones	Agrupamiento	Espacios	Metodologías	Contexto
• 1 sesión aprox.	• Grupos heterogéneos de 4 miembros	• Aula	• Aprendizaje cooperativo • Estructura cooperativa: cabezas numeradas	• Educativo

Competencias Clave		ODS
• CCL • CMCT • CPSAA	• CC • CE • CCEC	• ODS 4 – Educación de calidad • ODS10- Reducción de desigualdades • ODS17- Alianza para lograr objetivos

Elementos del ordenador



Objetivos de aprendizaje.

El objetivo de esta actividad es desarrollar el **pensamiento computacional**, concretamente el **reconocimiento de patrones**, mediante la **clasificación de figuras geométricas planas**. A través de una actividad manipulativa y cooperativa, el alumnado identificará similitudes entre figuras de diferentes tamaños, colores y representaciones reales, utilizando vocabulario geométrico y argumentando sus decisiones. De forma conjunta, se construirá un mapa conceptual colaborativo que refleje las relaciones entre las figuras trabajadas.



Clasificamos formas

Descripción de la actividad.

Actividad cooperativa donde el profesorado prepara tarjetas con figuras geométricas.

El alumnado trabaja en grupos de cuatro, clasificando las tarjetas por formas en un mural común.

Cada miembro del equipo participa por turnos, explicando su elección.

Entre todos construyen un mapa conceptual visual y, al final, revisan y comentan los patrones y vocabulario geométrico aprendido.



Clasificamos formas

Secuenciación de la actividad.

1. Preparación del material

La persona docente prepara previamente las tarjetas con figuras geométricas (círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo) en distintos tamaños y colores, así como imágenes de objetos reales que representen dichas figuras. Todas las tarjetas se plastifican para su reutilización. En la pizarra o en un mural se organizan cuatro columnas, una por cada figura geométrica.

2. Organización del alumnado

El alumnado se distribuye en grupos heterogéneos de cuatro miembros. A cada equipo se le reparte un pequeño montón de tarjetas y a cada alumno/a se le asigna un número (1, 2, 3 o 4).

3. Inicio de la actividad

El/la docente explica la dinámica y recuerda que deberán fijarse en la forma de la figura, independientemente del color, tamaño o del objeto representado.

4. Clasificación cooperativa y movimiento

La figura docente indica:
“El número 1 de cada equipo sale a la pizarra con una tarjeta, la coloca en la columna que corresponda y explica por qué la ha puesto ahí.”
El resto del grupo y la clase comprueban si la clasificación es correcta y, si es necesario, se dialoga para llegar a un acuerdo.

5. Rotación de turnos

La dinámica se repite sucesivamente con los números 2, 3 y 4 de cada equipo, favoreciendo la participación de todo el alumnado y el movimiento por el aula.

6. Construcción del mapa conceptual

A medida que se colocan las tarjetas, se va creando de forma colectiva un mapa conceptual visual que muestra las diferentes figuras geométricas y sus representaciones.

7. Cierre de la actividad

Para finalizar, se revisa el mural o la pizarra entre todos/as, verbalizando los patrones observados y reforzando el vocabulario geométrico utilizado durante la sesión.



Clasificamos formas

Saberes básicos

Bloque 3 – Geometría plana y espacial

- Identificación y descripción de figuras (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo).
- Elementos básicos: vértices y lados (implícito en la clasificación y argumentación).
- Representaciones de figuras en objetos reales (tarjetas + imágenes).
- Estrategias para aprender conceptos geométricos (mapa conceptual, manipulación, diálogo).

Bloque 6 – Pensamiento computacional

- Identificación de patrones (formas, categorías, características comunes).
- Secuencias de pasos y rutinas (turnos, algoritmo de clasificación).
- Trabajo cooperativo con mini-algoritmos de acción (coger tarjeta → observar → clasificar → justificar).

Competencias específicas

- CE2 – Observación, exploración y comprobación de conjeturas
- CE4 – Construcción de algoritmos sencillos
- CE5 – Uso de representaciones matemáticas
- CE6 – Comunicación matemática
- CE8 – Gestión emocional, perseverancia y trabajo cooperativo

Criterios de evaluación

- 2.1, 2.2 y 2.3 → El alumnado clasifica figuras atendiendo a sus propiedades, contrasta hipótesis sobre dónde colocar cada tarjeta y reconoce patrones geométricos.
- 4.2 → Interpretación y reproducción de un algoritmo sencillo (“cuando te toque, coge una tarjeta, clasifícala y explica tu decisión”).
- 5.2 → Reconocer representaciones geométricas en imágenes, objetos reales y tarjetas.
- 6.1 y 6.2 → Comprender y producir mensajes con vocabulario geométrico básico.
- 8.2 y 8.3 → Participar en la tarea cooperativa, aceptar errores y mejorar.

Clasificamos formas

Instrumento de evaluación (I)

Guía de observación

- Destinada al profesorado
- Heteroevaluación del alumnado
- Técnica: observación directa
- Finalidad: valorar la capacidad del alumnado para reconocer patrones en figuras geométricas, identificar similitudes y argumentar sus decisiones.

ÍTEM OBSERVABLE	Sí	En proceso	No
Reconoce la figura geométrica representada en la tarjeta			
Identifica correctamente el número de lados			
Clasifica la figura según el criterio trabajado (lados, forma, patrón...)			
Reconoce patrones comunes entre figuras (mismo nº de lados, forma similar...)			
Justifica su elección con una frase sencilla			
Respeto la dinámica “Cabezas numeradas”			
Coopera y escucha al equipo antes de salir a la pizarra			
Participa activamente cuando le corresponde			

Clasificamos formas

Instrumento de evaluación (II)

Checklist del trabajo en equipo

- Destinada al alumnado
- Coevaluación del equipo
- Técnica: valoración del desempeño
- Finalidad: valorar la capacidad del alumnado para reconocer patrones en figuras geométricas, identificar similitudes y argumentar sus decisiones.

ÍTEM OBSERVABLE	SÍ	En proceso	No
Escuchamos con atención las ideas de todo el equipo			
Respetamos los turnos de palabra durante las discusiones			
Aportamos ideas útiles			
Cumplimos con las tareas			
Mantuvimos una actitud positiva y de colaboración			
Resolvimos los conflictos de manera pacífica y dialogada			
Celebramos los logros del equipo como propios			

Lo que hicimos bien
.....
.....
.....

Algo que podemos mejorar
.....
.....
.....

*Elementos del razonamiento computacional

Descomposición

El alumnado divide la tarea en pasos: observar la tarjeta, identificar la figura, analizar sus elementos y decidir su clasificación antes de justificarla. La dinámica por turnos organiza el proceso en pequeñas acciones encadenadas.

Reconocimiento de patrones.

La actividad se basa en comparar figuras y detectar semejanzas: número de lados, formas recurrentes, relación entre objetos reales y figuras geométricas, y patrones visuales dentro del mapa conceptual final.

Abstracción

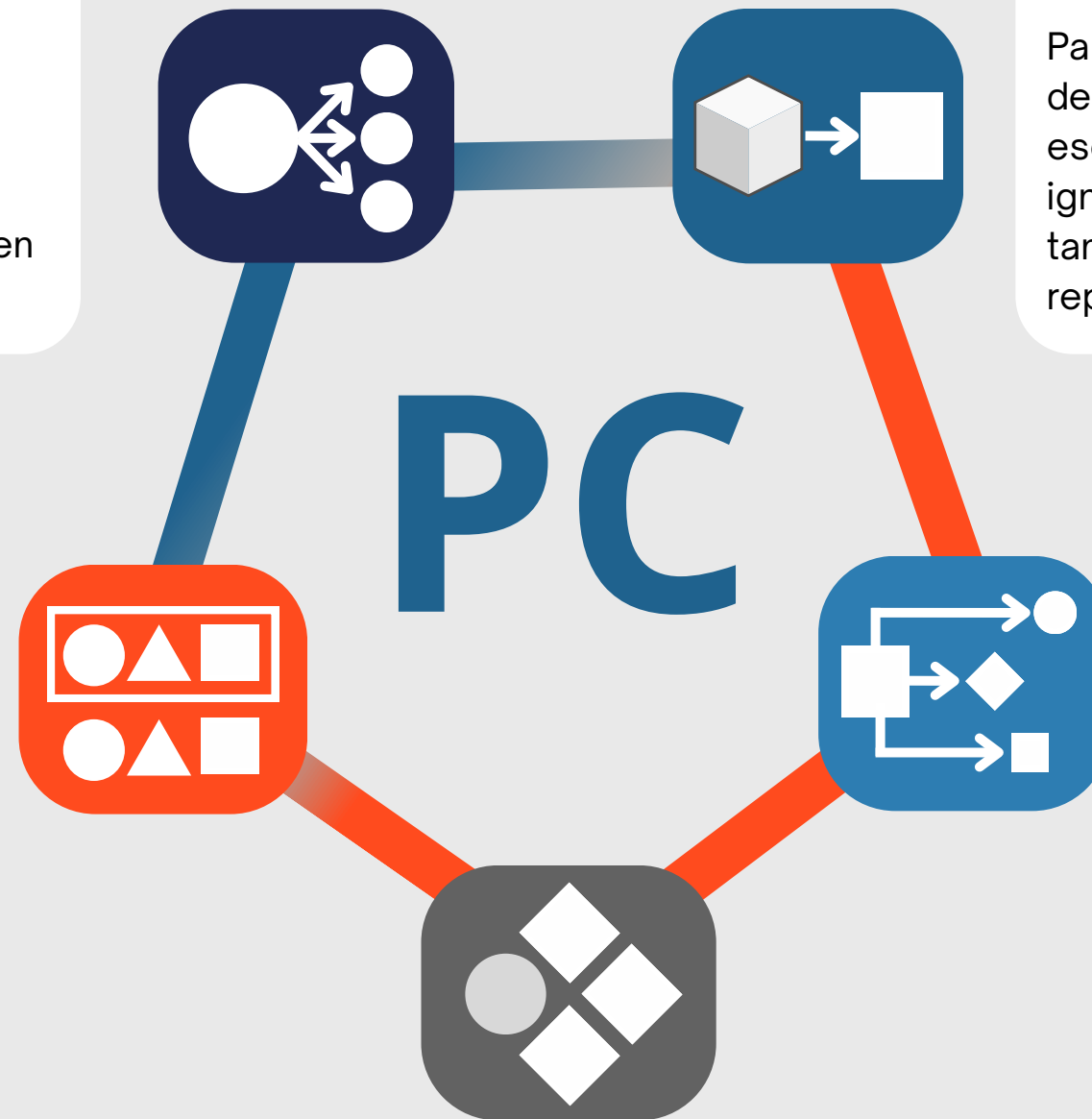
Para clasificar correctamente, el alumnado debe centrarse solo en los rasgos esenciales de la figura (forma, lados), ignorando atributos irrelevantes como color, tamaño o detalles del objeto real representado.

Algoritmos

La dinámica “Cabezas numeradas” establece una secuencia fija de acciones: coger tarjeta → analizar → clasificar → justificar. Este procedimiento repetitivo permite comprender que un problema puede resolverse mediante pasos ordenados.

Evaluación

Al revisar colectivamente las clasificaciones, el alumnado identifica errores, contrasta argumentos y corrige decisiones. Este proceso de ajuste y verificación replica la depuración típica del pensamiento computacional.





Materiales y recursos.

Recursos para los estudiantes

Propuesta didáctica: CLASIFICAMOS FORMAS

- Instrucciones adaptadas de la actividad
- Hoja de equipo
- Flashcards recortables

Recursos para docentes

-  Guía pedagógica
-  Evaluación: Guía de observación
-  Evaluación: Checklist del equipo



Elementos con vínculos al documento correspondiente



Notas legales

"Los símbolos pictográficos utilizados son propiedad del Gobierno de Aragón y han sido creados por Sergio Palao para ARASAAC (<https://www.arasaac.org>), que los distribuye bajo Licencia Creative Commons BY-NC-SA." <https://arasaac.org/terms-of-use>

Palao, S. (s.f.). Pictogramas [Material gráfico]. Centro Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (ARASAAC). <https://www.arasaac.org>

Nota legal importante: los pictogramas de ARASAAC mantienen siempre su restricción No Comercial (NC), independientemente de la licencia CC BY-SA 4.0 del recurso. La cita correcta de la licencia BY-NC-SA es lo que protege legalmente el uso.

En la elaboración de esta Situación de Aprendizaje se ha utilizado inteligencia artificial (IA) de forma ética, transparente y responsable, siguiendo las recomendaciones de la UNESCO y Guía sobre el uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo del INTEF.

Herramienta utilizada: ChatGPT. Apoyo en la generación de ideas para la mejora y adaptación de las actividades; redacción y adecuación de textos para el alumnado de 8-9 años; y principalmente, la generación de la imagen base de la portada.

Herramientas utilizada: Copilot. Apoyo en la redacción, adaptación lingüística y organización de los textos de recurso.

Herramienta utilizada: Canva: edición, adaptación y diseño final de los elementos visuales.

Supervisión y revisión: Todo el contenido generado por la IA ha sido revisado, adaptado y validado por la persona autora, garantizando su exactitud, adecuación pedagógica y respeto a los valores educativos.

Privacidad y ética: No se han introducido datos personales ni información sensible. Se asume la responsabilidad completa sobre la autoría, la calidad y la veracidad del contenido final.

Subdirecció General de Formació del Professorat. Secretaria Autonòmica d'Educació.
Conselleria d'Educació, Cultura i Universitats de la GVA.

Aquesta obra està sota una Llicència Creative Commons Reconeixement-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).

Llicència: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>