



## Descubre los animales con Tale-Bot

**Ciclo:** 2º

**Curso:** 3º de Educación Infantil

**Áreas Curriculares:** Descubrimiento y exploración del entorno

**Temporalización:** cualquier trimestre

**Nº de sesiones:** 6 sesiones de 45 minutos.



## Introducción

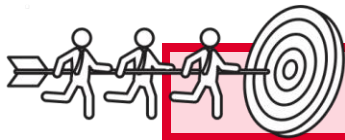
Durante seis sesiones, el alumnado de Educación Infantil descubrirá diferentes animales de la granja, la selva, el bosque y del mar a través del juego y la exploración con el robot **Tale-Bot**. Mediante recorridos programados y actividades manipulativas, conocerán sus características, sonidos y hábitats. La propuesta fomenta el aprendizaje activo, la curiosidad y la adquisición de un vocabulario básico sobre los animales, al mismo tiempo que desarrolla habilidades digitales iniciales, sociales y de trabajo en equipo. El Tale-Bot será el "explorador" que guiará el viaje de los niños y niñas a través de distintos escenarios temáticos.





## Guía Didáctica

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.



## Objetivos Generales de Etapa

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.



## Objetivos Específicos

1. Identificar y nombrar animales de la granja, selva, bosque y mar.
2. Reconocer el hábitat de cada animal y el sonido característico de algunos de ellos.
3. Desarrollar habilidades de programación básica con Tale-Bot Pro.
4. Fomentar la cooperación, el respeto por turnos y el trabajo en equipo.
5. Ampliar el vocabulario relacionado con animales y entornos naturales.
6. Expresarse oralmente describiendo animales y sus características.



Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico- matemáticas.</p> <p>2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.</p>	<p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, Afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.</p> <p>3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</p>	<p><b>A. El entorno.</b>  <b>Exploración de objetos, materiales y espacios.</b>  - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera, encima-debajo, cerca- lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha.</p> <p><b>B. Experimentación en el entorno.</b>  <b>Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</b>  - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p> <p><b>C. Indagación en el medio físico y natural.</b>  <b>Cuidado, valoración y respeto.</b>  - Cuidado y protección de los animales.  Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias) y materia inerte (sol, rocas, nubes, ríos..).  Aproximación al ciclo vital.  Obtención de recursos procedentes de los seres vivos.</p>



## Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el constructivismo, donde los estudiantes aprenden mediante la creación de artefactos digitales. Al involucrarse activamente en la construcción de proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Gamificación:** utiliza elementos y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza para motivar y comprometer a los estudiantes. La gamificación puede incluir puntos, niveles, recompensas y desafíos, haciendo el aprendizaje más divertido y atractivo.



## Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

- 1. Individual:** los estudiantes trabajan solos, lo que es ideal para actividades evaluativas o de comprobación. Fomenta la autonomía y la autoconfianza.
- 2. Pareja:** dos estudiantes colaboran en actividades que requieren cooperación, como ejercicios de multinivelado. Promueve el apoyo mutuo y el intercambio de ideas.
- 3. Pequeño grupo:** grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.
- 4. Grupo clase:** toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.
- 5. Grupos cooperativos:** los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.



## Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Aula de futuro



## Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p><b>Docentes:</b> profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p><b>Estudiantes:</b> compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p> <p><b>Familiares:</b> padres y tutores que apoyan el aprendizaje desde casa.</p>	<p><b>Libros y cuadernos:</b> materiales impresos.</p> <p><b>Material didáctico:</b> juegos educativos, mapas, modelos, etc.</p> <p><b>Tecnología:</b> Talebot Pro, pizarra digital.</p> <p><b>Material de oficina:</b> lápices, papel, tijeras, pegamento, etc.</p>	<p><b>Recursos en línea:</b> vídeos educativos, tutoriales, artículos, y otros contenidos disponibles en internet.</p>



## Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona



información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Cuestionarios Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado Autoevaluación Co-evaluación	Debate Video de presentación Participación diaria Asamblea y puesta en común Pruebas escritas Actividades	Lista de control Rúbricas Listas de cotejo Escalas de valoración Semáforo de autoevaluación Diana de evaluación Anecdótico Cuaderno de clase



## Evaluación Docente

**Ítems observables:** el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

**Rúbrica de evaluación para el docente** ([documento descargable](#))

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Participa en las actividades grupales respetando las normas y turnos.	Participa con entusiasmo, respeta normas y turnos de forma autónoma.	Participa activamente con pequeñas ayudas.	Participa con ayuda o muestra dificultad para esperar su turno.	Participa poco o no respeta las normas.
Reconoce los animales trabajados y los relaciona con su hábitat correspondiente.	Reconoce y relaciona todos.	Reconoce y relaciona la mayoría de los animales.	Reconoce y relaciona algunos animales con ayuda.	No reconoce ni relaciona los animales.



Elabora secuencias simples de movimiento con Tale-Bot (adelante, atrás, izquierda, derecha).	Elabora secuencias correctas y autónomas para mover a Tale-Bot.	Elabora secuencias simples con alguna ayuda.	Comprende las órdenes con ayuda y realiza secuencias incompletas.	Tiene dificultad para elaborar secuencias o no las comprende.
Desarrolla orientación espacial en la cuadrícula (saber hacia dónde moverse).	Se orienta con seguridad y precisión en el tablero.	Comprende la orientación básica y se desplaza con lógica.	Comprende parcialmente la orientación (comete errores frecuentes).	No comprende el espacio del tablero.
Muestra curiosidad e interés por conocer el entorno natural (bosque y animales).	Muestra gran entusiasmo, hace preguntas y comparte observaciones.	Muestra interés y participa con curiosidad.	Se interesa solo en momentos puntuales.	Muestra desinterés o distracción durante la actividad.



## Evaluación Alumnado

**Test individual:** [\(documento descargable\)](#) al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un test para comprobar el grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad.

Situación de Aprendizaje

### PRUEBA DE EVALUACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_


1. UNE CADA ANIMAL CON EL LUGAR CORRESPONDIENTE.





Autoevaluación individual de la sesión: [\(documento descargable\)](#)

  
**AUTOEVALUACIÓN**  
**¿CUÁNTO HE APRENDIDO?**



SOBRE LOS ANIMALES DE LA SELVA



SOBRE LOS ANIMALES DEL BOSQUE






SOBRE LOS ANIMALES DE LA GRANJA



SOBRE LOS ANIMALES DEL OCÉANO

MUCHO





POCO

Situación de aprendizaje- INFANTIL - CE4.0\_M © 14/2/2025 by Código Escuela 4.0\_M is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)



## Actividades

<b>Nº de Sesión</b>	<b>1. Animales de la granja</b>
<b>Temporalización</b>	Una sesión
<b>Tipo de Actividad</b>	En grupo
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Inicio:</b> Canción “En la granja de Ramón”. Presentación con imágenes.</li><li>• <b>Desarrollo:</b> Disfrizamos a Tale Bot de granjero. En el tapete amarillo colocaremos los diferentes animales y programaremos a Tale-Bot para que visite cada uno de ellos (vaca, cerdo, gallina, caballo, oveja, pato). Cada vez que llega, imitamos su sonido.</li><li>• <b>Cierre:</b> Ficha de colorear el animal que más le ha gustado.</li></ul>
<b>Recursos</b>	<p><b>Canción en la granja de Ramón.</b></p> <p><b>Imágenes de los animales de la granja para el tapete.</b></p> <p><b>Fichas de animales para colorear.</b></p> <p><b>Disfraces de Tale-Bot</b></p> <p style="text-align: center;"><a href="#"><u>ENLACE A RECURSOS</u></a></p>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>2. Animales marinos</b>
<b>Temporalización</b>	Una sesión
<b>Tipo de Actividad</b>	En grupo
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Inicio:</b> Conversar en asamblea sobre el mar (profundidad, agua salada, cómo viven los animales marinos) y su cuidado. Mostrar ilustraciones visuales del mar.</li><li>• <b>Desarrollo:</b> Tale-Bot se pone su disfraz de buzo e investiga el fondo marino. Encuentra diferentes animales: pez, pulpo, delfín, ballena, tortuga y tiburón.</li></ul>



	<p>Podemos programar a Talebot-Buzo para que visite primero a cada uno de ellos y posteriormente complicar la programación haciendo que visite a más de uno.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cierre:</b> Colorear un mural colectivo de animales marinos.</li></ul>
<b>Recursos</b>	<p><b>Imágenes del océano.</b></p> <p><b>Imágenes de los animales marinos para el tapete.</b></p> <p><b>Fichas de animales para colorear.</b></p> <p><b>Disfraces de Tale-Bot</b></p> <p style="text-align: center;"><a href="#"><u>ENLACE A RECURSOS</u></a></p>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>3. Animales de la selva</b>
<b>Temporalización</b>	Una sesión
<b>Tipo de Actividad</b>	En grupo
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Inicio:</b> El docente coloca en la pizarra o en el suelo los <b>carteles con los nombres</b> de los animales, bien visibles. Luego muestra a los niños las <b>imágenes o figuras</b> de los animales y les explica:  “Estos son los nombres de nuestros amigos de la selva. Cada animal tiene su nombre escrito, pero están separados. ¡Vamos a ayudarlos a encontrarse!”  Uno a uno, los niños eligen un animal y observan los carteles para <b>buscar el nombre que corresponde</b>. El grupo puede ayudar diciendo el nombre en voz alta y fijándose en las letras iniciales. Cuando el niño encuentra el nombre correcto, <b>coloca el animal debajo del cartel</b>.  Se continúa hasta clasificar todos los animales. Para terminar, el grupo <b>lee los nombres juntos</b>.</li><li>• <b>Desarrollo:</b> Trabajamos con Tale-Bot y el tablero preparado con los animales de la selva y el nombre de cada uno de los animales. Disfrazamos a Tale-Bot de aventurero de la selva y tendrán que asociar cada nombre del animal con su imagen correspondiente.</li></ul>



	<p><b>Explicación para el alumnado:</b> Un día, el robot aventurero TaleBot llegó a una selva llena de animales: el elefante, la jirafa, el león, el tigre, la cebrá y el mono.</p> <p>Pero había un problema... ¡los nombres de los animales se habían separado de sus dibujos en el tablero mágico de la selva!</p> <p>—“¡Tengo que ayudarles a encontrarse otra vez!” —dijo TaleBot moviendo sus rueditas.</p> <p>Para lograrlo, tendrá que viajar por el tablero, siguiendo las instrucciones que le demos, hasta llevar a cada animal con su nombre correcto.</p> <p>¿Preparados para guiar a TaleBot por la selva y unir a los animales con sus nombres?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cierre:</b> Juego de memoria con cartas de animales de la selva y su nombre. Los alumnos en grupos pequeños jugarán a un memory en el que juntarán el animal con su nombre correspondiente.</li></ul>
<b>Recursos</b>	<p><b>Carteles en grande con las imágenes de animales y nombres de los mismos.</b></p> <p><b>Tarjetas con animales y nombres para tablero de Tale-Bot.</b></p> <p><b>Fichas para juego de memoria (asociar nombre con animal).</b></p> <p><b>Disfraces de Tale-Bot</b></p> <p style="text-align: center;"><a href="#"><u>ENLACE A RECURSOS</u></a></p>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>4. Animales del bosque</b>
<b>Temporalización</b>	Una sesión
<b>Tipo de Actividad</b>	En grupo
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Inicio:</b> Adivinanzas sencillas de cada uno de los animales del bosque.</li></ul> <p>El docente presenta a los niños la idea:</p>



“Hoy Tale-Bot va a visitar el bosque y conocer a sus amigos animales. Pero antes, tendremos que adivinar quién vive allí.”

Se leen las **adivinanzas** una a una. Cada vez que los niños aciertan, se muestra la imagen del animal y se colocan en el mural del aula.

## Adivinanzas:

1. *“Vivo en el bosque, tengo grandes orejas y salto sin parar. Me gusta el verde y la zanahoria me hace disfrutar.”*

**Respuesta:** *El conejo.*

2. *“Soy pequeña y veloz, guardo nueces con fervor. Trepo árboles muy ligera, ¿sabes ya quién soy, viajera?”*

**Respuesta:** *La ardilla.*

3. *“Soy grande y peludo, en invierno duermo mucho. Vivo en cuevas del bosque y me gusta la miel, ¿quién soy?”*

**Respuesta:** *El oso.*

4. *“Camino elegante y veloz, con cuernos llevo mi voz. En el bosque vivo contento, ¿sabes mi nombre al momento?”*

**Respuesta:** *El ciervo.*

5. *“Tengo el pelaje naranja y la cola muy larga. Soy astuto y curioso, ¿adivinas quién soy?”*

**Respuesta:** *El zorro.*

6. *“Vuelo de noche sin hacer ruido, mis ojos grandes todo lo han visto. Desde una rama te miro y te cuido.”*

**Respuesta:** *El búho.*

- **Desarrollo:** Tale-Bot explora el bosque y encuentra los distintos animales. Cada niño dice qué come el animal.

Se presenta el **tapete del bosque**. En diferentes casillas se colocan las **imágenes de los animales**.

“Tale-Bot quiere conocer a todos los animales del bosque. Vamos a programarlo para que visite a cada uno.”

Por turnos, los niños programan los movimientos del robot para que llegue hasta un animal.



	<p>Cuando Tale-Bot llega, se pregunta: “¿Qué come este animal?” Se busca que respondan de forma oral (por ejemplo: <i>la ardilla come nueces, el oso come miel, el conejo come hierba...</i>).</p> <p>El grupo repite la frase completa para reforzar el vocabulario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cierre:</b> Introducimos en el tapete las huellas de cada uno de los animales. En este caso, programaremos a Tale Bot para que una cada animal con su huella.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<p><b>Panel con las adivinanzas y sus respuestas.</b></p> <p><b>Imágenes de los animales del bosque para el tapete.</b></p> <p><b>Fichas de unir los animales con su huella.</b></p> <p><b>Disfraces de Tale-Bot</b></p> <p style="text-align: center;"><a href="#"><u>ENLACE A RECURSOS</u></a></p>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>5. Gran viaje animal</b>
<b>Temporalización</b>	Una sesión
<b>Tipo de Actividad</b>	Grupal
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inicio:</b> Recordamos lo aprendido en sesiones anteriores.</li> </ul> <p>Se realizará oralmente un breve repaso grupal: nombraremos animales de cada hábitat, sus sonidos, de qué se alimentan y características de cada hábitat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desarrollo:</b> Tapete en blanco con los cuatro hábitats diferentes. Se pondrán las imágenes de todos los animales trabajados boca abajo junto a la casilla de salida.</li> </ul> <p>Cada alumno saca una carta y debe llevar a su animal, programando a Tale- Bot, hasta su hábitat correspondiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cierre:</b> Autoevaluación y test individual sencillo.</li> </ul>



# Situación de Aprendizaje



<b>Recursos</b>	Imágenes de los hábitats para tapete. Todas las imágenes de los animales trabajados.  <a href="#">ENLACE A RECURSOS</a>
-----------------	--

<b>Nº de Sesión</b>	<b>6. ¿Qué hemos aprendido?</b>
<b>Temporalización</b>	Una sesión
<b>Tipo de Actividad</b>	Individual
<b>Descripción</b>	Los alumnos realizarán algunas fichas de evaluación y autoevaluación.
<b>Recursos</b>	Fichas de evaluación y autoevaluación individual.  <a href="#">ENLACE A RECURSOS</a>



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,  
Formación Profesional y Deportes"



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES





## Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación.
- **Pauta:** El alumnado que presente más dificultad puede requerir de más pautas y pasos para la actividad.
- **Retroalimentación continua y apoyo individualizado:** asegurando que cada uno pueda seguir el ritmo de la actividad y alcanzar los objetivos propuestos.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Uso de materiales manipulativos:** refuercen la interacción con los contenidos de manera concreta y accesible.
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.