

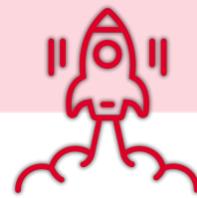
## Título: ROBOT MENSAJERO DE LAS IDEAS

**Nivel educativo:** 3º Curso de 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

**Áreas Curriculares:** Crecimiento y armonía. Comunicación y representación de la realidad.

**Temporalización:** 1 sesión (45 minutos).

Primer trimestre.



### Descripción breve de la actividad

En esta actividad, los niños simulan un “robot mensajero” que transporta y comparte sus pensamientos, emociones e ideas, reforzando el derecho a la libertad de expresión. A través de movimientos básicos en una cuadrícula y desarrollando el pensamiento computacional, el robot recoge y transmite las ideas de un niño a otro, promoviendo así la comunicación y el respeto mutuo.

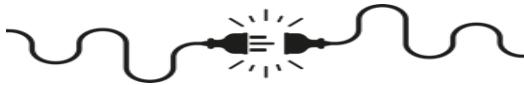


### Objetivos

- Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- Introducir el derecho a la libertad de expresión (artículo 20 de la Constitución española) de una manera comprensible.
- Practicar habilidades de secuencia y dirección, básicas en robótica desenchufada.
- Desarrollar habilidades comunicativas y diferentes formas de expresión en un ambiente de respeto.

**Competencias clave a desarrollar:** comunicación lingüística, matemática en ciencia y tecnología, personal, social y de aprender a aprender y competencia ciudadana.

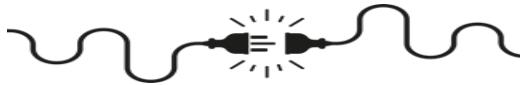




## ¿Cómo lo hacemos?



1. **Introducción al concepto de libertad de expresión.** Se explica brevemente en asamblea que todos tenemos el derecho de decir lo que pensamos y compartir nuestras ideas, y que este derecho está escrito en un “libro” muy importante para todos que se llama “La Constitución”.
2. Se muestran tarjetas con distintas temáticas y se debate sobre las emociones que transmiten a distintos alumnos y alumnas de la clase, generando diferentes opiniones y puntos de vista.
3. Antes de comenzar la actividad principal, se les plantea la siguiente pregunta: ¿Os gustaría poder compartir lo que pensáis o lo que os gusta? Despues se explica que todos tenemos el derecho de expresar nuestras ideas, siempre de manera amable y educada.
4. **Desarrollo actividad.** Se divide la clase en grupos de 4-5 alumnos y se les da un tapete y un repertorio de tarjetas con diferentes temáticas. Además se les entrega una ficha de colores que representa a cada alumno.
5. Se coloca el tapete en el suelo y se marca una “casilla de inicio” y varias casillas de “destino” a lo largo del tablero. En cada destino se colocan las fichas de los compañeros que recibirán el mensaje (ver ejemplo de orientación del tapete en ‘recursos’).
6. Los alumnos eligen una de las tarjetas disponibles sin que los demás compañeros sepan la que han elegido.
7. Se presenta al “robot mensajero” (alumno/compañero de clase), que se situará en la casilla de ‘inicio’, y se explica que su misión es llevar las ideas de un niño a otro para que todos las conozcan.
8. Los niños decidirán hacia dónde debe ir el robot para recoger y compartir ideas. Cada vez que el robot llegue a una casilla de compañero, compartirán con ese compañero la idea, pensamiento o emoción que les transmite la tarjeta que han elegido (por ejemplo, “A [nombre del niño] le gusta ir a la playa”).
9. Para mover el robot, los niños pueden usar instrucciones básicas de dirección, como “adelante”, “atrás”, “izquierda” o “derecha”. También pueden utilizar las tarjetas de flechas de dirección. El docente puede guiarlos al principio para que entiendan cómo moverse en la cuadrícula.
10. Continúa hasta que todos los niños hayan compartido su idea a través del robot mensajero.
11. **Reflexión Final.** Al finalizar, el alumnado vuelve a asamblea y se hace una pequeña reflexión en grupo:
  - ¿Cómo se sintieron al compartir sus ideas?
  - ¿Les gustó escuchar las ideas de sus compañeros?
  - Explica que todas las ideas son importantes y que en la Constitución se dice que todos podemos compartir nuestras opiniones respetando a los demás.



## Sugerencias

Posibilidad de desarrollar actividades de ampliación relacionadas con la [Teoría de la Mente](#).

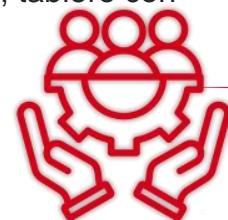
En posteriores sesiones, se puede crear un mural de las emociones de los distintos grupos y ver qué similitudes y diferencias hay entre ellas.

Jugar al “teléfono estropeado” y reflexionar sobre cómo se pueden perder o cambiar las ideas si no se comunican claramente.



## Recursos

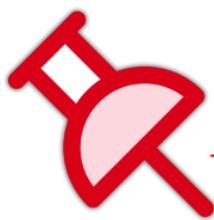
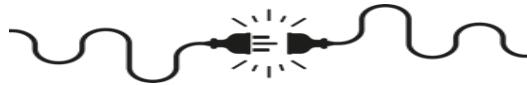
- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de distintas temáticas, fichas de colores, tablero con cuadrícula, flechas de dirección.



**Espacios:** aula de clase.

**Tipo de actividad:** primera parte en gran grupo.

Juego en agrupaciones de 4-5 alumnos.



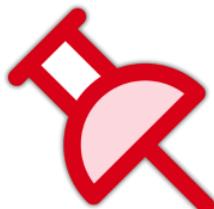
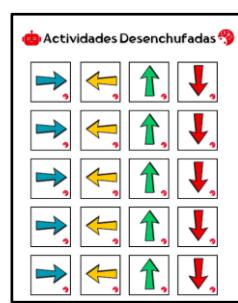
## Tapete juego



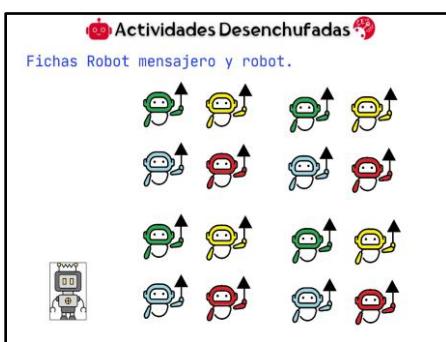
## Repertorio de tarjetas



## Flechas tablero

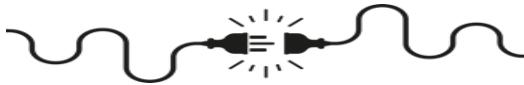


## Fichas juego



## Ejemplo orientación del tapete



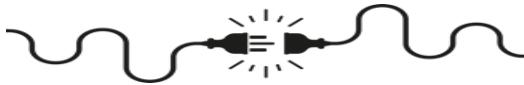


## ¿Qué hemos aprendido?

Rúbrica de evaluación:

Criterios de Evaluación			
<b>1. Expresar sus ideas y opiniones.</b>	Expresa su idea de manera clara y la comparte sin dificultad.	Expresa su idea, aunque necesita ayuda para hacerlo de forma clara o completa.	No logra expresar su idea o muestra resistencia a compartirla.
<b>2. Respetar las ideas de los demás.</b>	Escucha con atención las ideas de sus compañeros y las respeta sin interrumpir ni juzgar.	Escucha las ideas de sus compañeros, pero en ocasiones, se distrae o interrumpe.	No muestra interés por escuchar a sus compañeros o tiende a interrumpir.
<b>3. Seguir las instrucciones de la actividad.</b>	Sigue las instrucciones del juego y mueve el robot en la dirección correcta la mayoría de las veces.	Intenta seguir las instrucciones, pero necesita ayuda para entender direcciones o secuencias.	No logra seguir las instrucciones o se distrae y no participa en el juego.





## Pensamiento Computacional

Ámbitos del pensamiento computacional que se trabajan:

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.



## Más información

[Recursos de Teoría de la Mente en ARASAAC](#)



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

Tapete juego



Repertorio de tarjetas



Flechas tablero



Fichas juego



Ejemplo orientación del tapete

