

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.

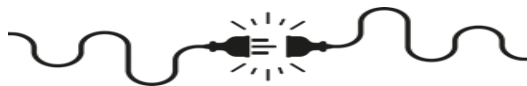


Objetivos

- 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? Después 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](#).

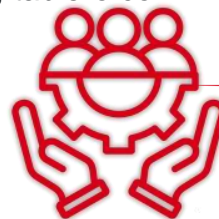
En posteriores sesiones, se puede crear un mural de las emociones de los distintos grupos y ver qué similitudes y diferencias hay entre ellas.

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



Recursos

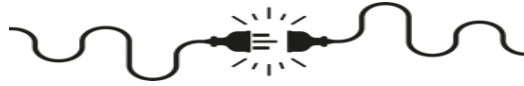
- **Personales:** docente y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de distintas temáticas, fichas de colores, tablero con cuadrícula, flechas de dirección.



Espacios: aula de clase.

Tipo de actividad: primera parte en gran grupo.

Juego en agrupaciones de 4-5 alumnos.



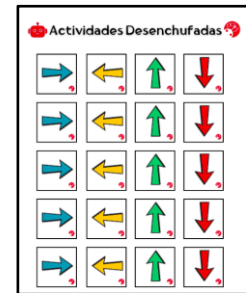
Tapete juego



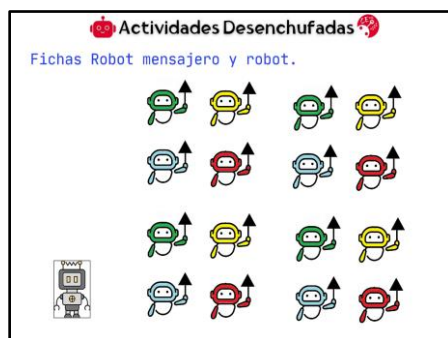
Repertorio de tarjetas



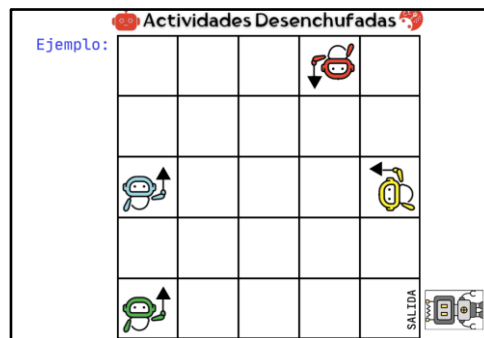
Flechas tablero



Fichas juego



Ejemplo orientación del tapete



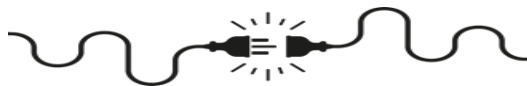


¿Qué hemos aprendido?

Rúbrica de evaluación:

Criterios de Evaluación			
1. Expresar sus ideas y opiniones.	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.
2. Respetar las ideas de los demás.	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.
3. Seguir las instrucciones de la actividad.	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

