



Tale-Bot y la fiesta de Halloween

Ciclo: 2º Ciclo de Educación Infantil

Curso: 3º- 5 años

Áreas Curriculares: Globalizado

Temporalización: 1º trimestre

Nº de sesiones: 4



Introducción



En esta situación de aprendizaje de temática Halloween, el alumnado participará en un escape room a lo largo de cuatro sesiones. Deberán ayudar a Tale - Bot a recuperar los caramelos perdidos en el bosque tenebroso ayudar a los demás personajes a llegar al Castillo, donde se celebrará la fiesta de Halloween y abrir el gran portón que está cerrado.



Guía Didáctica

Esta situación de aprendizaje está basada en el currículo de Educación Infantil de la Comunidad de Madrid, conforme al **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 Ed.Infantil y trabaja de manera transversal las áreas de:

- Descubrimiento y exploración del entorno.
- Comunicación y representación de la realidad.



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

- **Comprender y disfrutar de textos narrativos** mediante la lectura guiada por capítulos, desarrollando la competencia en comunicación lingüística.
- **Utilizar la programación básica con Tale-Bot** para resolver retos espaciales y lógicos, fomentando la competencia digital y el pensamiento computacional.
- **Aplicar operaciones matemáticas sencillas** y estrategias de ordenación para resolver enigmas, desarrollando la competencia matemática.
- **Colaborar en equipo para superar desafíos** narrativos y técnicos, promoviendo la competencia personal, social y de aprender a aprender.

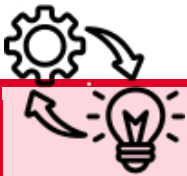
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender textos orales narrativos y participar en situaciones comunicativas. ● Utilizar herramientas tecnológicas para explorar el entorno y 	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra interés y comprensión en la escucha de textos y en la interacción oral. ● Se orienta en el espacio y utiliza recursos tecnológicos con autonomía 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de textos orales, vocabulario temático, expresión oral. ● Orientación espacial, comandos básicos, pensamiento lógico, uso de tecnología.



- resolver retos.
- Aplicar operaciones matemáticas sencillas en contextos lúdicos y recreativos.
- Participar activamente en actividades grupales mostrando respeto y colaboración.

- progresiva.
- Realiza agrupaciones, clasificaciones y operaciones básicas en situaciones cotidianas.
- Colabora en tareas compartidas respetando normas, turnos y mostrando empatía.

- Números, cantidades, seriaciones, resolución de problemas sencillos.
- Habilidades sociales, trabajo en equipo, respeto por normas, escucha activa.



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:

- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo un producto final. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, ya que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos para superar desafíos específicos.
- **Tutoría entre iguales:** consiste en la agrupación de alumnos heterogéneos que trabajan de forma coordinada para resolver una tarea. Este método promueve la colaboración y el aprendizaje entre pares, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las fortalezas y conocimientos de sus compañeros.
- **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. Sugerimos utilizar los roles que se encuentran en este [enlace](#).
- **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. 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.

2. Grupo clase: toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico.

3. 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 o aula del futuro si se tuviera.



Recursos

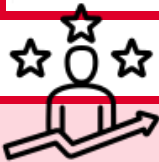
Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p>	<p>Material didáctico: Cuento, tarjetas, mapas, fichas de evaluación y material manipulativo que proporcione estrategias de conteo: regletas o policubos.</p> <p>Tecnología: robot Tale - Bot y pizarra digital o pantalla interactiva.</p> <p>Material de oficina: lápices de colores, papel, tijeras, pegamento, etc</p>	<p>Recursos en línea: Repositorio de actividades de Código Escuela 4.0 Madrid, para acceder y descargar los materiales. Música de Halloween - se puede proyectar de Youtube para dar ambiente en la narración del cuento.</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
<ul style="list-style-type: none"> Observación directa del uso de comandos de Tale-Bot. Evaluación del lenguaje oral y comprensión narrativa. Evaluación de habilidades lógico-matemáticas. Evaluación de la colaboración y respeto en el trabajo en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Programar rutas libres y dirigidas para alcanzar tarjetas con letras, caramelos o personajes. Participar en la lectura colectiva de capítulos del cuento y explicar lo que ocurre en la historia. Resolver sumas y ordenaciones de símbolos o letras para desbloquear cofres. Participar en equipos para planificar rutas, compartir tareas y resolver misiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de observación docente. Diana de autoevaluación grupal.



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. Se propone a continuación una rúbrica con cuatro indicadores, los cuales podrán adaptarse atendiendo a las características del alumnado.

La ponderación para cada grado de consecución está abierta para que cada docente



pueda adaptarla a las características de su grupo y/o centro.

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

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Lectura y comprensión oral	Participa con entusiasmo y comprende con detalle la lectura del cuento.	Participa activamente y comprende lo esencial en la lectura del cuento.	Participa pero con ayuda y atención parcial.	No participa o muestra desinterés sobre el cuento y las misiones con Tale - Bot.
Uso de comandos para desplazar a Tale-Bot	Usa los comandos con autonomía y precisión.	Usa los comandos correctamente en la mayoría de casos.	Usa algunos comandos pero necesita ayuda.	No utiliza los comandos correctamente.
Resolución de retos lógicos (letras, sumas, símbolos)	Resuelve todos los retos con autonomía y lógica.	Resuelve la mayoría de retos con éxito.	Resuelve algunos retos, necesita ayuda para resolver.	No logra resolver los retos.
Colaboración con el grupo y respeto a las normas	Colabora con iniciativa, respeta y ayuda a otros.	Colabora activamente y respeta normas básicas.	Colabora parcialmente y necesita recordatorios.	No muestra interés en colaborar. No suele respetar normas.



Evaluación Alumnado

Autoevaluación grupal:

El alumnado dispone de una ficha de autoevaluación grupal que les permitirá reflexionar sobre su desempeño a lo largo de las sesiones. [\(documento descargable\)](#)






Actividades


Nº de Sesión	1- El bosque se oscurece
Temporalización	1 sesión. 45 - 50 minutos
Tipo de Actividad	Reto 1: tablero y rutas libres, recopilación de letras y formación de palabras
Descripción	<p>Lectura del primer capítulo del cuento, presentación del reto y familiarización con vocabulario.</p> <p>En este capítulo se presenta el bosque, que está cubierto por una niebla mágica. Es Halloween y los personajes del bosque parecen perdidos y desorientados. Se va a celebrar una gran fiesta, pero primero... ¡habrá que encontrar a los asistentes!</p> <p>El alumnado, con ayuda de Tale Bot, deberá llegar hasta las tarjetas de diferentes personajes dispuestos de forma aleatoria por el tablero y en cuyo reverso habrá letras. (ver material 2). El objetivo será conseguir dichas letras y ordenarlas para formar las palabras "LUNA" (para nivel principiante) o "BRUJITA" (para un nivel más avanzado). Una vez formadas las palabras, recibirán una clave que abrirá un cofre. Este cofre guardará el capítulo 2 del cuento, que se leerá en la siguiente sesión.</p> <p>En esta sesión, las rutas propuestas hasta llegar a los personajes son libres, sin obstáculos, con el objetivo de que el alumnado se familiarice con los comandos de dirección así como con los personajes de la historia y el tablero.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento con 4 capítulos relacionados con las 4 sesiones (material 1) • Tarjetas de personajes y reverso con letras. (material 2) • Disfraz de Halloween para Tale Bot. (material extra) • Guía docente gamificación en el aula (material extra 2)





Nº de Sesión	2- El largo camino de los dulces
Temporalización	1 sesión. 45 - 50 minutos
Tipo de Actividad	Reto 2: Ruta preestablecida y secuencia de operaciones matemáticas
Descripción	<p>Lectura del segundo capítulo del cuento, presentación del reto y familiarización con vocabulario.</p> <p>En este capítulo, la bruja Trufa acude a Tale-Bot para encontrar pistas sobre unos dulces desaparecidos que se necesitan para la gran fiesta final de Halloween. Las tarjetas de esta sesión mostrarán un vocabulario de localizaciones por un lado e instrucciones sencillas de suma y resta de caramelos por otro. (ver material 3)</p>  <p>El objetivo del alumnado será llegar a las localizaciones y conseguir los caramelos que deberán sumar o restar según las instrucciones que se muestren en la parte de atrás. Para ello, se proporcionará una ficha con una secuencia determinada (ver material 4), que les indicará el orden en su ruta hacia las localizaciones que se dispongan en el tablero.</p> <p>Una vez recogidas las tarjetas, deberán ordenar la secuencia de operaciones para hacer el cálculo. En este punto, se aconseja disponer de material manipulativo para ayudar en este proceso de conteo, como por ejemplo policubos o regletas.</p> <p>El resultado de la secuencia de operaciones será la clave necesaria para abrir un segundo cofre, que contiene el próximo capítulo del cuento.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas de localizaciones y reverso con caramelos, similar a las tarjetas de juego “UNO”. (material 3).• Ficha de secuencia de localizaciones con varios niveles de dificultad. (material 4)



Nº de Sesión	3- El rescate de los amigos perdidos
Temporalización	1 sesión. 45 - 50 minutos
Tipo de Actividad	Reto 3: Ruta preestablecida con obstáculos a evitar
Descripción	<p>En esta sesión, se presenta un nuevo problema. Los personajes del cuento se han desorientado por culpa de la niebla mágica y Tale Bot deberá encontrarles y llevarles a un lugar seguro dentro del bosque. Una vez allí, como forma de agradecimiento, cada personaje dará un símbolo a Tale Bot, para ayudarle a abrir el gran portón del castillo donde se va a celebrar la gran fiesta de Halloween.</p>  <p>La mecánica de esta sesión es similar a las anteriores: se entregará una ficha que marque la secuencia que se deberá seguir con Tale Bot para ir a un personaje (X) y llevarle a la localización que corresponda (Y) (ver material 5). Las tarjetas de personajes tendrán, en su parte trasera, uno de los símbolos necesarios para ponerlos en la cerradura del gran portón del castillo, que deberán ordenarse una vez se recojan todos. (ver material 6). Cuando se muestre la secuencia de figuras correcta en la cerradura del portón, el alumnado recibirá el cuarto y último capítulo del cuento.</p> <p>En esta sesión, además de seguir secuencias determinadas, se incrementará el nivel de dificultad añadiendo tarjetas de obstáculos que deberán ser evitados (ver material 7).</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Ficha de secuencia de personaje a localización (X) → (Y). Varios niveles de dificultad. (material 5)• Tarjetas de personajes y reverso con símbolos. (material 6)• Tarjetas de obstáculos. (material 7)



Nº de Sesión	4- ¡Que no pare la fiesta!
Temporalización	1 sesión. 45 - 50 minutos
Tipo de Actividad	Reto 4: uso de articulaciones en Tale - Bot
Descripción	<p>Lectura del cuarto y último capítulo del cuento y presentación del reto.</p> <p>Llegamos a la última sesión, donde todo está preparado para que empiece la gran fiesta de Halloween en el castillo. La bruja Trufa le da las gracias a Tale Bot pero también le pide ayuda una última vez: Tale Bot deberá ponerse sus brazos de superhéroe terrorífico y llevar a los personajes al lugar donde se celebra la fiesta, es decir, al castillo... ¡No quiere arriesgarse a que vayan solos y se pierdan otra vez por la niebla mágica! Una vez que todos estén reunidos, la música sonará y empezará la fiesta. Solo entonces, el gran portón del castillo se abrirá para dar paso a un espectáculo de luces y música.</p> <p>Para esta sesión, se dispondrán los materiales de personajes en 3D así como el castillo sobre el tablero (en vez de formato 2D como las tarjetas anteriores. Ver material 8). De esta forma, poniendo los accesorios de articulaciones de Tale Bot, éste deberá ir recogiendo los personajes para llevarlos a la localización del castillo, dispuesto en el centro del tablero.</p> <p>Una vez que estén todos allí, Tale Bot hará sonar la música y la fiesta podrá comenzar.</p> <p>La dificultad de esta sesión reside en la recolección de personajes con las articulaciones y su barrido hasta el castillo.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Accesorio Tale - Bot articulaciones para arrastre de personajes 3D• Ficha de personajes en 3D (material 8).





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 enumeran con más detalle una serie de pautas y medidas a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación y agrupación del alumnado en el aula:** Sería recomendable que los estudiantes trabajasen en parejas o tríos y que también se den momentos para trabajar de forma individual. Igualmente, se deberá tener en cuenta la naturaleza de las necesidades que puedan surgir y, en el caso de que haya alumnado que necesite apoyo adicional, podrá encontrar iguales que puedan guiarle en el proceso además de la figura acompañante del docente.
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se deberá adaptar para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Refuerzo y reconsideración de saberes básicos:** es aconsejable tener en cuenta la inclusión de materiales adicionales así como sesiones de refuerzo si fueran necesarias para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Ello puede incluir el visionado de tutoriales educativos o actividades prácticas adicionales. Con la intención de facilitar el aprendizaje, se deberán evaluar, reconsiderar y adaptar las expectativas de las sesiones a las capacidades individuales.