

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE INFANTIL

CURSO ACADÉMICO		ÁREA/MATERIA				NIVEL Y GRUPO		NÚM. DE SESIONES	
2025 /2026		Descubrimiento y exploración del entorno Comunicación y representación de la realidad				3º Educación Infantil		2	
TEMPORALIZACIÓN									
septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO					CONTEXTO			
	True, True de tour por la Ciudad.					<p>El grupo parte de un primer contacto positivo con la tecnología, lo que facilita la incorporación de propuestas didácticas con herramientas digitales. No obstante, todavía presentan poca experiencia en el uso autónomo de dispositivos, por lo que es necesario desarrollar gradualmente sus competencias digitales básicas y adaptarse a dinámicas de aprendizaje apoyadas en la tecnología. Todo ello se integra dentro del proyecto de Educación Infantil centrado en el entorno próximo (barrio, calle, comercios y educación vial).</p>			

	<p style="text-align: center;">DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN</p> <p>Con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado aprenda a utilizar los dispositivos True True mediante actividades relacionadas con su entorno cercano. Al mismo tiempo, se busca que conozcan el contexto en el que viven y desarrollen habilidades para convivir en sociedad respetando normas básicas de convivencia. Esta propuesta tiene repercusión en los ámbitos escolar, familiar, social y personal, favoreciendo la comprensión de normas, límites y la adaptación a la vida en comunidad.</p>	<p style="text-align: center;">RELACIÓN CON LOS ODS</p> <p>El reto promueve el ODS 4 al integrar prácticas innovadoras, inclusivas y colaborativas en el aprendizaje matemático mediante herramientas digitales, garantizando la participación de todo el alumnado. También contribuye al ODS 5 al fomentar equipos mixtos, la corresponsabilidad y la igualdad de oportunidades. Asimismo, se relaciona con el ODS 11, al favorecer la adaptación y el respeto hacia el proceso evolutivo de la sociedad, el cuidado del entorno y la tolerancia hacia otras culturas.</p>
<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p><u>Descubrimiento y exploración del entorno</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo. 2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean. <p><u>Comunicación y representación de la realidad</u></p>	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p><u>Descubrimiento y exploración del entorno</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. • 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. <p><u>Comunicación y representación de la realidad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

- 2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.
- 2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.
- 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.
- 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.
- 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN ACIS
VINCULADOS / ENRIQUECIMIENTO
CURRICULAR**

- Reconoce y utiliza el robot True True con ayuda,

siguiendo instrucciones sencillas del adulto.

- Ejecuta acciones básicas con el robot (avanzar, girar, detenerse) mediante ensayo-error y apoyo visual o verbal.
- Muestra interés y participación activa en la actividad robótica, manteniendo la atención durante periodos breves.
- Identifica nociones espaciales básicas relacionadas con el desplazamiento del robot (delante/detrás, cerca/lejos).
- Colabora con sus iguales en la realización de la actividad, respetando turnos con apoyo del adulto.
- Comprende la relación causa-efecto entre la acción realizada y el movimiento del robot.
- Desarrolla progresivamente la autonomía en la manipulación del material tecnológico, con supervisión.

Enriquecimiento

- Planifica secuencias de acciones más complejas para lograr un objetivo concreto con el robot.
- Anticipa el recorrido del robot antes de ejecutarlo, verbalizando o representando el proceso.
- Resuelve pequeños retos de programación proponiendo alternativas cuando el resultado no es el esperado.
- Utiliza vocabulario específico relacionado con la robótica y la orientación espacial de forma espontánea.

		<ul style="list-style-type: none"> • Coopera activamente con el grupo asumiendo roles (programador, observador, verificador). • Transfiere lo aprendido con el robot a otras situaciones del aula (juegos, circuitos, narraciones). • Muestra iniciativa y creatividad proponiendo nuevos recorridos o retos para el robot.
<p>SABERES BÁSICOS</p>	<p><u>Descubrimiento y exploración del entorno</u></p> <p>A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. • Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. • Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. <p>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. <p><u>Comunicación y representación de la realidad</u></p> <p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. <p>D. Aproximación al lenguaje escrito</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números... <p>I. Alfabetización digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales. • Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales. • Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno. 		
ORGANIZACIÓN	<p>SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES / DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO</p> <p>La Situación de Aprendizaje se realizará en 2 sesiones con un total de 3 actividades.</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Instrumentos para la valoración del progreso del alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heteroevaluación • Autoevaluación 	<p>MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologías: El diseño de la SA se fundamenta la investigación activa, la resolución colaborativa de retos matemáticos y la aplicación real de conceptos a través de la programación y la robótica educativa. Se plantean desafíos progresivos que requieren la identificación del problema, el diseño de estrategias en equipo, la programación de recorridos y el ajuste mediante ensayo y error. La secuenciación de actividades permite la manipulación concreta y digital, facilitando la comprensión significativa de los números naturales, las operaciones básicas y la lógica matemática. La reflexión metacognitiva acompaña cada fase, promoviendo la autoevaluación y la valoración de la colaboración igualitaria y la corresponsabilidad. • Agrupamientos: La propuesta contempla el trabajo en equipos mixtos y heterogéneos, integrando alumnado con diferentes capacidades y asegurando la participación de todos sus miembros, incluidos aquellos con necesidades específicas como el alumnado TEA. Dependiendo de la actividad, las agrupaciones variarán de 2 o 4 alumnos. • Recursos materiales: Dispositivos True True y láminas de

			<p>actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de los espacios: Las sesiones se realizarán en el aula.
	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accesibilidad emocional. • Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. • Promueve la autoregulación y la autoevaluación, negociando con el alumnado la finalidad de la SA y compartiendo los instrumentos de evaluación desde el inicio. • Facilita feedback a tiempo para que el alumnado experimente el éxito, tratando los errores antes de valorar el progreso. 	<p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accesibilidad: física, sensorial y cognitiva. • Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. • Favorece la reflexión y el procesamiento de la información en diferentes niveles. 	<p>Acción y expresión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento. • Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.

SESIÓN 1	
DURACIÓN SESIÓN	AGRUPAMIENTOS
45 minutos	Individualmente
ACTIVIDAD 1	
Temporalización	15 minutos
Tipo de actividad	Desenchufada
Descripción	Se presentan las tarjetas para que los alumnos comiencen a familiarizarse con ellas a través de bits de aprendizaje. Posteriormente, por turnos, cada niño escenificará una secuencia, lo que le permitirá ir desarrollando la orientación espacial y el conocimiento de su propio esquema corporal.
Recursos	Bits de inteligencia True True. https://www.truefalse.es/recursos/Tarjetas_True_False_descargables.pdf Rúbrica de evaluación (heteroevaluación) Plantilla “semáforo” (autoevaluación)
ACTIVIDAD 2	
Temporalización	30 minutos
Tipo de actividad	Primer contacto con los dispositivos True True
Descripción	Utilizando una plantilla de cuadrícula de un paso de cebra, el alumnado deberá iniciar el recorrido con el robot True True, empleando tarjetas de avance y retroceso para programar sus movimientos. Cuando lleguen al final del paso de cebra, tendrán que realizar giros hacia la derecha o hacia la izquierda para continuar el recorrido. Con esta actividad se trabajarán los conceptos de orientación espacial y direccionalidad (avance, retroceso, giro a la derecha y giro a la izquierda).
Recursos	Bits de inteligencia True True. https://www.truefalse.es/recursos/Tarjetas_True_False_descargables.pdf Plantilla “Paso de cebra” creación propia. Dispositivos True True. Rúbrica de evaluación (heteroevaluación) Plantilla “semáforo” (autoevaluación)

SESIÓN 2**DURACIÓN SESIÓN**

45 minutos

AGRUPAMIENTOS

En grupos de 3 o 4 alumnos

ACTIVIDAD 1**Temporalización**

45 minutos

Tipo de actividad

Iniciación a la programación con dispositivo.

Descripción

Una vez que el alumnado se haya familiarizado con las diferentes tarjetas básicas del robot True True y haya experimentado su funcionamiento, se organizará por equipos para realizar la actividad. Cada grupo deberá programar el robot para que llegue de manera aleatoria a distintos puntos señalados en la plantilla.

Para el alumnado que presente mayores dificultades, se facilitará una secuencia previa de movimientos que permita alcanzar un destino concreto. Su tarea consistirá en seleccionar y colocar las tarjetas correspondientes para el robot realice el recorrido y llegue correctamente al punto propuesto.

Recursos

Bits de inteligencia True True. https://www.truefalse.es/recursos/Tarjetas_True_True_descargables.pdf

Plantilla “Ciudad True True” creación propia.

Dispositivos True True.

Rúbrica de evaluación (heteroevaluación)

Plantilla “semáforo” (autoevaluación)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

RÚBRICA SESIÓN 1

ACTIVIDAD 1

Criterio de evaluación	4 – Excelente	3 – Adecuado	2 – En proceso	1 – Necesita apoyo
Atención e interés durante la actividad	Mantiene la atención durante toda la actividad y muestra gran interés	Atiende la mayor parte del tiempo	Atiende de forma intermitente	Le cuesta mantener la atención
Reconocimiento de las tarjetas (bits)	Reconoce y comprende las tarjetas con facilidad	Reconoce la mayoría de las tarjetas	Reconoce algunas tarjetas con ayuda	No reconoce las tarjetas
Escenificación de la secuencia propuesta	Representa la secuencia correctamente y de forma autónoma	Representa la secuencia con pequeñas ayudas	Necesita ayuda constante para representarla	No logra representar la secuencia
Orientación espacial y esquema corporal	Se orienta correctamente en el espacio y utiliza bien su cuerpo	Se orienta correctamente en la mayoría de acciones	Presenta dificultades en la orientación	Tiene muchas dificultades para orientarse
Participación y respeto del turno	Participa activamente y respeta siempre el turno	Participa y respeta el turno en general	Necesita recordatorios para respetar el turno	No respeta el turno ni participa

RÚBRICA SESIÓN 1

ACTIVIDAD 2

Criterio de evaluación	4 – Excelente	3 – Adecuado	2 – En proceso	1 – Necesita apoyo
Comprensión de conceptos espaciales (avanzar, retroceder, girar)	Comprende y utiliza correctamente todos los conceptos	Comprende la mayoría de los conceptos	Comprende algunos conceptos con ayuda	No comprende los conceptos
Uso de las tarjetas del True True	Selecciona y coloca las tarjetas de forma autónoma	Selecciona las tarjetas con pequeñas ayudas	Necesita ayuda constante	No sabe utilizar las tarjetas
Seguimiento del recorrido en la cuadrícula	Sigue correctamente el recorrido hasta el final	Comete algún error leve en el recorrido	Se equivoca con frecuencia	No logra seguir el recorrido
Interacción con el robot	Maneja el robot con seguridad y curiosidad	Maneja el robot con cierta inseguridad	Necesita ayuda para interactuar	Rechaza o no sabe interactuar
Actitud y participación	Muestra entusiasmo y participa activamente	Participa de forma adecuada	Participa poco	No participa

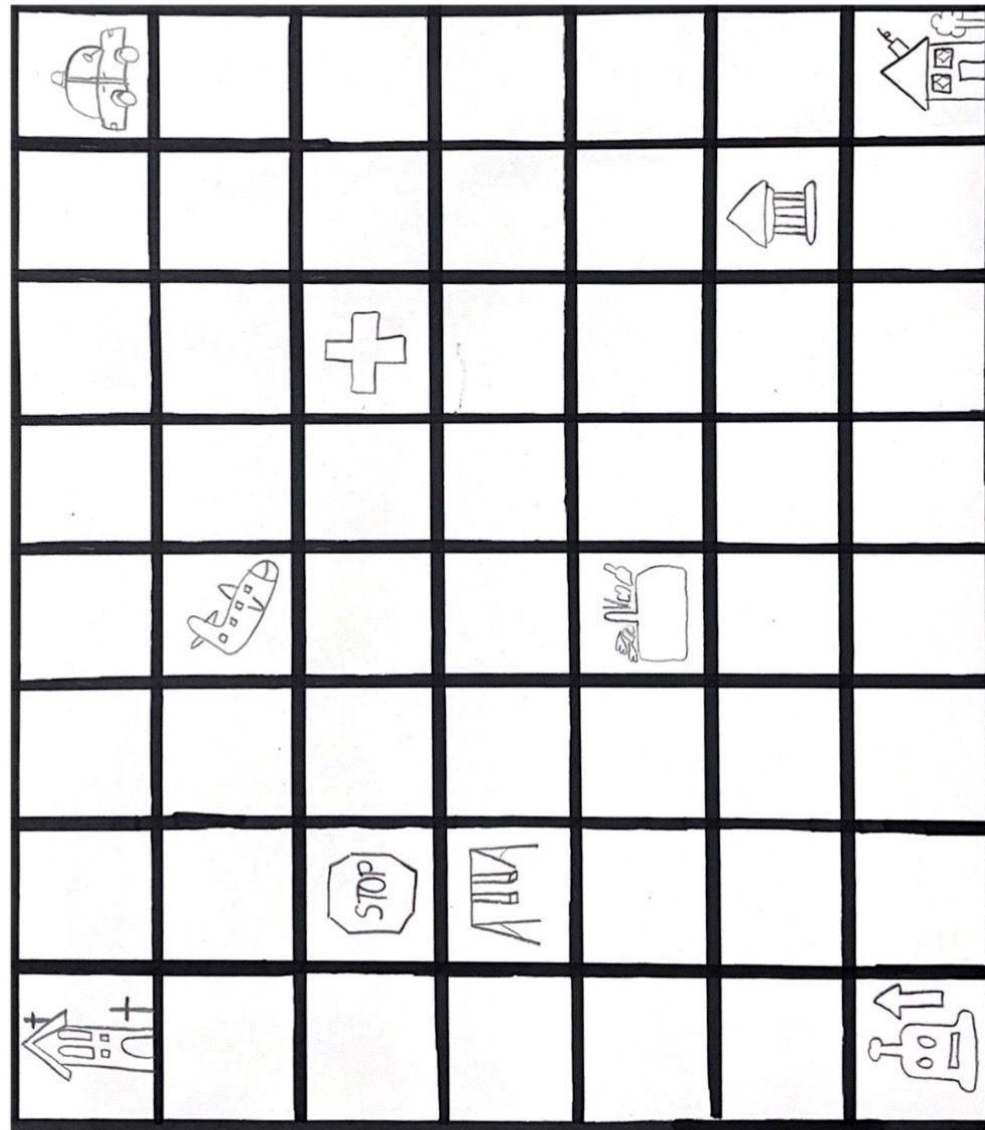
SESIÓN 2

Criterio de evaluación	4 – Excelente	3 – Adecuado	2 – En proceso	1 – Necesita apoyo
Trabajo en equipo	Coopera activamente y ayuda a sus compañeros	Coopera cuando se le solicita	Le cuesta colaborar	No coopera
Comprensión de la secuencia de tarjetas	Comprende y ordena la secuencia correctamente	Comprende la secuencia con pequeñas ayudas	Comprende solo parte de la secuencia	No comprende la secuencia
Resolución del recorrido hasta el destino	Llega al destino de forma autónoma	Llega al destino con algún error	Llega al destino con ayuda	No llega al destino
Uso del pensamiento lógico	Aplica lógica y anticipa resultados	Aplica lógica básica	Aplica lógica con mucha ayuda	No aplica lógica
Motivación y participación	Muy motivado y participativo	Motivado en general	Participación escasa	Desinterés por la actividad

ACTIVIDAD 2 (SESIÓN 1) – PASO DE CEBRA –



ACTIVIDAD 1 (SESIÓN 2) – CIUDAD TRUE TRUE –



SEMÁFORO

- SESIÓN 1 Y 2 -

