



## Título: Tale Bot se emociona

**Ciclo:** 2º Ed. Infantil

**Curso:** 4 y 5 años

**Áreas Curriculares:**

**Temporalización:** 1º, 2º o 3er. trimestre

**Nº de sesiones:** 5 sesiones



## Introducción

Esta situación de aprendizaje es una guía para que los alumnos aprendan a programar de una forma muy divertida y práctica. Usando al robot **Tale Bot**, que necesita conocer las emociones, los niños van a asociar sentimientos con colores y movimientos.

Primero, se moverán y aprenderán a programar los movimientos con su propio cuerpo; luego, trasladarán ese aprendizaje a un tablero, donde guiarán a Tale Bot para que resuelva retos y descubra las emociones. El objetivo es que, mientras se divierten, desarrollen el **pensamiento lógico**, aprendan programación básica y resuelvan problemas en equipo.



## 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 E. Infantil y trabaja de manera transversal el área de:

- Crecimiento en armonía.



## Objetivos Generales de Etapa

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- 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.



## Objetivos Específicos

- Identificar y expresar emociones básicas.
- Comprender y aplicar instrucciones de dirección.
- Secuenciar pasos para resolver un problema de programación.
- Colaborar en equipo para programar un robot.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p><b>Área I: Crecimiento en armonía.</b></p> <p>2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.</p> <p>4. Establecer interacciones sociales para construir su</p>	<p><b>Área I: Crecimiento en armonía.</b></p> <p>2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.</p> <p>2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y</p>	<p><b>Área I: Crecimiento en armonía.</b></p> <p><b><u>Bloque B: Desarrollo y emociones.</u></b></p> <p>- Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones,</p>



identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

seguridad sobre los logros conseguidos.  
**4.1.** Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.  
**4.2.** Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.

sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.  
- Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.



## 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.
- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):** los estudiantes se enfrentan a problemas reales y deben investigar y aplicar sus conocimientos para encontrar soluciones. Este enfoque desarrolla habilidades de



investigación, análisis y pensamiento crítico.

- **Design Thinking:** metodología centrada en la resolución creativa de problemas a través de un proceso iterativo que incluye la empatía, la definición del problema, la ideación, la creación de prototipos y la prueba de soluciones. Fomenta la innovación y el pensamiento crítico.



## 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.
2. Gimnasio o aula multiusos.



## 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>Libros y cuadernos:</b> Plantilla para la realización de la programación del producto final.</p> <p><b>Material didáctico:</b> tableros del kit de Tale Bot.</p> <p><b>Material de oficina:</b> lápices, papel, tijeras, colores, etc</p>	<p><b>Material de Robótica:</b> un robot Tale Bot para cada grupo. Kits de Tale Bot.</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
En Educación Infantil, la evaluación es global, continua y formativa, centrada en la observación directa y sistemática del proceso	Estas actividades están integradas en el desarrollo de la situación de aprendizaje y permiten recoger evidencias del progreso:	Rúbricas Semáforo de autoevaluación Anecdotario docente



de aprendizaje. Los procedimientos que se aplicarán son:

- Observación directa del alumnado durante las actividades individuales y grupales.
- Interacción oral: seguimiento de la participación en asambleas y conversaciones.
- Autoevaluación guiada.
- Co-evaluación informal: a través de dinámicas de grupo donde los niños valoran el trabajo de sus compañeros con apoyo del docente.

1. Programación de secuencias sencillas con Tale Bot
2. Clasificación y reconocimiento de emociones
3. Creación de una secuencia de programación sencilla en relación a una emoción trabajada.
4. Autoevaluación con semáforo: los niños expresan cómo se han sentido y qué han aprendido.



## 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:

- Realiza la programación de manera correcta
- Explica el programa de manera adecuada
- Usa el material de manera adecuada y correcta
- Realiza la construcción de la maqueta correctamente
- **(ANEC DOTARIO docente)** ([documento descargable](#))

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

	Excelente (1)	Satisfactorio (0.75)	Mejorable (0.5)	Insuficiente (0,25)
<b>1. Identificación y expresión de emociones</b>	Identifica y expresa con claridad las	Identifica y expresa las tres	Identifica algunas emociones y	Tiene dificultades para identificar o expresar las



# Situación de Aprendizaje



	tres emociones, asociándolas correctamente a colores y movimientos de forma creativa.	emociones, asociándolas a colores y movimientos con poca ayuda.	necesita ayuda para asociarlas a colores o expresarlas con movimientos.	emociones, incluso con ayuda.
<b>2. Aplicación de instrucciones de dirección.</b>	Aplica correctamente todas las instrucciones de dirección (avanzar, girar) con su cuerpo y en el tablero de forma autónoma.	Aplica correctamente la mayoría de las instrucciones de dirección con su cuerpo y en el tablero, con poca supervisión.	Aplica algunas instrucciones de dirección, pero comete errores frecuentes o necesita ayuda constante.	No logra aplicar las instrucciones de dirección de forma consistente.
<b>3. Secuenciación de la programación.</b>	Diseña secuencias de programación lógicas y eficientes para que Tale Bot alcance los objetivos sin errores.	Diseña secuencias de programación mayormente correctas para alcanzar los objetivos, con algún ajuste menor.	Requiere mucha ayuda para organizar las secuencias de programación o comete errores que impiden el objetivo.	No logra organizar una secuencia de programación efectiva para que Tale Bot alcance los objetivos.
<b>4. Colaboración y trabajo en equipo.</b>	Colabora activamente, respeta los roles, aporta ideas y ayuda	Colabora bien con el equipo, asume roles y participa en la resolución de	Participa de forma limitada en el equipo o tiene dificultades	No colabora con el equipo, se aísla o interrumpe el trabajo de los



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





	a los compañeros de forma constante y constructiva.	los retos.	para respetar los roles y las ideas de los demás.	compañeros.
--	---	------------	---	-------------



## Evaluación Alumnado

1. Observación directa en los juegos de movimiento.
2. Lista de cotejo simple. (Anecdotario docente)
3. **Semáforo de autoevaluación** ([documento descargable](#))
4. Producto final.



## Actividades

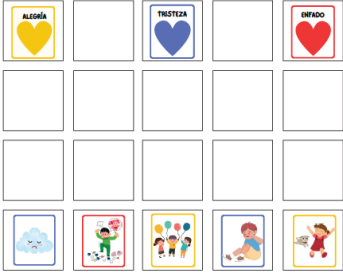
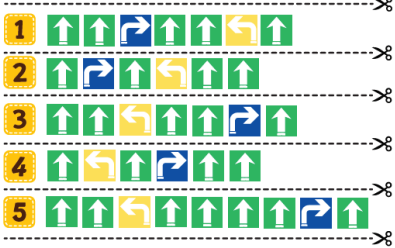
<b>Nº de Sesión</b>	<b>1. Despertamos las emociones de Tale Bot.</b>
<b>Temporalización</b>	1 sesión. 45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Introducción a las emociones en gran grupo.
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se introduce a Tale Bot como un robot que está "desenchufado" de las emociones.</li> <li>• Se asocian las emociones a los colores: <b>amarillo</b> (alegría), <b>azul</b> (tristeza), <b>rojo</b> (enfado).</li> <li>• Se colocan los corazones de colores en el suelo. Se pone música y los niños se mueven. Cuando la música se detiene, la maestra nombra una emoción y los niños deben ir al círculo con el corazón del color correspondiente y expresar la emoción con su cuerpo (saltando de alegría, caminando despacio con tristeza, etc.). Esto sirve como "warm up" para activar el cuerpo y las emociones.</li> </ul>



<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Tarjetas con palabras</a>: ALEGRÍA, TRISTEZA, ENFADO.</li> <li>• 3 corazones de diferentes colores: AMARILLO, AZUL Y ROJO</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div>
-----------------	--

<b>Nº de Sesión</b>	<b>2. Nuestros cuerpos son las flechas de Tale Bot.</b>
<b>Temporalización</b>	1 sesión. 45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Programación corporal en gran grupo.
<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan las tarjetas de dirección al alumnado y se van colocando en un lugar visible. (pizarra/pared)</li> <li>• El docente les explica qué significa cada una de ellas y el alumnado, colocado de pie enfrente, se mueve representando el movimiento: adelante, atrás y giros izquierda y derecha. Colocar previamente gomets en la mano izquierda y derecha para identificar lateralidad.</li> <li>• Por turnos, un estudiante se coloca frente a una tarjeta con una imagen de una emoción. Los demás "programan" a su compañero (el "robot") con movimientos corporales (avanzar, girar) hasta que llega a la tarjeta. Al llegar, el "robot" debe expresar la emoción que la imagen le sugiere.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Tarjetas flechas de dirección</a>.</li> <li>• Gomets para identificar izquierda/derecha.</li> </ul>



<b>Nº de Sesión</b>	<b>3. RETO 1. Relacionamos las emociones</b>
<b>Temporalización</b>	1 sesión. 45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Programación con tablero en pequeño grupo.
<b>Descripción</b>	<div data-bbox="608 421 1050 719" data-label="Image"></div> <p data-bbox="1075 501 1353 645">Utilizamos el <b>tablero base (vacío)</b> que se encuentra en el kit básico de Tale Bot.</p> <p data-bbox="596 757 1310 869">El docente colocará los corazones de emociones y las tarjetas de emociones según el croquis del anexo “<b>RETOS</b>”:</p> <div data-bbox="603 902 1023 1249" data-label="Complex-Block"> <p data-bbox="603 902 735 925">Situación de Aprendizaje</p> <p data-bbox="608 925 699 987">Recurso docente</p> <p data-bbox="786 902 916 936"><b>RETO 1</b></p> <p data-bbox="746 936 956 947">Reproduce este croquis en el tablero real de Tale Bot</p>  </div> <ul data-bbox="1054 909 1385 1249" style="list-style-type: none"> <li>• En la parte superior del tablero colocaremos los corazones de las emociones (alegría, enfado y tristeza).</li> <li>• En la parte inferior se colocarán cinco tarjetas que</li> </ul> <p data-bbox="692 1256 1382 1361">representan diferentes situaciones de emociones siguiendo el croquis del anexo mencionado (tarta de cumpleaños, nube triste...)</p> <p data-bbox="596 1402 1385 1552">A continuación, el docente repartirá un set completo de tiras de programación a cada grupo. Irán programando al robot para que se mueva desde la imagen que representa una emoción al corazón del color de esa emoción en particular.</p> <div data-bbox="759 1559 1219 1888" data-label="Complex-Block"> <p data-bbox="759 1559 892 1581">Situación de Aprendizaje</p> <p data-bbox="767 1581 858 1644">Recurso alumado</p> <p data-bbox="938 1559 1067 1592"><b>RETO 1</b></p> <p data-bbox="959 1592 1050 1603">Programación guiada</p>  </div>



# Situación de Aprendizaje





	<p>En pequeño grupo, se distribuirán las siguientes acciones/roles:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Colocar a Tale Bot en la primera tarjeta del tablero.</li> <li>2) Realizar el recorrido que tendrá que hacer Tale Bot hasta llegar a la emoción correspondiente siguiendo la tira de programación.</li> <li>3) Programar a Tale Bot.</li> <li>4) Se repetirán las mismas acciones con cada una de las tarjetas de imágenes colocadas en el tablero.</li> </ol> <p>Ejemplo: <i>de la imagen de la fiesta de cumpleaños al corazón amarillo que representa la alegría.</i></p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableros en blanco del kit de Tale Bot.</li> <li>• Tarjetas de emociones.</li> <li>• Corazones de colores.</li> <li>• Croquis del tablero de Tale bot</li> <li>• Tiras con retos de programación.</li> <li>• <a href="#">Retos</a></li> </ul>

<b>Nº de Sesión</b>	<b>4. RETO 2. Adivina qué siente Tale Bot.</b>
<b>Temporalización</b>	1 sesión de 45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Programación con tablero en pequeño grupo.



# Situación de Aprendizaje



<p><b>Descripción</b></p>	<p>En pequeño grupo trabajaremos sobre el <b>tablero base (vacío)</b> del kit de Tale Bot. El docente colocará los corazones de emociones y al robot en un lugar específico según croquis.</p>  <p>El docente leerá en voz alta una de las oraciones dadas y los alumnos por orden tendrán que programar a Tale Bot según las indicaciones para averiguar qué emoción siente el robot.</p>  <p><b>Ejemplo:</b> Tale Bot tuvo una pelea con su amigo. Tale Bot se siente... ¡enfadado!. Los estudiantes en este caso, deben programar a Tale Bot desde la imagen de los niños peleando al corazón rojo que representa la emoción de enfado.</p>
<p><b>Recursos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableros en blanco del Kit de Tale Bot.</li> <li>• Corazones de colores.</li> <li>• Propuestas de programación guiada.</li> <li>• <a href="#">RETOS</a></li> </ul>

<p><b>Nº de Sesión</b></p>	<p><b>5. RETO (producto) final.</b></p>
<p><b>Temporalización</b></p>	<p>1 sesión. 45 minutos.</p>
<p><b>Tipo de Actividad</b></p>	<p>Creación de una imagen que suscite una emoción.</p>
<p><b>Descripción</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reparten tarjetas en blanco a cada grupo.</li> </ul>



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





	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pide que cada estudiante dibuje algo relacionado con una de las emociones. Por ejemplo, una fiesta de cumpleaños se relaciona con la emoción de alegría. Animar a los estudiantes a que creen otras situaciones de emociones diferentes a las ya dadas.</li> </ul> <div data-bbox="917 398 1340 683" style="text-align: center;"> <p>TARJETAS RETO FINAL</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se lo enseñan al resto del pequeño grupo, las colocan en el tablero y programan al robot Tale Bot utilizando las tarjetas que han creado.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tarjetas en blanco <a href="#">RETO FINAL</a></li> </ul>

## 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.
- 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.
- Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.



# Situación de Aprendizaje



- **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.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. Por ejemplo, un estudiante con necesidades educativas especiales puede centrarse en colaborar con las tareas del grupo.