



CreARTE con Talebot

Nivel educativo: 2º Ciclo de de Educación Infantil.

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad, Descubrimiento y exploración del entorno, Crecimiento en armonía.

Temporalización: Día mundial del Arte (15 de abril) o en cualquier trimestre. (Dos sesiones de 45 min cada una).



Descripción breve de la actividad

La actividad propone que el alumnado cree composiciones artísticas a partir de formas geométricas utilizando el robot Tale-Bot con rotuladores, inspirándose en artistas como Wassily Kandinsky, Piet Mondrian, Joan Miró o Sonia Delaunay.

A través de la observación de obras y la experimentación, los niños exploran líneas, giros y recorridos para generar dibujos propios. El robot transforma sus decisiones en trazos, conectando pensamiento y acción. Se fomenta así la creatividad, la expresión emocional y la interpretación artística. Al mismo tiempo, se introduce de forma intuitiva el pensamiento computacional mediante secuencias de movimiento. La actividad pone el foco en el proceso creativo como experiencia significativa de aprendizaje.



Objetivos

- **Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión**, mediante el uso del lenguaje plástico para expresar ideas, emociones y significados a través de formas, colores y composiciones creadas con el robot.
- **Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos**, utilizando el arte como medio para expresar sentimientos y construir una identidad creativa propia a través de decisiones personales en la obra.



- **Observar y explorar su entorno familiar, natural y social**, a través de la observación e interpretación de obras artísticas que favorecen la educación de la mirada y el pensamiento crítico.
- **Iniciarse en el conocimiento de las ciencias y en las habilidades lógico-matemáticas**, mediante la programación del robot trabajando secuencias, direccionalidad y relación entre movimiento y forma.
- **Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales**, tomando decisiones sobre el proceso creativo, la programación y la mejora de sus producciones artísticas.
- **Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia**, compartiendo, explicando e interpretando las creaciones propias y ajenas desde el respeto a diferentes puntos de vista.

Competencias clave a desarrollar:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**: el alumnado expresa y comparte ideas, emociones e interpretaciones sobre sus creaciones y las de los demás mediante el lenguaje oral.
- **Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**: el alumnado utiliza secuencias, direcciones y relaciones espaciales al programar el robot para generar formas geométricas.
- **Competencia digital (CD)**: el alumnado emplea el robot como herramienta tecnológica para crear producciones artísticas y comprender su funcionamiento básico.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**: el alumnado experimenta de forma autónoma, aprende del error y reflexiona sobre su propio proceso creativo.
- **Competencia ciudadana (CC)**: el alumnado respeta las creaciones ajenas, escucha diferentes interpretaciones y participa de forma colaborativa en el aula.
- **Competencia emprendedora (CE)**: el alumnado toma decisiones, experimenta con distintas posibilidades y busca soluciones durante el proceso de creación artística con el robot.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**: el alumnado conoce, interpreta y se inspira en artistas para crear obras propias con intención expresiva.





¿Cómo lo hacemos?

1. **SESIÓN 1: Observación de referentes artísticos** (10-15 min). Presentación adjunta con obras de: Wassily Kandinsky, Piet Mondrian, Joan Miró, Sonia Delaunay.
2. **Asamblea guiada con preguntas abiertas para educar la mirada, fomentar la interpretación con preguntas abiertas, del tipo:** “¿Qué formas ves?, ¿Qué colores aparecen?, ¿Está ordenado o desordenado?, ¿Qué te hace sentir?, ¿Te recuerda a algo?”
3. **Conexión emocional** (5-10 min). Introduce preguntas como: “Si este cuadro fuera una emoción, ¿Cuál sería? ¿Qué te provoca? ¿Qué colores usarías tú hoy?”
4. **Exploración sin tecnología** (15-20 min). La consigna sería: “No hay que copiar, vamos a probar como artistas”. El alumnado experimenta libremente en papel: Líneas rectas, cambios de dirección, formas geométricas simples, combinación de colores,...
5. **SESIÓN 2: Presentación del Tale-Bot** (5 min). Muestra el robot con rotuladores. Demostraciones: Avanzar → línea; Girar → cambio de dirección; Secuencia → dibujo;
6. **Planificación** (10 min). Antes de usar el robot el alumnado piensa qué quieren hacer, dibujan o representan el recorrido con flechas, líneas, explicación oral... (Adaptar según nivel).
7. **Creación con Tale bot** (10 min). En pequeños grupos preparan el papel continuo, colocan el robot con rotuladores, programan una secuencia, ejecutan, unen con líneas,...
8. **Colorear** (20 min). Tras el dibujo con el robot, el alumnado colorea las formas que consideren con los colores que hayan decidido, interpretan su obra final.
9. **Puesta en común** (10min). Pequeña puesta en común al resto del grupo, ¿Qué habéis creado, qué representa, se parece a lo que imaginábais, cómo os sentís?

Sugerencias

Al docente:

- El objetivo no es hacer copias de obras sino las suyas propias, pueden incluir distintas líneas o formas hechas por ellos que conecten las hechas por Talebot.
- Prioriza el proceso sobre el resultado.
- Usa siempre preguntas abiertas.
- Permite la exploración libre e integra el error como aprendizaje.
- Conecta arte + tecnología de forma natural.



Recursos

- **Personales:** Docente, alumnado.
- **Materiales:** Papel continuo, folios para bocetos, rotuladores para Talebot y para colorear, pinturas, ceras...



Espacios: Aula, pasillos...

Tipo de actividad: En pequeño grupo.



En la primera sesión, el alumnado visualiza esta [presentación](#) con el objetivo de educar la mirada, fomentar la interpretación y desarrollar el gusto por diferentes estilos y obras artísticas.





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Observación e interpretación artística.	Observa las obras con dificultad y necesita ayuda para identificar formas o colores.	Reconoce algunas formas y colores y expresa ideas sencillas con ayuda.	Identifica formas y colores y expresa opiniones o interpretaciones propias.
Expresión creativa y emocional.	Realiza la actividad de forma muy dirigida, con poca exploración personal.	Experimenta con formas y colores con cierta autonomía.	Crea una composición propia mostrando intención y expresión personal.
Uso del Tale-Bot y pensamiento lógico.	Necesita ayuda constante para programar el robot.	Participa en la programación con apoyo y realiza secuencias sencillas.	Programa secuencias básicas de forma autónoma y ajusta el recorrido.
Participación y actitud en el proceso.	Participa de forma limitada y le cuesta respetar normas o materiales.	Participa con ayuda y respeta algunas normas.	Participa activamente, respeta normas y valora las creaciones propias y ajenas.





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones. Anticipación (pensamiento predictivo). Piensan qué va a dibujar antes de ejecutar el programa.

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

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas (hacer un dibujo secuenciado, por partes).

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en los dibujos. Identifican y repiten secuencias de movimientos.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes para poder representar por ejemplo una casa a través de avanzar, girar y repetir.

Autoría

Esta actividad ha sido realizada por Erica Velázquez Frías, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0_Madrid**.