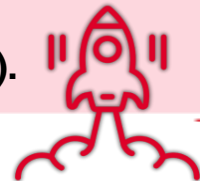


Título: ¡Ayuda a Robotino con las emociones!

Nivel educativo: 2º Curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 años).

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad / Crecimiento en armonía.

Temporalización: 1h y media (cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Robotino ha llegado a clase con su nave espacial, pidiendo ayuda porque sus amigos robots y él **no saben mostrar emociones**.

El alumnado se encargará de **mostrarles qué hacemos cuando estamos felices, enfadados/as o tristes**.

Finalmente, **programarán al robot** con una serie de acciones, que podrán **cambiar de orden y ejecutarlas** según el mismo.

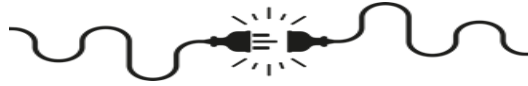


Objetivos

- Identificar y expresar **emociones básicas: alegría, tristeza y enfado**.
- Desarrollar el **pensamiento computacional**, a través de la **descomposición de tareas** complejas, como expresar una emoción.
- Iniciarse en la **programación por bloques** y la **ejecución de acciones** en un orden concreto.
- Fomentar la **colaboración y el trabajo en equipo**, para la **resolución de problemas**.

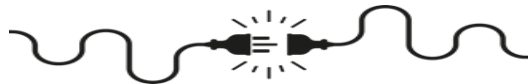
Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

- 1. INTRODUCCIÓN/MOTIVACIÓN (Gran grupo):** se visualizará el vídeo o se leerá a los/las alumnos/as la **narrativa** y se mostrará de fondo, en la pantalla (si es posible), **la imagen de la nave espacial y el robot, para ambientar** el aula. Tanto el vídeo, como la narrativa y la imagen se encuentran en un enlace en el apartado de materiales.
La idea es que Robotino ha venido a pedirnos ayuda, para ayudarle a él y a sus amigos robots a mostrar sus emociones.
- 2. PUESTA EN COMÚN/LLUVIA DE IDEAS (Gran grupo):** comenzaremos hablando sobre las tres **emociones (alegría, enfado y tristeza)** e iremos guiando a los/las niños/as para que den **ideas de lo que hacemos cuando nos sentimos así.**
*Por ejemplo: “¿Qué hacemos cuando nos sentimos alegres? Contádselo a Robotino”
“Cuando nos sentimos alegres reímos / aplaudimos...”*
- 3. CLASIFICAMOS ACCIONES (Gran grupo):** una vez que hemos hablado de lo que hacemos con cada emoción, utilizaremos las tarjetas de acciones y los tres robots (recomendable en formato A3) que se encuentran en el apartado de materiales. Tendremos que **colocar las tarjetas de acciones a cada robot, dependiendo de la emoción** que cada robot quiera mostrar.
De esta manera, estaremos descomponiendo una tarea compleja y comenzaremos a utilizar las acciones en formato de “programación por bloques”. Haremos hincapié en que estamos programando al robot para que haga las acciones que le indicamos.
- 4. PROGRAMANDO ROBOTS (Pequeños grupos):** dividiremos al alumnado en grupos pequeños, para que **cada grupo programe a un robot.** Para ello, utilizaremos las mismas tarjetas y robots (en formato A3 o A4), pero esta vez sacaremos unas 4-5 copias, dependiendo del nº de grupos.
Cada grupo tendrá un robot con una emoción y, al menos, 2 paquetes de acciones diferentes (6 cartas). *Por ejemplo, un equipo tendría el robot que quiere mostrar enfado y las 3 cartas de acciones de enfado y otras 3 que corresponden, por ejemplo, a tristeza.* Se trata de que, por un lado, **escojan correctamente las acciones que corresponden a la emoción** que les ha tocado y, por otro, **las coloquen** encima del robot, **en el orden que deseen.** *(Es recomendable utilizar velcro, blue-tack o similar, para que los/las niños/as puedan pegar las cartas al robot y no se muevan)*



5. **EJECUTAMOS EL CÓDIGO (Pequeños grupos / Gran grupo):** una vez ha programado cada grupo a su robot, se les pedirá que ejecuten el código; es decir, que **escenifiquen, las acciones en el orden en que han colocado las cartas**. De esta forma, comprenderán que cuando introducimos los bloques (acciones), el orden es importante y puede variar. De hecho, puede ser que, de dos grupos distintos, aunque ambos tuviesen la misma emoción, el orden de las acciones sea diferente y así lo ejecuten.

Sugerencias

- Como **actividad opcional**, se podrían **intercambiar los robots entre los diferentes grupos y ejecutar las acciones programadas** en cada uno de ellos.
- A modo de cierre, se podría mostrar de nuevo la imagen de la motivación inicial, para despedirse de Robotino y dar la enhorabuena al alumnado por haber conseguido ayudarle. Finalmente, se podría también hacer una **reflexión sobre lo que hemos aprendido**, utilizando el **póster de apoyo** que se puede encontrar en el apartado de materiales.



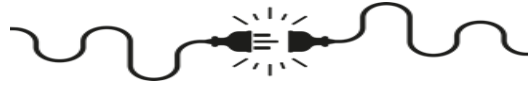
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tarjetas de acciones impresas (en A3 y/o A4), plantillas robots impresas (en A3 y/o A4), imagen de nave espacial, velcro/"blu-tack" o similar (opcional), mesas de trabajo.



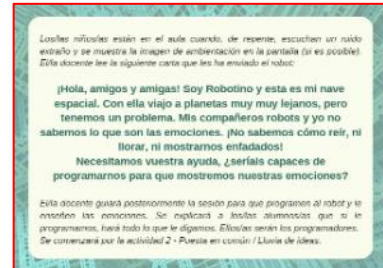
Espacios: aula clase.

Tipo de actividad: gran grupo y pequeños grupos.

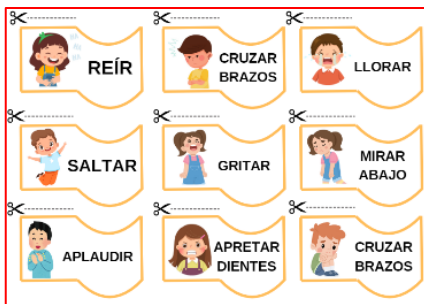


Vídeo / Imagen y narrativa.

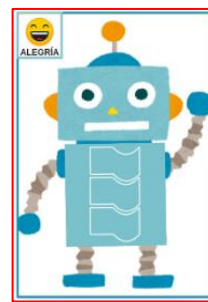
Se recomienda mostrar la imagen en la pantalla (si es posible), mientras se lee la narrativa.



Tarjetas de acciones.



Robots.



Se recomienda imprimir ambos materiales en A3, aunque podría imprimirse también en A4. Se deben recortar las tarjetas de acciones.

Póster “¿Qué hemos aprendido?”.



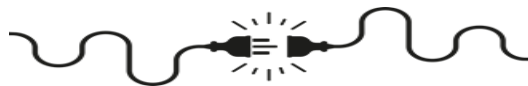


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

Criterios de Evaluación			
Identifica emociones básicas (alegría, enfado y tristeza)			
Descompone una tarea compleja (emoción), en las diferentes acciones asociadas a la misma.			
Ejecuta el “código” (acciones) en el orden indicado.			
Colabora y se muestra participativo/a.			





Pensamiento Computacional

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.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.



Más información

Puedes encontrar más actividades desenchufadas en esta página web: [Programamos](#)

Código QR vinculado a los recursos de la actividad:



Vídeo



Imagen y narrativa



Tarjetas acciones



Robots



Póster