

Título: La aventura de Robby

Nivel educativo: 3º curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Esta propuesta consiste en la narración y representación de un cuento con formato de librojuego cuyo protagonista es un robot. Hay que elegir los acontecimientos que ocurren a lo largo del cuento de entre varias opciones posibles, de manera parecida a las historias tradicionales de "Elige tu propia aventura". La opción seleccionada se representa mediante movimientos sobre un tapete físico.



Objetivos

- Escuchar y representar de manera pautada la narración de una historia.
- Adquirir nociones de direccionalidad con el propio cuerpo.
- Aprender a ponerse en el lugar del otro.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones basadas en la búsqueda de acuerdos.

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





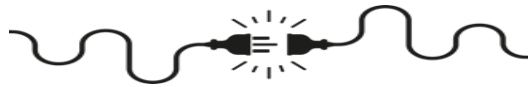
¿Cómo lo hacemos?

1. Se extiende en el suelo un **tapete o tablero con forma de cuadrícula**, similar al ejemplo que se ofrece en la sección “Recursos”. Es importante que las casillas tengan un tamaño suficientemente grande para que quepa dentro un/a alumno/a de pie.
2. En gran grupo, sentados en asamblea, se procede a la **lectura del cuento** “La aventura de Robby”. Se puede acceder a él a través del enlace proporcionado más abajo, en la sección “Recursos”.
El cuento se trata de un librojuego, es decir, en algunos momentos de la historia se dan dos o varias opciones y hay que elegir una para saber qué ocurre a continuación. Se requiere, por tanto, la interacción entre el lector y el público.
3. Cuando el cuento pida seleccionar una opción, se hace una pausa de la narración. Hay que **colocar las tarjetas** que representan dichas opciones en dos casillas diferentes de la cuadrícula.
4. Dos alumnos/as representan en el tablero la opción elegida para continuar la historia. Uno se encarga de **interpretar a Robby**, el robot, situándose en una casilla concreta (por ejemplo, la gris del modelo que se ofrece como ejemplo en el apartado “Recursos”). Otro será su **ayudante**, situándose detrás por el exterior del tablero y dándole las instrucciones necesarias para moverse por las casillas. Como se explica en el propio cuento, para que el alumno o la alumna que interpreta a Robby gire, hay que darle un toque en alguno de los dos hombros y para que avance, hay que hacerlo en la cabeza.
5. Si el/la alumno/a que interpreta a Robby llega a alguna de las tarjetas, el docente **continúa leyendo** el cuento respetando la opción elegida. Si no realizan bien el movimiento o no se dan correctamente las instrucciones, se les invita a intentarlo de nuevo.

Sugerencias

- Es aconsejable que, cada vez que se pause la narración para hacer movimientos en el tablero, participen **alumnos/as diferentes**.
- El alumno o la alumna que interprete a Robby puede llevar una **careta de robot** mientras realiza los movimientos en el tablero para enriquecer la inmersión y facilitar la comprensión de qué hace cada alumno.
- Se puede dejar que sean los/as alumnos/as que interpretan a Robby y su ayudante quienes tomen la decisión de qué tarjeta elegir o, en su lugar, se pueden utilizar diversas **estrategias de toma de decisiones**, como votación de todo el grupo a mano alzada, preguntando al ayudante del día o estableciendo un pequeño debate.



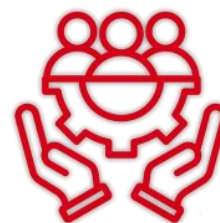


- **Personales:**

Dos alumnos/as para representar sobre una cuadrícula qué opción se va a elegir para continuar la historia. Uno/a representa a Robby, que se encarga de seguir las instrucciones recibidas, mientras que otro/a lo “programa” marcándole el recorrido a seguir.

- **Materiales:**

- Tablero de cuadrícula de cartulina o papel continuo. Como alternativa, se puede hacer directamente sobre el suelo con cinta de carrocero.
- Cuento *La aventura de Robby*.
- Kit de tarjetas con imágenes de las distintas opciones que se ofrecen a lo largo del cuento.

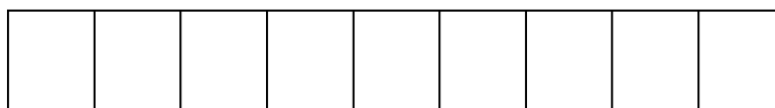


Espacios: Cualquier tipo de aula que cuente con un espacio amplio para que el grupo se sienta en asamblea.

Tipo de actividad: Narración oral en gran grupo.



- **Modelo de tablero:**



- **Cuento *La aventura de Robby*:**

- **Kit de tarjetas imprimibles:**





¿Qué hemos aprendido?

Rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Muestra interés y curiosidad por la narración de la historia.			
Se comunica con claridad y colabora con sus compañeros/as.			
Da instrucciones de manera acertada.			
Ejecuta correctamente las indicaciones dadas.			



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.



Más información

Códigos QR de acceso a los recursos de la actividad:



Ejemplo de
tablero



Cuento *La aventura
de Robby*



Kit de tarjetas
imprimibles