



Título: Descubriendo pueblos y culturas.

Nivel educativo: 5 años

Áreas Curriculares: Descubrimiento y exploración del entorno

Temporalización: Primer trimestre



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del "Día de la Hispanidad". Con este motivo, presentamos a los niños y niñas el hecho histórico del viaje de Cristóbal Colón en 1492, explicando que antes de la llegada de las carabelas ya existían en América pueblos con culturas diversas y muy ricas.

La actividad se organiza en 3 estaciones:

1. Estación de navegación con TALE-BOT: el robot viaja desde España hasta América.
2. Estación LEGO STEAM PARK: construcción colaborativa de espacios que representen pueblos originarios (mayas, taínos, incas).
3. Estación de expresión plástica: creación de collares siguiendo patrones.





Objetivos

1. Comprender de forma adaptada el viaje de Colón y la llegada a América.
2. Reconocer que en América ya vivían pueblos originarios con culturas distintas.
3. Desarrollar el respeto por la diversidad cultural y la curiosidad por otras formas de vida.
4. Iniciarse en el pensamiento computacional mediante la programación del TALE-BOT.
5. Fomentar la creatividad, la cooperación y la expresión lingüística.

Competencias clave a desarrollar

- Comunicación lingüística: comprensión de relatos históricos adaptados, uso de vocabulario nuevo (carabela, pueblo originario, cultura).
- Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología: programación básica con TALE-BOT, secuencias y orientación espacial.
- Competencia ciudadana: valoración del respeto y la convivencia entre culturas.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: expresión creativa, trabajo en equipo y empatía hacia otros pueblos.



¿Cómo lo hacemos?

1. Asamblea inicial (15 min)

- Presentación de un cuento ilustrado breve sobre el viaje de Colón: “Las Aventuras de Colón-Tale Bot”
- Conversación guiada: “¿Quiénes vivían ya en América antes de que llegaran los barcos de Cristóbal Colón?”.
- Introducción de tres pueblos originarios: taínos (islas del Caribe, primeros que encontró Colón), mayas e incas.

2. Estaciones de trabajo (60 min, 20 min aprox. en cada una)

a. Estación 1: Navegamos con TALE-BOT

El TALE-BOT (disfrazado de Colón) viaja desde España hasta América siguiendo el cuento que hemos leído en la asamblea.

El recorrido se convierte en un algoritmo: una secuencia de pasos que los niños deben programar en el robot.

Etapas del recorrido

- Tapete de Talebot azul donde le hemos pegado las distintas imágenes del cuento “Las Aventuras de Colón-Tale Bot”.
- El recorrido se realizará leyendo el cuento de nuevo y siguiendo el siguiente orden:

Casilla A1- Casilla B1- Casilla D1- Casilla E1-

Casilla E4-Casilla C4- Casilla B3- Casilla A2

- El equipo se repartirá los roles que irán cambiando en cada programación.



b. Estación 2: Construimos con LEGO STEAM PARK

- En pequeños grupos crean escenas que representen aldeas, templos, canoas o mercados según los modelos que podemos enseñarles si se considera adecuado.
- Se comparte cómo vivían, jugaban o trabajaban.

c. Estación 3: Expresión plástica: Creamos collares con patrones

- Los niños y niñas realizarán un collar de pasta trabajando la expresión plástica y, al mismo tiempo, conceptos básicos del pensamiento computacional: secuencias, patrones y algoritmos.
- Materiales:
 - Tres tipos de pasta grande (ej. macarrón fino, macarrón grueso rayado y concha).
 - Pinturas o témperas de colores (si se quiere, pueden pintarse previamente).
 - Hilo grueso o lana.
- Desarrollo de la estación
 - Se explica que cada collar será especial porque tendrá un orden secreto (patrón) que deberán seguir.
 - Creación de patrones: El docente proporciona la ficha con los modelos.
 - Cada niño/a selecciona la pasta correspondiente y la ensarta siguiendo la serie.
 - Se guarda como recuerdo de la estación.

3. Cierre en gran grupo (15 min)

- a. Puesta en común: cada grupo enseña lo que ha construido o creado.
- b. Conversación sobre lo aprendido: “¿Qué cosas nuevas descubrimos de los pueblos de América?”.



Sugerencias

En la Estación 1: “Navegamos con Talebot”, podemos disfrazar a Talebot de indígena (con el disfraz que se recoge en esta propuesta) e inventar nuevas historias y recorridos de un pueblo a otro.

En la Estación 3: Expresión plástica: “Creamos collares con patrones”, podemos aumentar el nivel de dificultad pintando previamente las piezas de pasta.

Si se pintó la pasta previamente, se combinaría “tipo + color” para enriquecer las series (ej. macarrón rojo, espiral azul).



Recursos

- **Personales:**

- Docente de aula (dinamiza la asamblea y el cierre).
- Apoyo/auxiliar (si lo hay) para facilitar la rotación en estaciones.
- Tres grupos de 6-7 alumnos/as.

- **Materiales:**

- TALE-BOT y tapete diseñado de la actividad
- Fichas ilustradas de pueblos originarios (taíno, maya, inca).
- LEGO STEAM PARK para construcciones colaborativas.
- Material de expresión plástica: pasta de tres tipos (macarrones, *coditos* y rayados), hilo grueso y témperas de colores.
- Equipo de música para ambientar con sonidos marinos o música tradicional americana (opcional).





Espacios:

Aula de referencia, organizada en 3 estaciones:

1. Zona de suelo amplio para TALE-BOT con el mapa.
2. Mesa grande o alfombra para LEGO STEAM PARK.
3. Mesa creativa con materiales de plástica.
4. Rincón de asamblea para inicio y cierre.

Tipo de actividad:

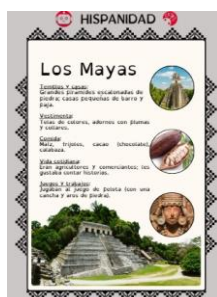
- Globalizada: conecta historia, geografía, tecnología, arte y valores.
- Manipulativa y vivencial: aprendizaje a través del juego, construcción y programación tangible.
- Cooperativa: trabajo en pequeños grupos y puesta en común.
- Activa y participativa: protagonismo de los niños en la exploración.



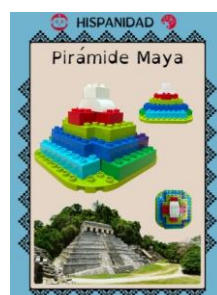
[Cuento](#)



[Imágenes tapete](#)



[Información](#)



[Instrucciones Lego](#)

Patrones collar





¿Qué hemos aprendido?



Criterios de Evaluación			
Comprende el relato del viaje de Colón	Necesita mucha ayuda para seguir la narración	Sigue el hilo con apoyo visual	Relata con sus palabras el viaje y menciona a Colón
Reconoce que en América vivían pueblos originarios	No identifica a los pueblos	Reconoce al menos uno	Nombra dos o más y aporta algún rasgo cultural
Respeto y valora la diversidad cultural	Muestra poco interés por otras culturas	Escucha y participa en dinámicas	Muestra entusiasmo y respeto en sus aportaciones
Utiliza el robot TALEBOT siguiendo instrucciones	No comprende la secuencia de programación	Programa con ayuda un recorrido sencillo	Programa de forma autónoma y explica lo que hace
Colabora en la construcción con LEGO y en las tareas plásticas	Participa de forma limitada	Coopera parcialmente en el grupo	Colabora activamente, propone y escucha





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.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[Cuento](#)



[Imágenes tapete y disfraces Talebot](#)



[Información pueblos](#)



[Instrucciones Lego](#)



[Patrones collar](#)

