



Talebots y la Aventura de ser Valiente

Ciclo: 2º ciclo de Educación Infantil

Curso: 5 años

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

Temporalización: 1º, 2º y 3º trimestre (actividad transversal)

Nº de sesiones: 3 sesiones de 45/60 minutos



Introducción

Desde las primeras edades, es fundamental prevenir el acoso escolar (bullying) enseñando a los niños y niñas no solo a ser amables, sino también a ser valientes ante las injusticias. Aprender que pueden actuar, pedir ayuda, defender a quien sufre o decir “eso no está bien” es la mejor forma de construir una comunidad escolar respetuosa, empática y segura.

En esta situación de aprendizaje, TALEBOT llega al aula para enseñar al alumnado “el poder de ser valiente”, ayudando a distintos personajes que se sienten tristes, solos o asustados por el comportamiento de otros.

A través de retos guiados con el robot, los niños y niñas practicarán cómo reaccionar ante situaciones de exclusión o burla, desarrollando la empatía, el respeto y la valentía moral.

El uso de **pictogramas ARASAAC** será esencial para garantizar la comprensión de todos los mensajes, especialmente para el **alumnado con TEA**, permitiendo que cada niño y niña pueda expresar emociones y entender las normas sociales a su ritmo. Además, los apoyos visuales favorecen que todo el grupo interiorice las emociones y las conductas de una forma más clara y significativa.





Guía Didáctica

Esta propuesta combina tres ejes:

1. **Prevención activa del bullying:** enseñar a los niños a reconocer situaciones injustas y actuar con valentía para detenerlas o pedir ayuda.
2. **Inclusión y accesibilidad universal:** el uso de **pictogramas ARASAAC** garantiza que todo el alumnado, con o sin TEA, participe, comprenda y se exprese con éxito.
3. **Pensamiento computacional:** TALEBOT se convierte en un mediador que guía la acción, fomentando la planificación, la lógica y el trabajo cooperativo.

El docente acompañará las actividades desde el **modelado emocional** y la **escucha empática**, favoreciendo un clima de confianza donde el alumnado se sienta seguro para compartir emociones y actuar frente a las injusticias.



Objetivos Generales de Etapa

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- 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.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.



Objetivos Específicos

Prevención del bullying y desarrollo de la valentía moral.

- Reconocer situaciones injustas y actuar para detenerlas o pedir ayuda.
- Fomentar el coraje, la empatía y la solidaridad ante el maltrato o la exclusión.
- Comprender que ser valiente no significa pelear, sino defender lo correcto con respeto y palabras.
- Desarrollar habilidades sociales para apoyar a otros y comunicar emociones.

Inclusión y uso de pictogramas ARASAAC.

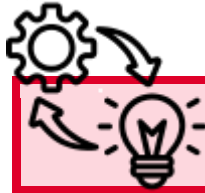
- Comprender normas, emociones y conductas mediante apoyos visuales.
- Favorecer la comunicación y participación del alumnado TEA.
- Aceptar y valorar las diferentes formas de comunicación y expresión.

Pensamiento computacional con TALEBOT.

- Planificar secuencias de movimientos para resolver retos cooperativos.
- Usar el robot como herramienta de exploración, razonamiento y comunicación.
- Trabajar la resolución de problemas mediante el ensayo-error.



Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA 2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva. 4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO 2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.</p>	<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda. 4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir, a defender a quien lo necesite y a no tener miedo. Además, proponer alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD 3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.</p>	<p>CRECIMIENTO EN ARMONÍA Bloque B. Desarrollo y emociones. - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, 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.</p> <p>Bloque D. Personas y emociones. La vida junto a los demás. - Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.</p> <p>DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración.</p> <p>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD Bloque E. Aproximación a la educación literaria. - Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones, retahílas...) adecuados al desarrollo infantil. Memorización y recitado de algunos textos literarios disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen.</p> <p>BLOQUE I. Alfabetización digital. - Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información.</p>



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 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.
- **Gamificación:** utiliza elementos y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza para motivar y comprometer a los estudiantes. La gamificación puede incluir puntos, niveles, recompensas y desafíos, haciendo el aprendizaje más divertido y atractivo.
- **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. Individual:** autoevaluación emocional y expresión libre.
- 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 SDI.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p> <p>Expertos externos: Orientador/a del centro</p>	<p>Material didáctico: Robots de suelo TALEBOT</p> <p>Tecnología: SDI del aula</p> <p>Material de plástica: Pompones.</p>	<p>Cuento “Talebot y la aventura de ser valiente” en formato digital.</p>  <p>Documento descargable</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
Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado Autoevaluación	Debate Participación diaria Asamblea y puesta en común	Rúbricas Semáforo de autoevaluación Cuestionario Diarios de clase Anecdotario Plantilla de autoevaluación docente Documento descargable



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

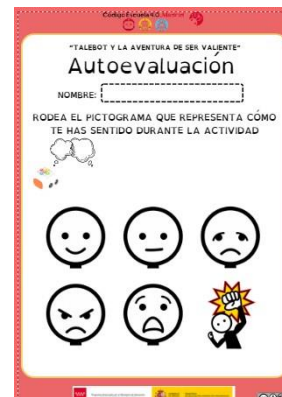
Rúbrica de evaluación para el docente [\(documento descargable\)](#)





Evaluación Alumnado


Autoevaluación individual: ([documento descargable](#))



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	1 hora
Tipo de Actividad	Asamblea + cuento dramatizado + reto emocional con TALEBOT
Descripción	<p>• Motivación inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta a TALEBOT al grupo y se cuenta que hoy trae un cuento especial sobre “cómo ser valientes cuando algo no está bien”. Se leen el cuento “<i>Talebot y la aventura de ser valiente</i>”, mostrando pictogramas de las emociones (alegría, tristeza, enfado, miedo) y las acciones de los personajes (ayudar, avisar, decir “no está bien”). El alumnado expresa con pictogramas o gestos cómo se siente cada personaje (Lucía, Marcos, Paula, Nico, Samuel y Leo). <p>• Diálogo emocional:</p>



	<ul style="list-style-type: none">• En asamblea, se conversa:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Qué hizo Lucía cada vez que vio algo injusto?○ ¿Qué podríamos hacer nosotros si pasara algo así en el cole?○ ¿Qué significa ser valiente?• Reto con TALEBOT 1:<ul style="list-style-type: none">• Se colocan los dibujos de los distintos personajes del cuento repartidos por tapete como se quiera.• Por grupos, programamos a TALEBOT para que desde la casilla de salida (la imagen de portada del cuento presentado) llegue hasta un personaje y proponga una acción valiente (decir algo bueno, avisar a un adulto, invitar a jugar).• Al llegar, TALEBOT puede grabar frases del grupo: “No estás solo”, “Eso no está bien”, “Yo te ayudo”.• Después programamos a TALEBOT de nuevo para que llegue a la casilla de llegada (la última imagen del cuento).• Cierre:<ul style="list-style-type: none">• Se refuerza el mensaje central:<p>“Ser valiente es ayudar, hablar o pedir ayuda cuando algo no está bien.”</p>
Recursos	<p>Actividad sesión 1. Imágenes para tapete de TALEBOT. “Talebot y la aventura de ser valiente”</p> <p>(documento descargable)</p> 



Nº de Sesión	2. El Camino de la Valentía
Temporalización	45/60 minutos
Tipo de Actividad	Asamblea + cuento dramatizado + reto emocional con TALEBOT
Descripción	<p>Reto con Talebot 2:</p> <ul style="list-style-type: none">○ En el tapete, se colocan casillas con pictogramas de buenas acciones (ayudar, compartir, abrazar, escuchar) y malas acciones (empujar, reírse, ignorar.).○ Por grupos, debemos programar a TALEBOT para que cruce el tapete desde uno de los pictogramas de “Valiente” hasta el otro (estarán ubicados en las casillas de GO) sólo pasando solo por las casillas de las buenas acciones. <p>Si programamos mal a Talebot...:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Si TALEBOT pasa por una casilla “injusta”, se detiene y el grupo debe decidir qué acción valiente podrían hacer en esa situación.○ Ejemplo:<ul style="list-style-type: none">▪ Si TALEBOT pisa “se ríen de un amigo” → los niños responden “Podemos decir: eso no está bien” o “podemos avisar al profe”. <p>Reflexión grupal:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Se elabora en grupo una lista de frases valientes para el aula.○ Ahora programamos a TALEBOT para llegar a una de los pictogramas que representan una mala acción, y grabamos a TALEBOT para que diga alguna de las frases acordadas encima de ella:<ul style="list-style-type: none">▪ “Yo te ayudo.”▪ “Eso no me gusta.”▪ “Vamos a jugar juntos.”▪ “Voy a avisar a la profesora.”



Recursos	<p>Pictogramas para tapete de TALEBOT. Talebot y la aventura de ser valiente.</p> <p>Documento descargable</p> 
-----------------	---

Nº de Sesión	3
Temporalización	45/60 minutos
Tipo de Actividad	Reto final cooperativo
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> Inicio: <ul style="list-style-type: none"> Recordatorio del cuento de “Talebot y la aventura de ser valiente”. Asamblea: “¿Qué cosas valientes hemos hecho nosotros en el cole o en casa?” Ejemplos reales: invitar a jugar a alguien solo, avisar a la profe, decir que algo no está bien. Reto final con TALEBOT 3: <ul style="list-style-type: none"> Se colocan pompones en las acciones que debemos realizar si somos testigos de injusticias o detectamos que algún compañero está solo o se siente mal. TALEBOT con sus “brazos” debe recorrer el tapete pasando por todas las casillas recogiendo las buenas acciones (pictogramas de ayudar, compartir, avisar, defender). Cada vez que llega a una casilla, el grupo dice en voz alta la acción valiente correspondiente. Cuando TALEBOT llega al final, todos gritan juntos: <p>“¡Somos valientes y ayudamos a los demás!”</p>



	<p>3. Cierre y autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Con pictogramas ARASAAC, cada niño señala cómo se ha sentido: 😊 alegre / 😊 tranquilo / 😞 triste / 🦁 valiente.○ El grupo comenta cómo puede seguir usando “el poder de ser valiente” en el patio, en casa y con los amigos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Pictogramas para tapete de TALEBOT. Talebot y la aventura de ser valiente.- Fichas de Autoevaluación alumnado. TALEBOT Y LA AVENTURA DE SER VALIENTE



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
- **Tipo de productos de la tarea:** los estudiantes pueden elegir entre crear un documento, una presentación digital o un póster. Esto permite a cada estudiante trabajar con el formato que mejor se adapte a sus habilidades y preferencias.
- **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.
- **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 explicar solo las partes principales del ciclo del agua, mientras que otros estudiantes pueden profundizar en detalles adicionales.