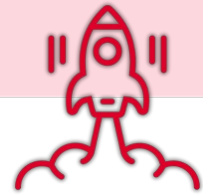


## Título: ROBOT NECESITA IR AL BAÑO

**Nivel educativo:** 2º y 3er curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (4 - 5 años).

**Áreas Curriculares:** Comunicación y representación de la realidad.

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos (1º trimestre).



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a utilizar imágenes, símbolos y palabras para establecer relaciones lógicas y tomar decisiones colaborativamente para orientarse en un espacio cercano y conocido como es el centro educativo.

El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán cómo un robot es capaz de establecer relaciones de causa efecto y seguir instrucciones para orientarse en el espacio.



## Objetivos

- Identificar espacios significativos del centro educativo a partir de imágenes y palabras escritas.
- Comprender símbolos secuenciados.
- Desarrollar habilidades de comunicación y colaboración.
- Tomar decisiones para resolver problemas en tiempo real.

**Competencias clave a desarrollar:** lingüística, matemática, personal, social y de aprender a aprender y ciudadana.





## ¿Cómo lo hacemos?

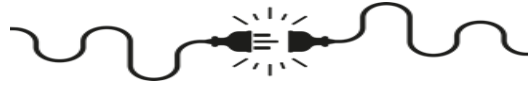
- 1. Presentación.** Plantea un contexto en el que, a modo de cuento y usando tarjetas tipo “flashcards”, presentes la siguiente situación:  
Ha llegado un nuevo amigo a clase y... ¡es un robot! Tenemos que ayudarlo para que no se pierda por el cole. ¿Sabéis que los robots piensan de una manera diferente? Tenemos que ayudarlo a aprender los lugares más importantes del cole y qué hacemos en ellos.  
*¿Dónde podemos jugar con los amigos? → En el patio*  
*¿Dónde podemos hacer pis? → En el baño*  
*¿Dónde podemos comer? → En el comedor*
- 2. Vocabulario y actividad guiada.** A continuación, presenta las palabras asociadas a flechas y símbolos que usaremos: adelante/derecha/izquierda. Pon algunos ejemplos apoyándote en el SDI para que los conceptos queden claros.
- 3. Actividad principal.** En el espacio dedicado a la asamblea, prepara un tablero en el suelo con círculos de colores plastificados. Coloca una de las imágenes de los espacios del centro en uno de los círculos y una tarjeta con una “X” en otro de los círculos. De manera colaborativa, con la ayuda del alumnado, se ordenarán las tarjetas de las flechas para dar las indicaciones. Posteriormente, se pedirá a algún alumno que se sitúe en uno de los círculos y que ejecute la programación preparada entre todos.
- 4. Conclusión.** Una vez finalizada la actividad, el docente reflexionará con el grupo clase sobre la importancia de las palabras y colocaremos los pictogramas en un espacio visible en el aula para seguir practicando su lectura y escritura.

## Sugerencias

Una vez que el grupo clase haya realizado la actividad colaborativamente, se pueden facilitar tableros y juegos de imágenes y tarjetas por grupos para que interactúen y vayan dando las instrucciones al amigo robot. Habría que incluir una imagen del personaje.

Se recomienda plastificar las imágenes, los círculos y las tarjetas.





## Recursos

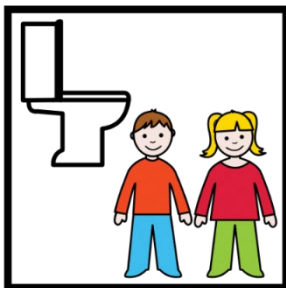
**Personales:** profesorado y alumnado.

**Materiales:** flashcards, imágenes (pictogramas o fotografías), círculos para formar el tablero en el suelo y tarjetas con flechas.

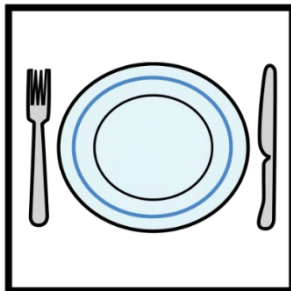


**Espacios:** zona de asamblea del aula.

**Tipo de actividad:** gran grupo.



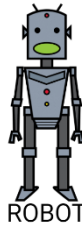
BAÑO



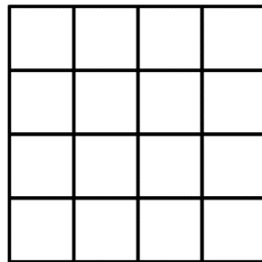
COMEDOR



PATIO



ROBOT



### Material para imprimir:

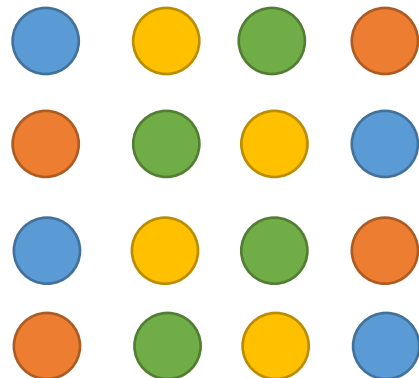
Flashcards para presentación

Pictogramas

Círculos para el tablero

Flechas con direcciones

Recursos para sugerencias



Los símbolos pictográficos utilizados son propiedad del Gobierno de Aragón y han sido creados por Sergio Palao para [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), que los distribuye bajo [Licencia Creative Commons BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Identifica palabras de espacios del centro con apoyo visual.			
Expresa órdenes a partir de símbolos secuenciados.			
Comprende e interpreta mensajes e intenciones comunicativas de los demás de forma eficaz.			
Ofrece la mejor solución a problemas a partir de un mensaje oral.			





## 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.

**Abstracción (eliminar detalles innecesarios):** simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



## Más información

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:



Material para imprimir