Actividad 1. Detectives de reglas: la caja que aprende

En Infantil no buscamos “explicar IA”, sino ayudar a que el alumnado construya **cimientos cognitivos y emocionales**: secuenciar, clasificar, detectar patrones, anticipar consecuencias y vivir el error con seguridad. Este enfoque encaja con metodologías activas donde la curiosidad y la exploración guían el aprendizaje, y el error se entiende como parte natural del proceso.

Datos de la actividad

- **Etapa:** Educación Infantil (3–6 años)
- **Duración:** 35–45 minutos (recomendable repetir en 2 sesiones cortas)
- **Agrupación:** pequeños grupos (4–6) + asamblea final
- **Espacio:** Rincones
- **Formato:** manipulativo y desenchufado (sin pantallas)

Objetivo general

Que el alumnado experimente, de forma lúdica y concreta, **el alumnado “enseña” a una caja** a decidir dónde van las cosas. La caja no piensa: **solo sigue una regla**. El alumnado descubre que:

- seguir **pasos claros** (secuencia) ayuda a que algo “funcione” (base de *algoritmo*).
- los **ejemplos** importan para decidir (base de *datos*), si usamos **muchos ejemplos** aprende mejor.
- la **regla** que inventamos puede funcionar o fallar (base de *modelo*),
- y que si solo usamos algunos ejemplos, la regla se vuelve “injusta” o se equivoca (sesgo, sin decir la palabra)

Materiales

Copyright 2026

- 2–3 cajas o aros en el suelo.
- Pegatinas o pictos para etiquetar cajas (por ejemplo: □ “sí”, □ “no”; o “va aquí / no va aquí”).
- Tarjetas/objetos variados (20–30): animales, alimentos, juguetes, prendas, formas, colores...
- Un “objeto sorpresa” (no previsto) para provocar reflexión (p. ej., murciélago si el criterio era “vuela = pájaro”).
- Opcional DUA: tarjetas con pictos grandes, objetos reales (tamaño manipulable), panel visual de “pasos”.

Desarrollo de la actividad

1) Asamblea de arranque (5–7 min): “¿Cómo decide la caja?”

Presentamos una caja como si fuera una “máquina” simpática: **no piensa sola**, decide según una regla que le damos.
Preguntas guía (lenguaje infantil):

- “¿Qué necesita la caja para saber dónde va cada cosa?”
- “¿Y si nos equivocamos… qué podemos hacer?”

Creamos clima seguro para probar y corregir; favorecer que expresen ideas sin miedo al error, como recomienda el trabajo por proyectos en Infantil..

2) Juego 1 (10–12 min): “Pasos claros” (base de **algoritmo**)

En el suelo colocamos una **ruta de 3 pasos** con pictos grandes:

1. “Miro la tarjeta/objeto”
2. “Busco la pista” (color/forma/parte del cuerpo/ruedas…)
3. “Lo pongo en la caja que toca”

Objetivo: que el alumnado vea que **si sigo una secuencia**, me equivoco menos.

Copyright 2026

El alumnado practica en turnos: cada niña/niño sigue los pasos para colocar un objeto.

Lo importante: si hay dudas, no damos la respuesta; preguntamos:

- “¿En qué paso estás?”
- “¿Qué pista has visto?”

Trabajamos secuenciación y autorregulación: “sigo pasos”, “me paro y reviso”.

3) Juego 2 (12–15 min): “Ejemplos para descubrir la regla” (base de **datos** y **modelo**)

Ahora el reto cambia: el grupo debe **adivinar la regla** de la caja solo mirando ejemplos.

Objetivo: que el alumnado descubra que una “máquina” necesita **ejemplos** para aprender.

- El o la docente (o un grupo) clasifica **5 objetos** en silencio (ejemplos).
- El resto observa y propone: “Creo que la regla es…”
- Probamos con 3 objetos nuevos.

Aquí aparece de forma natural la idea de **modelo = regla**: “la caja hace esto con lo que hemos visto”.

4) Momento clave (3–5 min): “El objeto sorpresa” (semilla de **sesgo**)

Introducimos un objeto que **rompe la regla** o la deja en evidencia (p. ej., si la regla parecía “los que vuelan van aquí”, metemos un avión o un murciélago).

Objetivo: que vean que la regla puede fallar si los ejemplos no eran variados.

Preguntas guía:

- “¿Qué ha pasado?”
- “¿La regla sirve siempre?”

Copyright 2026

- “¿Qué ejemplos nos faltaban para no equivocarnos?”

Aquí sembramos la idea de **sesgo** con lenguaje accesible: *si la caja solo vio algunos ejemplos, luego se confunde con otros diferentes*.

5) Cierre en asamblea (5–7 min): “Hoy hemos entrenado a la caja”

Construimos un mini-resumen oral (con apoyo visual si se desea):

- “Hemos seguido **pasos**.”
- “Hemos usado **ejemplos**.”
- “Hemos inventado una **regla**.”
- “Y cuando faltaban ejemplos, la regla **fallaba**.”

Este cierre refuerza metacognición y lenguaje, y normaliza el error como parte del aprendizaje, tal como se destaca en propuestas activas en Infantil.

Accesibilidad e inclusión (DUA aplicado)

Para que participe **todo el alumnado** con seguridad:

- **Representación:** usar objetos reales + pictos grandes; apoyos visuales de pasos.
- **Acción/expresión:** permitir responder señalando, moviendo el objeto o explicando oralmente; turnos flexibles.
- **Implicación:** ofrecer roles rotatorios (“quien observa”, “quien coloca”, “quien comprueba”), y opción de reto (“inventa una regla nueva”).

La meta es reducir barreras y aumentar oportunidades de participación, coherente con una mirada inclusiva de la innovación educativa.

Evaluación

Copyright 2026

Checklist rápido (docente):

- Sigue una secuencia de pasos con ayuda.
- Justifica con una pista (“porque es rojo”, “porque tiene ruedas”).
- Acepta corregir y volver a probar sin frustración excesiva.
- Propone cambios cuando la regla falla (“necesitamos más ejemplos”, “la regla no vale para todos”).

Revision #2
Created 2025-12-04 14:06:41 CET by Maria
Updated 2026-01-13 19:09:38 CET by Juan José Mejías

Copyright 2026