MÓDULO 5: SITUACIÓN DE APRENDIAZAJE CON TALE BOT

- 5.1 Descripción y finalidad de los aprendizajes.
- 5.2 Temporalización y relación con la programación.
- 5.3 Concreción curricular
- 5.4 Vinculación con las competencias clave.
- 5.5 Relación con los objetivos de la etapa.
- 5.6 Metodología
- 5.7 Sesiones de trabajo
- 5.8 Evaluación de los aprendizajes.

Copyright 2026

5.1 Descripción y finalidad de los aprendizajes.

La situación de aprendizaje **“Sopla sopla cerdito”** tiene como objetivo iniciar al alumnado, a través del **pensamiento computacional**, en la consecución de algunos aprendizajes competenciales relacionados con la **narrativa**, el desarrollo de la curiosidad, la iniciativa y la indagación a través del **juego** y de los **cuentos**, dos elementos clave en la etapa de educación infantil, utilizando como recurso principal el Tale Bot.

Así, la SDA no es diseñada para usar el robot en el aula, el robot es un recurso que se utiliza para conseguir el objetivo arriba descrito, siendo un medio para ello.

La sociedad en la que vivimos exige personas críticas, con capacidad de diálogo y de anticipación, personas capaces de trabajar en equipo y cooperar colectivamente; por ello, esta situación de aprendizaje promueve a través del pensamiento computacional **el desarrollo del trabajo en equipo, el pensamiento crítico para aprender a lo largo de la vida y poder ser personas más autónomas, reflexivas y críticas.**

En este capítulo vamos a ver cómo podemos diseñar una **situación de aprendizaje** utilizando **Tale Bot** como recurso principal y teniendo en cuenta los elementos básicos de la concreción curricular.

Tale bot es un recurso versátil y dinámico y puede ser utilizando en diversas propuestas en el aula, ya sea de manera globalizada en la etapa de **infantil** dado **el enfoque globalizador** de su currículum, o en las diferentes áreas o materias en **primaria**, pudiendo incluso formar parte de **proyectos interdisciplinares en esta etapa.**

A continuación presentamos un ejemplo enmarcado **en la etapa de educación infantil**, pero adaptable a cualquier nivel tanto de infantil como de primaria.

"SOPLA SOPLA CERDITO".

Copyright 2026



Copyright 2026

5.2 Temporalización y relación con la programación.

Esta situación de aprendizaje se propone para el **segundo trimestre de 2º de educación infantil** y tiene una duración de **6 sesiones.**

Se programa la situación de aprendizaje para este trimestre con el objetivo de poder **respetar los ritmos del alumnado** y favorecer que éste ya haya usado el robot previamente con algunos de los retos planteados anteriormente.

Previamente a la aplicación de la situación de aprendizaje, es recomendable haber trabajado el cuento de "Los tres cerditos" y haber hecho algunas dinámicas en torno a él. Como dramatización, role playing o comprensión lectora.

Así, es también importante que el alumnado haya adquirido algunas **estrategias** relacionadas con la **escucha activa** y el **respeto de los turnos de palabra**, aspectos fundamentales para el buen funcionamiento del trabajo en equipo.

Los docentes, por tanto, deben promover estrategias que fomenten el desarrollo de estas habilidades para que la situación de aprendizaje pueda llevarse a cabo con mayor éxito.

En cuanto a los **saberes**, el alumnado debe de haberse iniciado en algunos aspectos relacionados con la **aceptación de la incertidumbre**, además de haber llevado a cabo algunas **aproximaciones a las dimensiones que componen el pensamiento computacional** a través de **juegos motores, juegos de mesa y de asamblea**.

Todo esto les permitirá movilizarse eficazmente en esta situación de aprendizaje y poder alcanzar mayores niveles de dominio relacionados con las competencias específicas asociadas y desarrollar otras relacionadas con el pensamiento crítico, las funciones ejecutivas y la capacidad de anticipación y aceptación de la incertidumbre.

Dentro de la programación, la situación de aprendizaje queda enmarcada en el proyecto que se está llevando a cabo sobre cuentos, partiendo como hemos dicho anteriormente de un elemento significativo y motivador para ellos.

Copyright 2026

Copyright 2026

5.3 Concreción curricular

En este apartado se detallan las **competencias específicas**, **criterios de evaluación** y **saberes** que se van a trabajar en la situación de aprendizaje **"Sopla sopla cerdito"**

5.3. CONCRECIÓN CURRICULAR.

En este apartado se detallan las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes que se van a trabajar en la situación de aprendizaje "Sopla sopla cerdito"

5.3.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Del área: Crecimiento en Armonía.

- **Competencia específica 1**

Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

Del área: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- **Competencia específica 1**

Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

- **Competencia específica 2**

Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Copyright 2026

Del área: Comunicación y Representación de la Realidad.

- **Competencia específica 1**

Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

- **Competencia específica 2**

Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes

5.3.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Del área: Crecimiento en Armonía.

1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.

1.4. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.

Del área: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.

1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.

2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

Copyright 2026

Del área: Comunicación y Representación de la Realidad.

1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.

5.3.3 SABERES

Del área: Crecimiento en Armonía.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
- Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

Del área: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

Copyright 2026

- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

Del área: Comunicación y Representación de la Realidad

A. Intención e interacción comunicativas.

- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números…

Copyright 2026

5.4 Vinculación con las competencias clave.

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Se favorece la adquisición progresiva de c**onocimientos, destrezas y actitudes relacionadas con los intercambios lingüísticos de manera respetuosa a partir de diálogos espontáneos y dirigidos**. Se favorecerá la aparición de expresiones a partir de vivencias o situaciones que el alumnado viva y que estén impregnadas de sus sentimientos y emociones. La expresión oral supone la base para construir el aprendizaje, siendo un medio de comunicación y una herramienta para el aprendizaje, que hace posible el fomento de la relación social, el acercamiento a la cultura y el conocimiento del entorno.

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Se plantea el desarrollo de la competencia utilizando como vehículo el **juego** y haciéndolo un motor para la motivación. Se propone el **enfoque coeducativo** que potencie la curiosidad y el querer aprender del alumnado a través de aprendizajes que respeten sus ritmos y les permitan descubrir el funcionamiento de las cosas. Se promueve, así, el desarrollo de la creatividad a través de las **destrezas lógico matemáticas** y la iniciación en el **pensamiento científico** utilizando la manipulación y la experimentación sencillas. Se invita, asimismo, a **clasificar, observar, probar, manipular, sentir**,... elementos del entorno natural y social que promuevan la formulación de preguntas e hipótesis y movilicen los aprendizajes en el alumnado, haciendo que estos lleven a cabo una reflexión crítica y sean capaces de expresar sus opiniones.

Además se promueven el desarrollo de hábitos de vida saludable, el conocimiento del medio ambiente y el respeto a la naturaleza.

Copyright 2026

- ## Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Se promueve el **desarrollo de la identificación de sentimientos y emociones** como vehículo **para el conocimiento de sí mismo y la autorregulación del alumnado**, así como el **desarrollo de actitudes de comprensión y empatía.**

Además, esta etapa abre el círculo social más allá de la familia por lo que se promueve el desarrollo de una serie de habilidades sociales y normas que permitan relacionarse de manera positiva y crecer en sociedad, siendo parte activa de esta, y participando de ella a través de la experimentación con otras personas, la cooperación y el trabajo en equipo.

Resulta especialmente relevante que los niños y las niñas se inicien en el **reconocimiento, la expresión y el control progresivo de sus propias emociones y sentimientos**, y avancen en la **identificación de las emociones y sentimiento**s de los demás, así como en el **desarrollo de actitudes de comprensión y empatía**. Por otro lado, la escolarización en esta etapa supone también el descubrimiento de un entorno diferente al familiar, en el que se experimenta la satisfacción de aprender en sociedad, mientras se comparte la experiencia propia con otras personas y se coopera con ellas de forma constructiva. Para ello, los niños y las niñas comienzan a poner en marcha, de manera cada vez más eficaz, recursos personales y estrategias que los ayudan a desenvolverse en el entorno social con progresiva autonomía y a resolver los conflictos a través del diálogo en un contexto integrador y de apoyo.

- ## Competencia emprendedora (CE)

La Educación Infantil promueve el desarrollo de técnicas en las que el alumno potencia su **motivación y creatividad**. En una etapa en la que el **juego es el hilo conductor** del aprendizaje. Se fomentan, así, gracias a él diferentes prácticas que ayudan al alumnado a desarrollar la **innovación y la creación de proyectos**, favoreciendo de esta forma la **autonomía** y permitiendo al **alumnado materializar algunas de sus ideas.**

Se asientan, pues, las bases del pensamiento emprendedor, a través de metodologías que permiten al alumnado elegir, establecer sus propias ideas y crear, siempre teniendo en cuenta la importancia del trabajo en equipo y los roles que se desempeñan en este tipo de agrupamientos.

Copyright 2026

5.5 Relación con los objetivos de la etapa.

a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.

b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Copyright 2026

5.6 Metodología

La metodología seguida en esta situación de aprendizaje está basada en la **significatividad de los aprendizajes.** Partimos, así, de algo cercano al alumnado, los cuentos, para llevar a cabo el desarrollo de las destrezas vinculadas con las **dimensiones del pensamiento computacional** utilizando como recurso motivador el robot **Tale Bot.**

Utilizamos, asimismo, el **aprendizaje colaborativo,** ya que muchos de los agrupamientos son en equipo, fomentando así el aprendizaje entre iguales y la asignación de roles. Esto permite a todos los alumnos y alumnas poder participar activamente y sentirse parte del grupo.

A través del **juego,** llevaremos a cabo, asimismo, una **propuesta basada en la gamificación a través de varios retos en los cuales Tale Bot se adentrará en el cuento de los tres cerditos y los ayudará a escapar del lobo.** Por tanto, la gamificación será la base de esta situación de aprendizaje teniendo siempre en cuenta los ritmos individuales y el nivel madurativo de los niños y niñas.

En cada proceso/tarea se trabajarán aspectos relacionados con los tres cerditos y el bosque a través de las **dimensiones computacionales**.

Se propone, pues, una **metodología activa** en la que el alumnado sea autónomo y deba tomar decisiones, favoreciendo así el aprendizaje basado en el pensamiento a través de retos que tienen que resolver y en los que será necesario la aplicación y desarrollo de destrezas del pensamiento computacional.

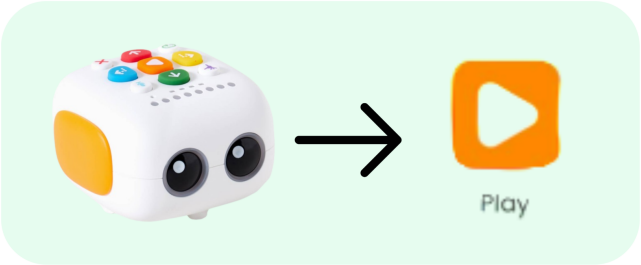
Técnicas y dinámicas de grupo: en cada uno de los procesos se van a proponer diferentes agrupamientos que irán acompañados de diversas técnicas dependiendo de destreza y de la dimensión del pensamiento computacional. Así, habrá tareas en gran grupo, en equipo y de manera individual, con el fin de atender así a la individualidad y contribuir a una personalización de los aprendizajes.

Copyright 2026

5.7 Sesiones de trabajo

SESIÓN 1: ¿QUÉ HAY EN ESA CAJA?

En esta sesión vamos a presentar nuestra **Situación de aprendizaje** al alumnado a través de una **actividad de motivación.** Para ello, colocaremos en la asamblea **una caja sorpresa** y dentro de ella estará tale bot junto con el cuento de los tres cerditos y un mensaje grabado en el robot. Además de todo esto, incluimos una **tira de pictogramas** con las instrucciones de lo que hay que hacer (dará el comando de play)



En asamblea vemos la caja y pensamos qué puede haber dentro. El encargado del día la abre y descubrimos el robot. Si ya lo conocemos, hablamos de qué puede estar haciendo ahí dentro, y si no lo conocemos lo describimos y pensamos para qué puede servir.

A continuación **seguimos las instrucciones de la tira de comando y le damos al play.** Podemos haber grabado un mensaje tipo a este:

Hola amigos y amigas de la clase 2º de infantil del colegio (nombre), os traigo una aventura escondida en este cuento que ya conocéis, los 3 cerditos. Este cuento es uno de mis favoritos y quiero que juguemos con el y aprendamos muchas cosas. Para ello os enseñare muchos retos que tendréis que resolver en gran grupo o por equipos. Por cada reto que resolváis os daré un trocito de puzzle de los 3 cerditos y entre todos debéis de completarlo. ¿Os apetece jugar?

Tras escuchar el mensaje, **sacamos el cuento de la caja y lo contamos en gran grupo.** Una vez contado el cuento hacemos un repaso de éste, hablando de su argumento, y los personajes. Podemos dramatizar las frases más típicas.

Copyright 2026

SESIÓN 2: ¿DÓNDE ESTÁ MI CASITA?

En esta sesión **vamos a comenzar usando el robot únicamente con los comandos del nivel 1,** para ir recordando algunos movimientos, es decir, solo moveremos el robot hacia adelante o hacia atrás.

Dependiendo del nivel de autonomía en el manejo del robot y del número de robots con los que contemos podemos hacer la **actividad en gran grupo o pequeño grupo.**

Presentamos un tablero lineal del número de casillas que deseemos, si jugamos por equipos, cada equipo será un cerdito, y debe de llegar a su casita programando al robot.



Una vez hayamos completado el reto obtenemos la primera pieza del puzzle.

SESIÓN 3: ORDENANDO EL CUENTO.

En esta ocasión, podemos utilizar un **tablero lineal o cuadrícula,** y en él podemos poner **tantas imágenes del cuento como queramos.** En nuestro caso pondremos :

- Los tres cerditos y el lobo en el bosque.
- Cerditos construyendo las casas.
- Lobo soplando la casita de paja
- Lobo soplando la casita de madera
- Lobo soplando la casita de ladrillo

- Lobo saliendo corriendo de la casita de ladrillo.

Es una actividad que **se recomienda hacer en gran grupo,** ya que en torno a ella podemos dialogar, recordar el cuento y dramatizarlo.



Así, colocamos a tale bot en el tablero y les pedimos que observen las imágenes y nos digan **cuál es la primera imagen** del cuento, una vez seleccionada, deberán de programar al robot para ir hasta esa imagen. Podemos ayudarnos de las tarjetas de comando para hacerlo, dependiendo de si el alumnado está en el **nivel 2 o 3 de juego.**

Además, podemos pedirles que cuando lleguen a la imagen, utilicen el **comando de voz** para grabar lo que pasa en esa imagen, por ejemplo "Erasé una vez unos cerditos que vivían en un bosque donde había un lobo que se los quería comer".

Otra versión del juego sería elaborar **unos códigos qr** con la narración de cada escena y que los alumnos y alumnas capturen el código, escuchen el audio y tengan que programar al robot para ir a la escena relacionada con ese audio.

SESIÓN 4: !A CONSTRUIR CASITAS!

Esta sesión nos va a permitir **desarrollar la creatividad de nuestro alumnado.** Para comenzar, ofreceremos al alumnado **un rincón con diferentes materiales**

- Paja o material que lo simule.
- Palitos de madera o de polo.
- Construcciones

Podemos ofrecerlo en gran dimensión en el aula de psicomotricidad para que construyan a lo grande.

En la primera actividad, los alumnos y alumnas deberán de construir las 3 casas de los cerditos, para ello se dividirán en tres equipos y deberán de seleccionar el material y transportarlo hasta el lugar donde van a construir la casita.

Tras esto, observamos la casita de los demás y podemos dramatizar el cuento.

En la segunda actividad utilizamos un tablero, puede ser un tablero en blanco, aunque recomendamos que sea elaborado por nosotros mismos para que tenga más casillas de juego. **Ponemos a tale bot el complemento de agarre.** En un lado del tablero situamos materiales que simulen los materiales de construcción de las casitas y en el otro cada una de las casitas.

Podemos jugar con 1 o 3 tale bots dependiendo de los recursos con los que contemos.

Copyright 2026



La tarea consiste en programar a tale bot para recoger el material y llevarlo a la casita correspondiente utilizando los brazos de agarre.

SESIÓN 5: ¿QUIÉN ES QUIÉN?

En esta actividad proponemos utilizar los **comandos de movimiento** junto con el **comando de voz y baile.** Trabajaremos además la lectoescritura y la expresión oral.

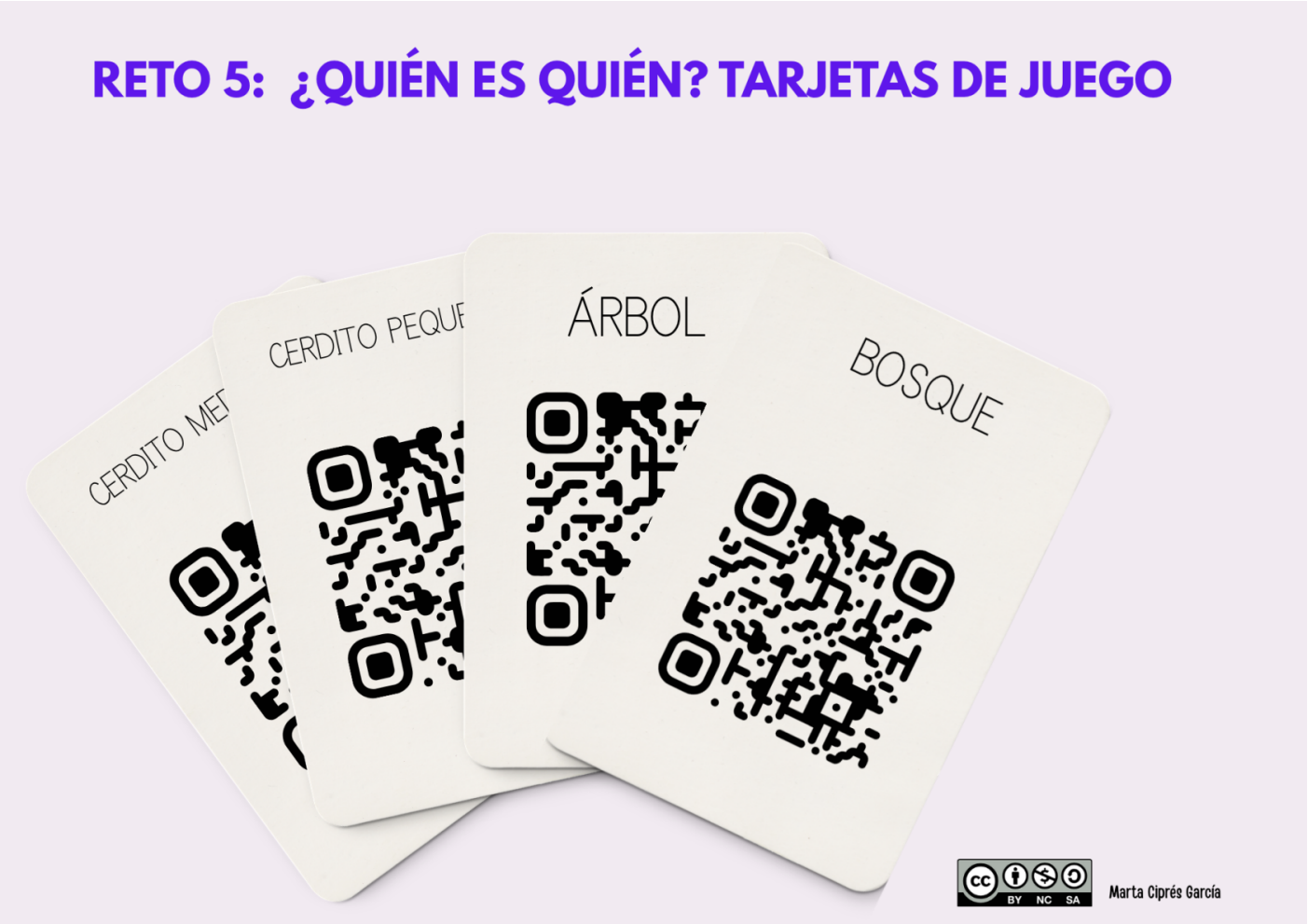
Se presenta un **tablero con los personajes y vocabulario del cuento** (cerdito mayor, pequeño y mediano, lobo, casita, árbol, bosque, paja, madera y ladrillo), **el alumnado debe de coger una tarjeta** (podemos hacerlo con códigos qr con audio), **y debe de reconocer la palabra del vocabulario y programar a tale bot hasta ahí.** Una vez ahí deberán de utilizar el **comando de voz para grabar la palabra.**

RETO 5: ¿QUIÉN ES QUIÉN?





Marta Ciprés García



SESIÓN 6: LOS CERDITOS PINTORES.

En esta actividad utilizaremos el **complemento de dibujo** para **crear un "cuadro"** con diferentes colores, experimentando libremente. Podemos hacerlo por equipos o en gran grupo.

Les dejaremos el robot con el complemento y les pediremos que programen libremente a Tale bot para que se mueva y cree un cuadro.

Utilizaremos papel continuo para que el robot se mueva por el espacio y trace diferentes dibujos. **Podemos proponerles que utilicen el comando de baile.**

R**ecomendamos hacer la actividad por equipos si tenemos varios robot** y al finalizar ésta observar entre todos los cuadros y ver si ha salido alguna figura (círculos, cuadrados), o algún dibujo como caminos.

SESIÓN 7: CORRE CORRE CERDITO.

En esta actividad utilizaremos **un tablero con varias casillas** (entre 16 y 20 sería adecuado) aunque podemos utilizar el que se adapte mejor a nuestras circunstancias.

Es una actividad tipo el gato y el ratón y **podemos plantearla con diferentes agrupamientos y número de jugadores y jugadoras dependiendo de los recursos y el grado de autonomía en su manejo.**

Por ejemplo, podemos hacer 4 equipos, y jugar en gran grupo. Los materiales que necesitaremos serán:

- 4 tale bots a los que podemos disfrazar de cerditos y lobo.
- Tablero de 20 casillas con las imágenes de las 3 casitas. Podemos añadir cruces en el tablero que impidan pasar por algunas casillas o hacer caminos para que solo puedan pasar por esas casillas (tipo laberinto)
- Un dado.



El juego consiste en **tirar el dado y moverse por el tablero**. En el caso de los cerditos deberán de llegar a su casa antes de que los pille el lobo, y en el caso del lobo deberá de coger a los cerditos antes de que éstos se refugien.

SESIÓN 8: CONSTRUYENDO EL PUZZLE.

Sesión de cierre de la situación de aprendizaje, en ella recordamos lo aprendido y construimos el puzzle con las piezas que hemos ido consiguiendo.

Copyright 2026

5.8 Evaluación de los aprendizajes.

Productos evaluables

- Observación sistemática.
- Documentación pedagógica de cada una de las sesiones por parte de la maestra.
- Producciones del alumnado:

Técnicas de evaluación

- Observación directa y sistemática.
- Interacción y preguntas al alumnado.
- Análisis de las producciones del alumnado.
- Registro de notas.
- Rúbrica de evaluación.

Instrumento de heteroevaluación

Para la evaluación de la situación de aprendizaje se utilizará la siguiente rúbrica:

TAREA MÓDULO 5	APTO	NO APTO

Copyright 2026

La propuesta incluye todos los elementos de concreción curricular (objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación, saberes, competencias clave y metodología)		
La propuesta tiene al menos 5 sesiones de trabajo.		
La propuesta incluye una contextualización (número de alumnado, etapa, nivel, tipo de centro y recursos con los que se cuenta)		
Incluye una justificación de cada una de las sesiones en la cual se refleja las funciones que se trabaja.		
Destaca los niveles en los que se podría aplicar cada una de las sesiones que se propone.		
La tarea es entregada en pdf		
El vídeo es entregado a través de una url embebida en el pdf.		
La extensión de la tarea es adecuada.		

Copyright 2026