4.4 Secuencia didáctica con Tale Bot.

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.**

2. TEMPORALIZACIÓN Y RELACIÓN CON LA PROGRAMACIÓN:

Copyright 2026

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.

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"

3.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Copyright 2026

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.

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

3.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Copyright 2026

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.

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.

3.3 SABERES

Del área: Crecimiento en Armonía.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

Copyright 2026

- 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.

- 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.

Copyright 2026

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

D. Aproximación al lenguaje escrito.

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

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. 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.

Revision #11
Created 2026-05-30 15:30:54 CEST by Marta Ciprés García
Updated 2026-06-03 16:42:12 CEST by Marta Ciprés García

Copyright 2026