

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 nictogramas** con las instrucciones de lo que hay que



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.

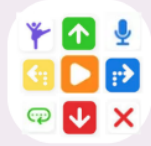
SESIÓN 2: ¿DÓNDE ESTÁ MI CASITA?

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.

SESIÓN 2: ¿DÓNDE ESTÁ MI CASITA?



							
---	--	---	--	---	--	--	---

Marta Ciprés García

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 :

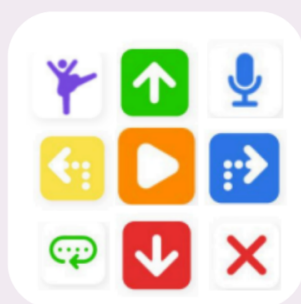
- Los tres cerditos y el lobo en el bosque.
- Cerditos construyendo las casas.
- Lobo soplando la casita de paja
- Lobo soplando la casita de madera



- 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.

SESIÓN 3: ORDENANDO EL CUENTO



Marta Ciprés García

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 "Erase 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.

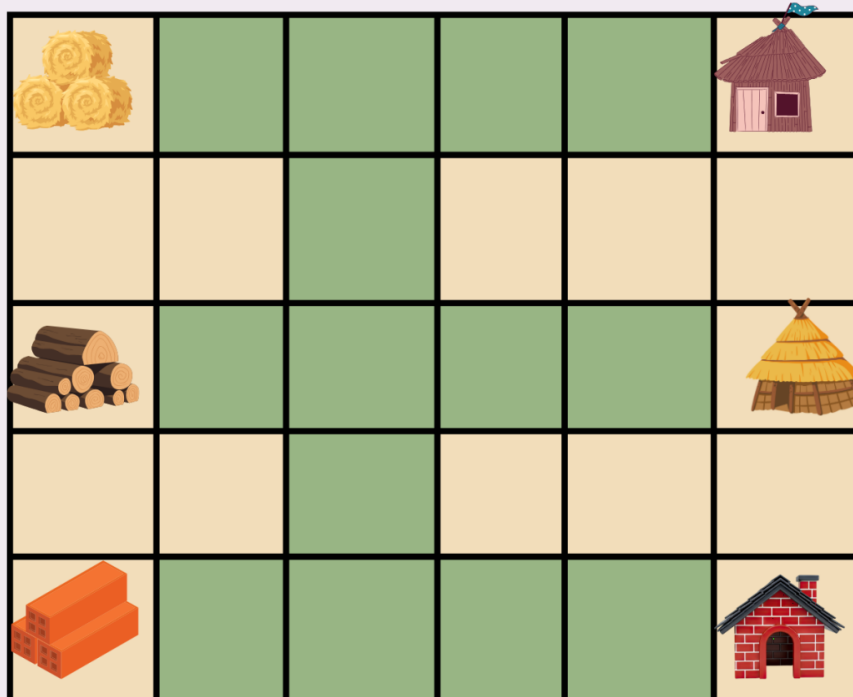
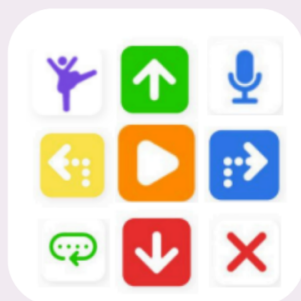
En la primera actividad, los alumnos y alumnas deberán de construir las 3 casas de los cerditos, para ello se dividirán en tres equipos y deberán de seleccionar el material y transportarlo hasta el lugar donde van a construir la casita.

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.

SESIÓN 4: A CONSTRUIR CASITAS



Marta Ciprés García

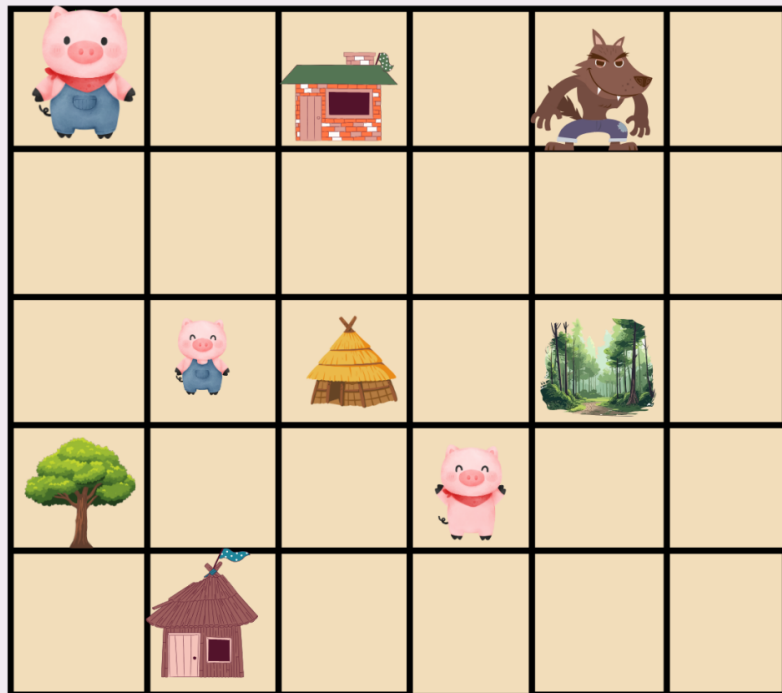
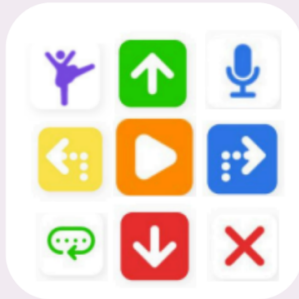
La tarea consiste en programar a tale bot para recoger el material y llevarlo a la casita correspondiente utilizando los brazos de agarre.

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

RETO 5: ¿QUIÉN ES QUIÉN? TARJETAS DE JUEGO



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.**

Recomendamos 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.



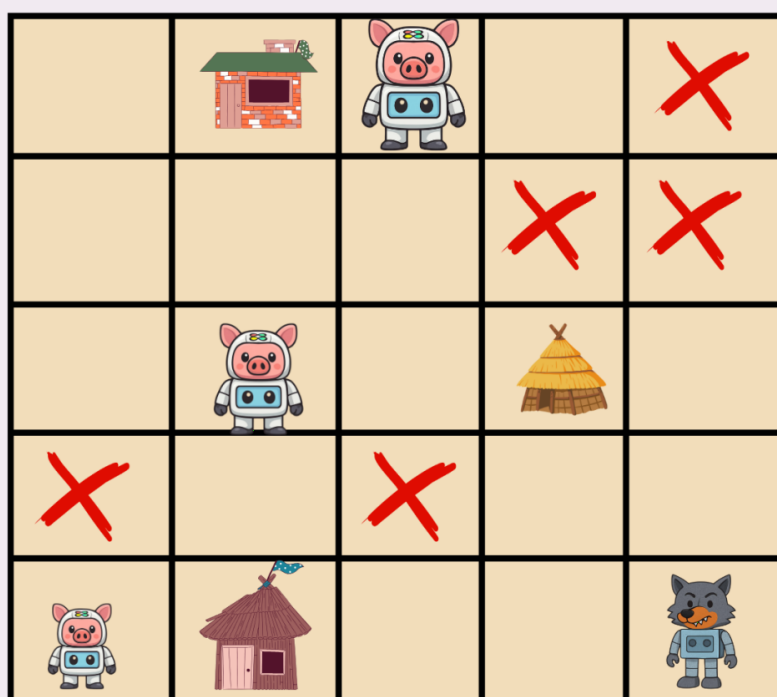
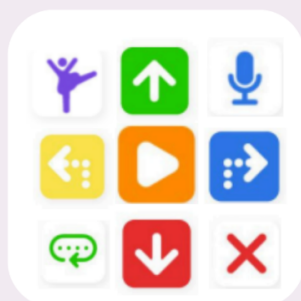
En esta actividad utilizaremos **un tablero con varias casillas** (entre 16 y 20 sería adecuado) aunque podemos utilizar el que se adapte mejor a nuestras circunstancias.

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.

RETO 5: CORRE CORRE CERDITO



Marta Ciprés García



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.

Revision #6

Created 2026-05-30 16:16:26 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2026-06-11 10:41:57 CEST by Marta Ciprés García