

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 interdisciplinarios 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".



Revision #4

Created 2026-05-30 16:11:47 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2026-06-03 16:18:46 CEST by Marta Ciprés García