

# SIGUE AL ROBOT

## Actividad Pensamiento Computacional



**Nivel:** Educación Infantil.

**Área:** Descubrimiento y exploración del entorno.

**Tipología:** Desenchufada.



# Índice

1. ¿Qué es?
2. ¿A quién va dirigida?
3. Objetivos
4. ¿Cómo usarla?
5. Materiales
6. Modelos de cartas de acción
7. Elementos curriculares
8. Instrumentos de evaluación

# ¿Qué es?

Juego guiado de  
imitación y  
seguimiento



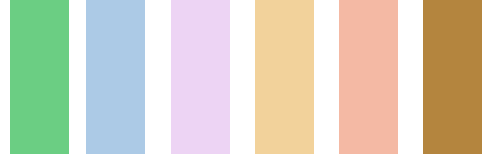
# ¿A quién va dirigida?

Etapas:

- Educación Infantil







# Objetivo

Desarrollar habilidades iniciales de pensamiento computacional a través de una actividad de movimiento, donde las niñas y los niños sigan sencillas instrucciones para imitar los movimientos de un robot, usando el propio cuerpo.





# Objetivos específicos



Estimular la comprensión de instrucciones sencillas mediante el seguimiento de direcciones.



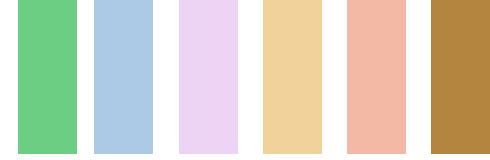
Introducir el concepto de secuencia de pasos como parte del pensamiento computacional.



Fomentar la exploración del propio cuerpo y del espacio circundante, desarrollando la coordinación motora.



Desarrollar la socialización a través de la imitación y el juego grupal.



# ¿Cómo usarla?

## Fase 1: Preparación

Se reúne a las niñas y a los niños en círculo, y se les presenta al "robot": "*Hoy vamos a jugar con nuestro amigo el robot. Él hace cosas divertidas y nosotros lo vamos a imitar.*"

Explica que el robot necesita ayuda para moverse y que ellos seguirán sus acciones.





# ¿Cómo usarla?

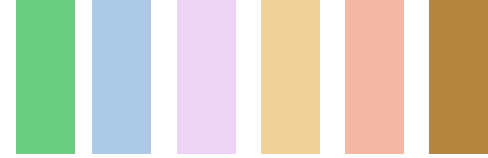
## Fase 2: Seguimiento de acciones

La persona adulta muestra una carta con una acción simple (ej. caminar), moviendo al robot para que realice esa acción. Las niñas y los niños deben imitar lo que hace el robot.

Alterna entre acciones; mostrando otras cartas con movimientos como saltar, girar o aplaudir.

A medida que las niñas y los niños imitan al robot, se les anima a describir lo que están haciendo: "*¡Mira, estamos caminando como el robot!*", ayudando a reforzar el lenguaje y la relación con las acciones.





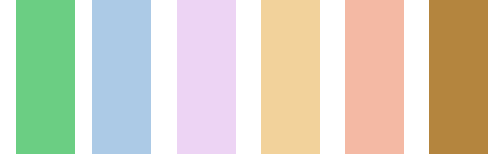
# ¿Cómo usarla?

## Fase 3: Exploración de secuencias

Finaliza la actividad con una acción de relajación, como “acurrucarse como el robot al dormir”. Esto ayuda a calmar el ambiente tras la actividad física.

Se les pregunta a las niñas y los niños: “¿Qué hicimos con el robot hoy? ¿Qué movimiento te gustó más?”





# ¿Cómo usarla?

## Fase 4: Evaluación

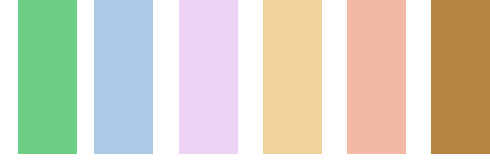
Al terminar la actividad evalúala utilizando instrumentos de evaluación sencillos, por ejemplo, puedes utilizar un “semáforo de satisfacción” como ticket de salida.



# Materialles

- Un muñeco o figura de robot que pueda moverse (puede ser una marioneta o simplemente una figura que se use para el rol).
- Cartas grandes con imágenes simples que representen acciones del robot (ej. caminar, saltar, girar, aplaudir).
- Música suave de fondo (opcional, para crear ambiente de juego).





# Modelos de cartas de acción



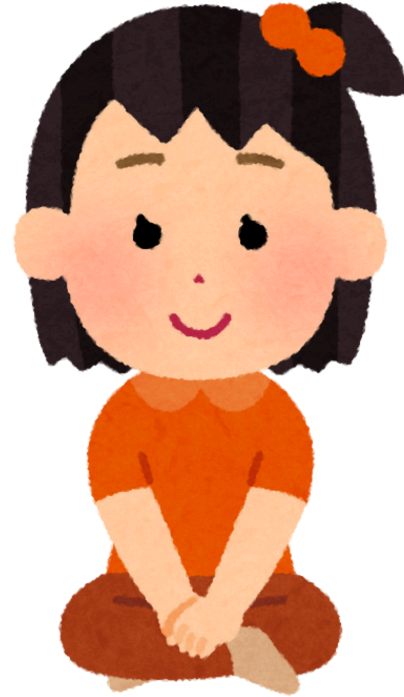


# Modelos de cartas de acción

**ANDAR**



**SENTARSE**



# Modelos de cartas de acción

**LEVANTAR BRAZO**



**SALTAR**



# Modelos de cartas de acción

**LEVANTO LOS  
BRAZOS**

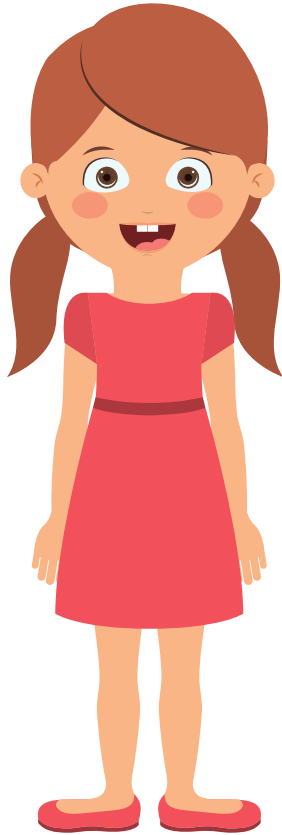


**TUMBARSE**



# Modelos de cartas de acción

**FIRME**



**ANDAR**

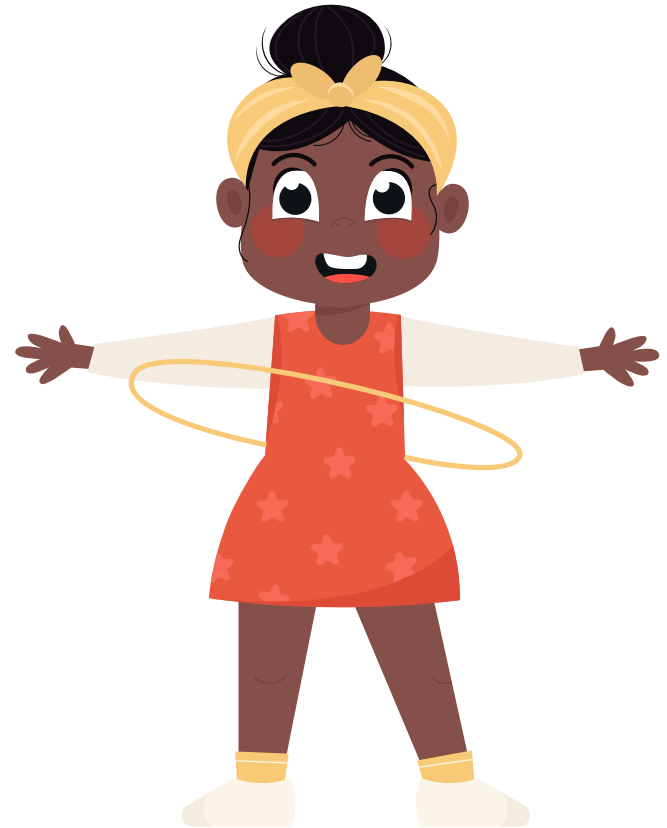


# Modelos de cartas de acción

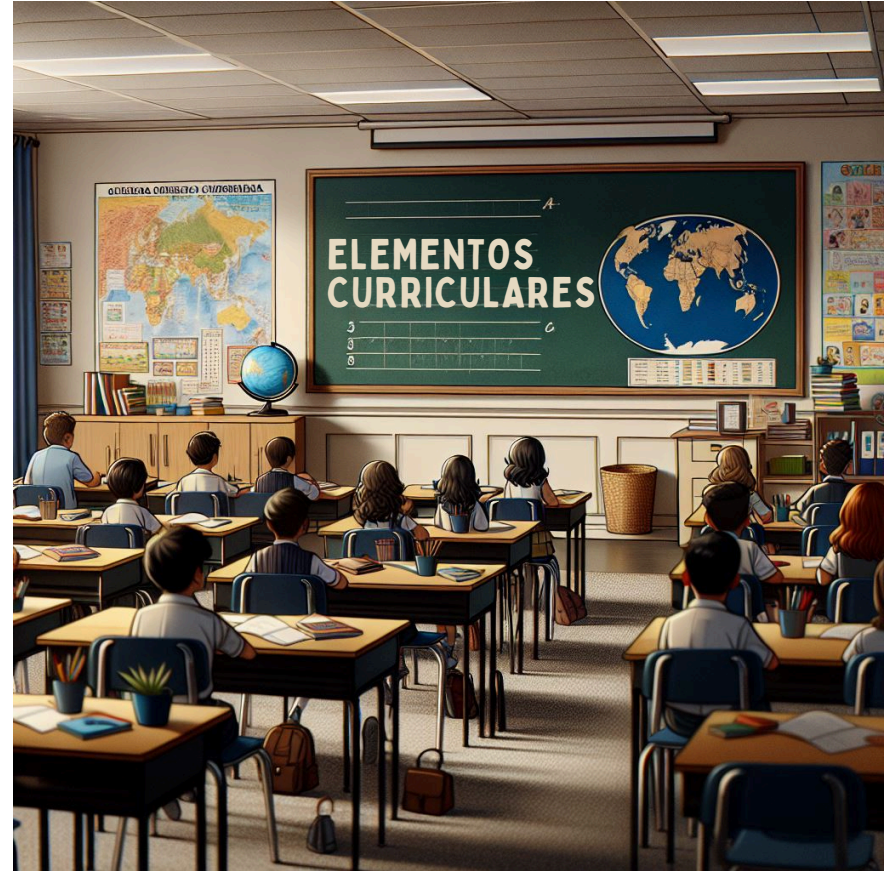
**APLAUDIR**



**GIRAR**



# Elementos curriculares



# Habilidades y destrezas que se trabajan

- **Desarrollo motriz:** Coordinación corporal mediante el seguimiento de acciones como caminar, saltar o girar.
- **Pensamiento computacional:** Introducción al concepto de secuencias simples, relacionando una acción con otra de manera lógica.
- **Desarrollo cognitivo y lingüístico:** Asociación entre palabras y acciones a través de la descripción de los movimientos.
- **Capacidades sociales y emocionales:** Participación grupal e imitación, lo que fomenta la colaboración y la observación de los demás.





# La actividad en el Curriculum

## E. Infantil

- Área 2
  - C.E 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.
    - Criterio 2.5: Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.
    - Saberes Básicos
      - Conocimiento y utilización de cuantificadores básicos en contextos reales y de juego.
      - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. La serie numérica.
      - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.
      - Pautas y actitudes para la indagación en el entorno. Iniciación al método científico: imágenes, mapas, itinerarios, cuadernos de campo, etc.
      - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
      - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
      - Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.





# Instrumento de evaluación

Una rúbrica simple con tres niveles de logro

Excelente

Participa activamente, sigue las secuencias de movimientos correctamente y colabora bien con el grupo.

Satisfactorio

Participa en la actividad, sigue la mayoría de las secuencias de movimientos correctamente y colabora con el grupo.

Necesita mejorar

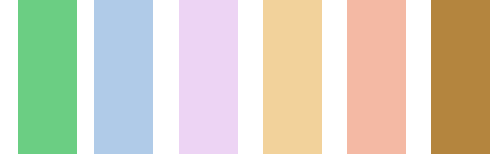
Participa de manera ocasional, tiene dificultades para seguir secuencias o moverse en grupo, y requiere apoyo adicional.




# Evaluación Docente


AL FINALIZAR UNA SESIÓN / TALLER/ESTACIÓN DE JUEGO

	GENIAL MANTENER	MEJORABLE	NUEVA PROPUESTA
SECUENCIA DIDÁCTICA			
ESTRATEGIAS			
MATERIALES			
EVALUACIÓN			

# Ticket de evaluación para alumnos



<b>Dibuja algo que aprendiste hoy</b>		
<b>Escribe una cosa que te gustó de la clase de hoy</b>	<hr/>	
<b>Escribe una pregunta que tengas sobre lo que aprendimos hoy</b>	<hr/>	
<b>Marca con una carita cómo te sentiste hoy en clase</b>	 (Feliz)  (Regular)  (Triste)	

<b>Título</b>	<b>SIGUE AL ROBOT</b>
<b>Autoría</b>	Equipo de dinamizadores y dinamizadoras del Programa Código Escuela 4.0 Cantabria (Curso 2024-2025)
	Tablas y figuras: Equipo CITED
	Imágenes: Equipo CITED
<b>Coordinación</b>	CITED (Centro de Innovación en Tecnologías de la Educación de Cantabria)  Consejería de Educación, Formación Profesional y Universidades de la Comunidad Autónoma de Cantabria.
<b>Licencia</b>	 <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</a>