

* Palabras del invierno

Etapa: Infantil

Nivel: 2º ciclo

Área: II. Descubrimiento y exploración del entorno.
III. Comunicación y representación de la realidad.

Tipología de la actividad:

 **Desenchufada**

 Programación

 Robótica



Imagen 1

Palabras del invierno. Lorena de Haro, Copilot, CC BY SA 4.0

* Palabras del invierno

Sesiones	Agrupamiento	Espacios	Metodologías	Contexto
1	<ul style="list-style-type: none">• Parejas• Tríos	<ul style="list-style-type: none">• Aula ordinaria• Patio• Aula transformadora	<ul style="list-style-type: none">• ABJ• PC desconectado• Aprendizaje cooperativo	<ul style="list-style-type: none">• Personal• Educativo

Competencias clave	ODS
<ul style="list-style-type: none">• CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC	<ul style="list-style-type: none">• ODS 4• ODS 10• ODS 13 (transversal)

Objetivos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Adquirir nuevo vocabulario relacionado con el invierno.• Desarrollar la conciencia fonológica.• Iniciar la lectoescritura.• Desarrollar la orientación y estructuración espacial.• Iniciarse en la secuenciación lógica.• Introducir algoritmos sencillos.• Fomentar el trabajo colaborativo y la escucha activa.• Potenciar la resiliencia y la resolución de problemas.

Elementos del PC



Palabras del invierno

Descripción de la actividad

- La actividad aborda la lectoescritura de las palabras, sobre todo el reconocimiento de las letras asociadas a su sonido. Se trata de construir la palabra que aparece en la tarjeta y localizar el dibujo al que hace referencia.
- Podemos nivelar esta actividad buscando todas las letras o solo la inicial, las vocales... También podemos utilizar todas las letras del abecedario o solo aquellas que se necesitan, solo las imágenes, fichas de movimiento, fichas de obstáculo...

Palabras del invierno

Secuenciación de la actividad

1. Se agrupa al alumnado por parejas y se establecen dos roles que irán intercambiando por turnos: persona PROGRAMADORA (diseña la secuencia de movimientos) y persona ROBOT (ejecuta la secuencia de movimientos).
2. Cada pareja elige una carta que solo mira la persona PROGRAMADORA.
3. La persona PROGRAMADORA establece la secuencia de movimientos que debe seguir la persona ROBOT para pasar, en orden, por cada una de las letras que forman la palabra.
4. La persona ROBOT ejecuta la secuencia y va recogiendo o apuntando las letras por las que pasa.
5. La persona ROBOT expresa oralmente la palabra que ha obtenido y recoge la imagen asociada a la misma.
6. La persona PROGRAMADORA (o DEPURADORA si se ha establecido un tercer rol) comprueba que es correcto. Si es así, la pareja obtiene un punto. Si no es así, deben volver a comenzar.
7. El objetivo es conseguir el mayor número de palabras posible.

Palabras del invierno

Saberes básicos

Área II:

BLOQUE A:

- Sensaciones, el sentido socioemocional de los descubrimientos mediante la experiencia en el mundo que los rodea.
- Interés, curiosidad y actitud de respeto durante la exploración.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

BLOQUE B:

- Las relaciones entre lo que se conoce y lo que es nuevo.
- La interacción en el entorno social, físico y natural.
- Estrategias de investigación elementales: observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis.
- Iniciativa en la planificación siguiendo procedimientos científicos en el entorno próximo.
- Procesos y herramientas para proponer, anticipar y comunicar soluciones a problemas sencillos de su entorno desde el descubrimiento, la creatividad y la imaginación.
- Autoevaluación y coevaluación de los planteamientos y de los resultados encontrados.
- Satisfacción propia y compartida en los procesos y los descubrimientos.

Área III:

BLOQUE B:

- Comprensión de mensajes orales en las dos lenguas oficiales.
- Articulación de palabras y estructuras sencillas. Juegos de imitación lingüísticos, de percepción auditiva y conciencia fonológica.
- Estrategias y convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

Competencias específicas

Área II:

- CE 2: Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico-matemáticas, científicas y tecnológicas elementales.

Área III:

- CE 1: Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación.
- CE 2: Comprender mensajes y representaciones sencillas de la vida cotidiana por medio de varios lenguajes, tomando como base conocimientos y recursos de su propia experiencia.
- CE 3: Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares.
- CE 4: Interactuar en situaciones cotidianas utilizando las dos lenguas oficiales en el contexto escolar mediante funciones comunicativas básicas y valorar la riqueza comunicativa que esto supone.

Criterios de evaluación

Área II:

- Utilizar nociones temporales básicas para organizar su actividad y ordenar secuencias.
- Proponer secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas y retos sencillos, y utilizar cuantificadores temporales y ordinales.
- Participar en proyectos colaborativos sencillos, compartir y valorar opiniones propias y ajenas, así como expresar sus conclusiones.
- Tomar decisiones, mostrando iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales.
- Mantener la actividad que está desarrollando, aunque no se obtengan los resultados esperados, y solicitar el acompañamiento en los aprendizajes cuando sea necesario.

Área III:

- Utilizar los diferentes lenguajes en su entorno inmediato y experimentar las posibilidades de los materiales, técnicas y los instrumentos propios de estos lenguajes.

Palabras del invierno

Instrumentos de evaluación

- **Observación directa:** participación, colaboración, resolución de problemas y aplicación de estrategias computacionales.
- **Portfolio del alumnado:** vídeos o fotografías de la realización de la actividad.
- **Lista de cotejo**
- **Rúbrica de la actividad**

Criterios	3	2	1
Participación	Participa cuando se le invita	Participa solo a veces	No participa sin ayuda
Colaboración	Colabora adecuadamente	Le cuesta colaborar	Necesita ayuda constante
Resolución de problemas	Resuelvo con un poco de ayuda	Se bloquea con facilidad	Necesita guía directa
Estrategias computacionales	Aplica estrategias con ayuda	Necesita ayuda frecuente	No utiliza estrategias sin guía

Palabras del invierno

Criterios	En proceso	Iniciado	Conseguido	Excelente
Conciencia Fonológica y Léxica	No identifica la relación entre el sonido y la letra inicial de las palabras del invierno.	Identifica la letra inicial solo con ayuda constante de la maestra.	Identifica por sí mismo la letra inicial y reconoce palabras del vocabulario.	Reconoce la inicial, deduce letras intermedias/finales y amplía el vocabulario.
Pensamiento Algorítmico	Coloca flechas al azar sin lógica ni orden de recorrido.	Planifica rutas muy cortas (1-2 pasos) pero se pierde en recorridos largos.	Secuencia correctamente una serie de movimientos para llegar a la letra meta.	Diseña de forma autónoma rutas óptimas esquivando obstáculos con fluidez.
Orientación Espacial	Confunde de forma constante los conceptos delante, detrás, izquierda y derecha.	Domina las nociones "delante/detrás", pero confunde "izquierda/derecha" en los giros.	Se orienta bien en el tablero respetando las direcciones de las flechas.	Muestra un excelente dominio espacial, tanto de forma gráfica como con su cuerpo.
Depuración de Errores (Debugging)	Se frustra ante el error o no es capaz de ver que el robot se ha equivocado.	Detecta que el robot ha fallado, pero necesita ayuda guiada para cambiar la flecha.	Detecta el fallo en la secuencia y cambia la tarjeta incorrecta de forma autónoma.	Anticipa el error antes de ejecutarlo o propone soluciones alternativas al instante.
Trabajo Cooperativo y Roles	No respeta el turno de juego ni acepta el rol que le ha tocado (guía/robot).	Respeta el turno pero le cuesta comunicarse o coordinarse con su pareja de juego.	Colabora activamente en parejas, asume su rol y escucha las indicaciones del otro.	Muestra gran empatía, ayuda a su compañero/a sin darle la respuesta y dialoga.

Palabras del invierno

EP = En proceso

Lista de cotejo

	SI	NO	EP	OBSERVACIONES
1. Cuenta correctamente las casillas que separan al robot del objetivo.				
2. Elige las tarjetas de flechas correctas según el movimiento que quiere hacer.				
3. Sabe guiar al compañero/a usando comandos verbales o visuales de dirección.				
4. Es capaz de cambiar la estrategia si una casilla está bloqueada por un obstáculo.				
5. Mueve su cuerpo de forma coordinada por el tablero gigante cuando hace de "robot".				
6. Reconoce visualmente la grafía de la letra que le toca buscar.				
7. Asocia el sonido de la palabra (p. ej. bufanda) con su letra inicial (B).				
8. Utiliza de forma oral el vocabulario del invierno trabajado en la sesión.				
9. Mantiene la atención en las instrucciones que le da su compañero/a de juego.				
10. Muestra una actitud positiva de ayuda mutua y respeta el material de juego.				

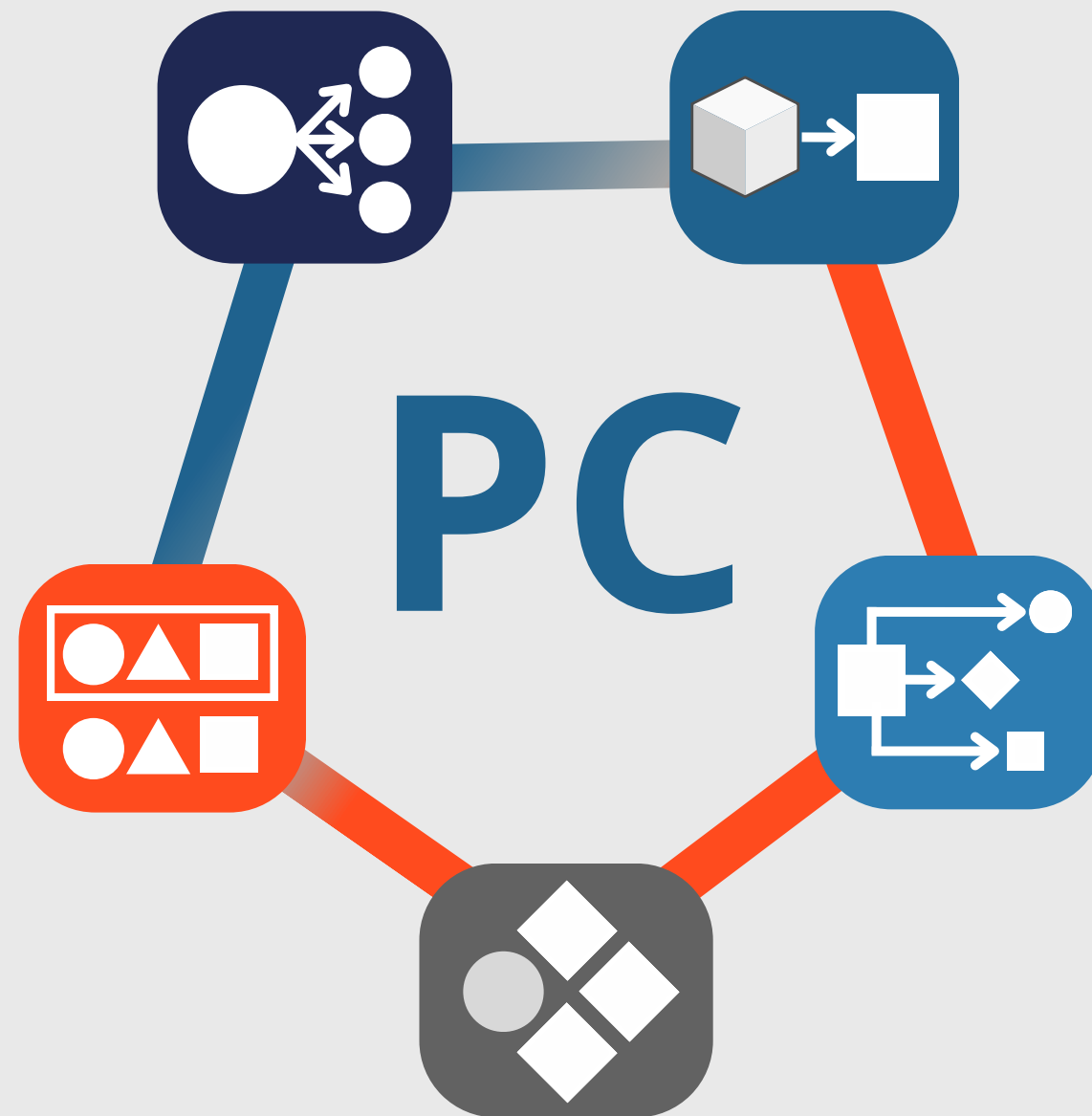
* Elementos del pensamiento computacional

Descomposición

Para poder escribir la palabra completa primero se ha de segmentar en cada letra que la compone.

Reconocimiento de patrones

Para moverse por el tablero siempre deben seguir las mismas reglas. Asimismo, deben reconocer los sonidos que se asocian a cada grafía.



Abstracción

Se deben ignorar los dibujos y letras que no necesitamos, así como centrarse solo en los movimientos establecidos por la persona programadora.

Algoritmos

La persona programadora debe establecer una ruta o secuencia de movimientos que la persona robot debe seguir para conseguir el objetivo.

Evaluación


Si se comete un error, ambos miembros deben revisar la secuencia de movimientos, detectar el fallo y corregir el código para llegar a la meta.

Recursos para a el alumnado


 Presentación de la actividad

Recursos para el profesorado

 Propuesta didáctica y materiales imprimibles

 Instrumentos de evaluación

- Rúbrica
- Lista de cotejo

 Elementos con enlaces al documento correspondiente

Palabras del invierno

Créditos del recurso

Imagen 1

Lorena de Haro (2026). Copilot (26 de mayo de 2026) [Crea una imagen tipo kawaii que responda al título PALABRAS DEL INVIERNO. Añade letras que caigan como copos de nieve] <https://m365.cloud.microsoft/chat/>

Subdirección General de Formación del Profesorado. Secretaría Autonómica de Educación.
Conselleria d'Educació, Cultura y Universidades de la GVA.

Esta obra está bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)**.
Licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Palabras del invierno

Nota legal

En la elaboración de esta actividad se ha utilizado inteligencia artificial (IA) de una forma ética, transparente y responsable, siguiendo las recomendaciones de la UNESCO y la Guía sobre el uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo del INTEF.

Herramienta utilizada: Copilot

Finalidad del uso: diseño y creación de imágenes que faciliten la comprensión de los conceptos clave y guíen el desarrollo de la actividad.

Supervisión y revisión: Todo el contenido generado por la IA ha sido revisado, adaptado y validado por la persona autora, garantizando la exactitud, la adecuación pedagógica y el respeto a los valores educativos.

Privacidad y ética: No se han introducido datos personales ni información sensible. Se asumen la responsabilidad completa de la autoría, la calidad y la veracidad del contenido final.

Subdirección General de Formación del Profesorado. Secretaría Autonómica de Educación.
Conselleria d'Educació, Cultura y Universidades de la GVA.

Esta obra está bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)**.

Licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>