

HABILIDADES NARRATIVAS Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL CON

tadeBOT

y "El Grúfalo"



carolina calvo garcía

META: Diseño de un programa narrativo con el cuento "El Grúfalo" y el robot Talebot.



OBJETIVOS:

- Comprender y reproducir la estructura de un cuento
- Favorecer la secuenciación (qué pasa antes y después).
- Enriquecer el vocabulario narrativo y expresivo.
- Dar espacio a la creatividad inventando variantes.

Sesión 1: CONOCEMOS LA HISTORIA



- Lectura compartida del cuento.
- Tapete base del kit e imágenes de los grandes escenarios del cuento: bosque, tronco, río, madriguera...)
- Objetivo Talebot. Convertirse en el ratón para seguir su recorrido.
- Narrativa. Cada vez que se para en un escenario, el niño o la niña describe el escenario y nombra qué personaje se encuentra allí.

PASO A PASO



1. El alumnado selecciona entre las imágenes los cuatro escenarios en los que transcurre la historia.
2. El docente los coloca en el tablero teniendo en cuenta el nivel del alumnado (por ejemplo, si es una clase de 3 años los colocaremos en línea para facilitar la programación).
3. Programamos a Talebot para que llegue a un escenario y que, al llegar, hable describiéndolo y nombrando que animal que encuentra allí. Ej: "El ratón llega al árbol y ve un búho. Cerca hay un río."
4. Así hasta que llegue al sendero final.



BOSQUE



ÁRBOL



TRONCOS



CAMINO FINAL



CIUDAD



PLAYA



CAMPING



MONTAÑA



COLEGIO

DISFRAZ DE RATÓN PARA TALEBOT





Avanzar



Retroceder



Ejecutar



Girar izda.



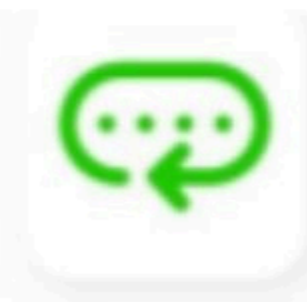
Girar dcha.



Grabar



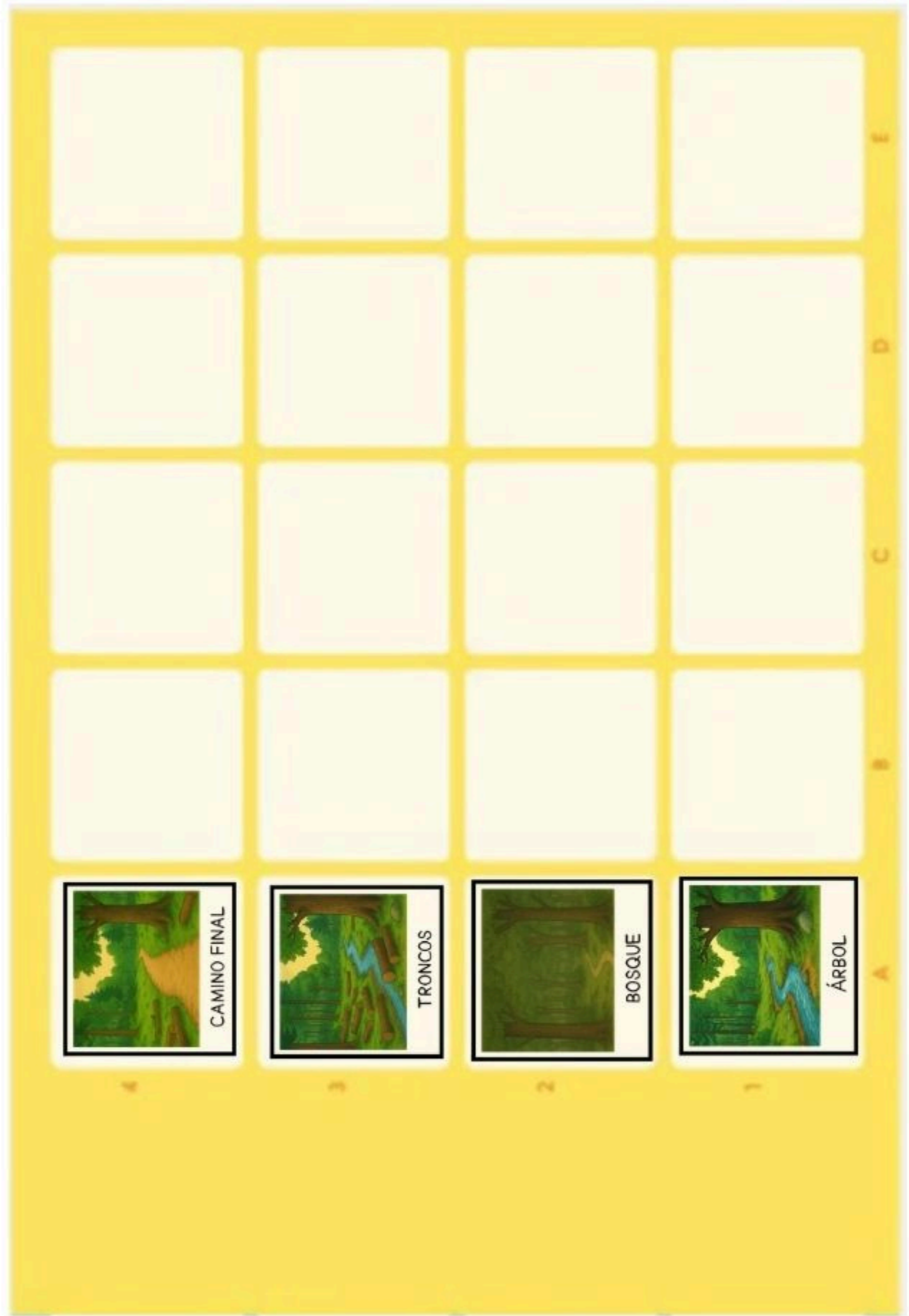
Baile aleatorio



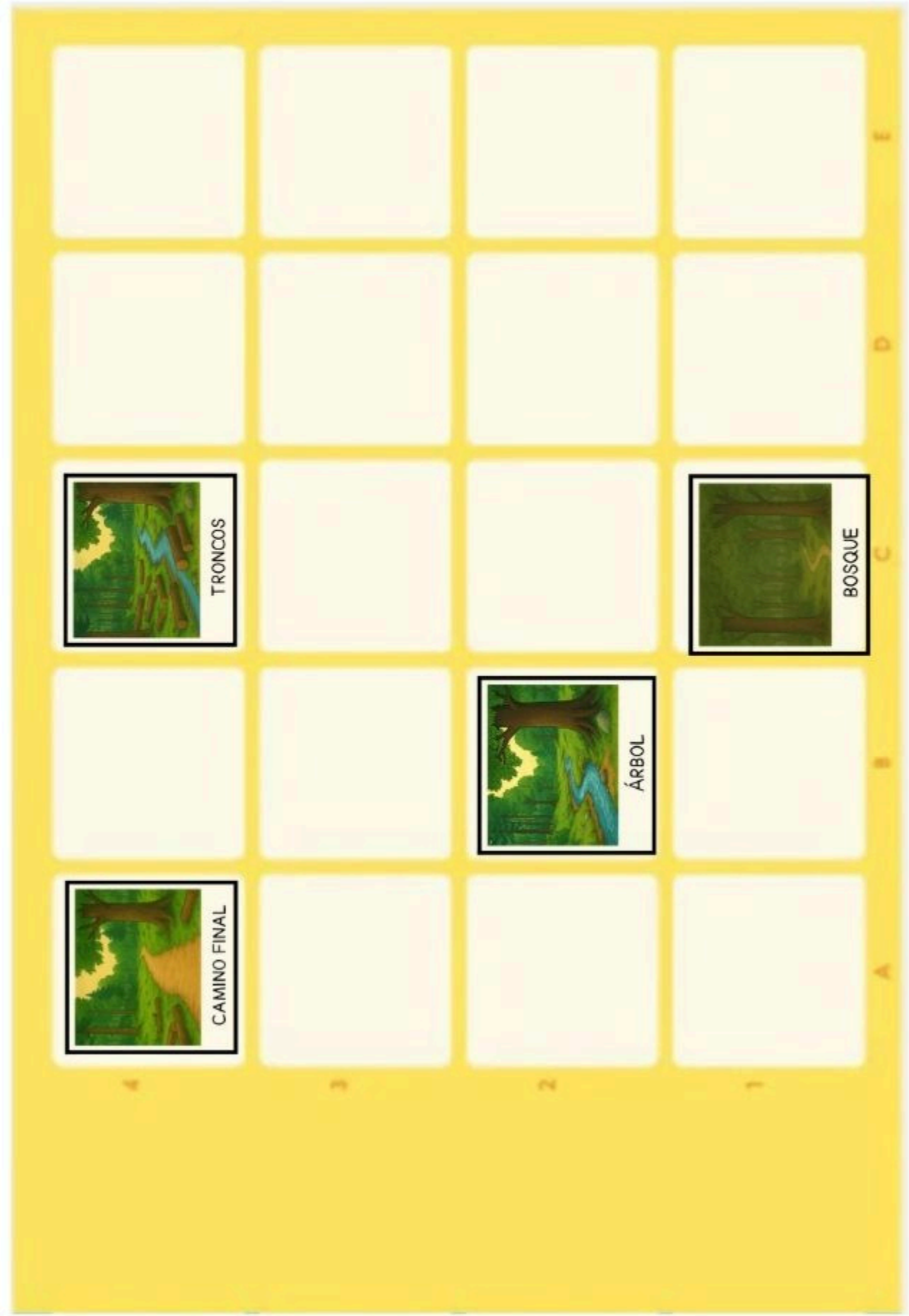
Repetir



Borrar



EJEMPLO RETO NIVEL 1



EJEMPLO RETO NIVEL 2

¿QUÉ TRABAJAMOS EN ESTA SESIÓN?



- HABILIDADES NARRATIVAS: comprensión global, identificación de personajes/escenarios, evocación de ideas principales.
- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:
 - Descomposición: dividir la historia en escenarios clave.
 - Reconocimiento de patrones: identificar que siempre aparece un animal que quiere comerse al ratón.
 - Abstracción: quedarse con lo importante de cada escena (quién aparece y qué dice el ratón).
 - Algoritmos: recorrido simple de Talebot por el bosque.
- FUNCIONES EJECUTIVAS: memoria de trabajo (recordar lo leído) y control inhibitorio (esperar turno).

Sesión 2: ORDENAMOS EL CAMINO



- Colocamos las imágenes de los personajes en la asamblea y el alumnado debe ordenarlos por orden de aparición.
- Objetivo Talebot. Convertirse en el ratón para seguir su recorrido.
- Narrativa. Cada parada sirve para que el alumnado narre esa parte.

¿QUÉ TRABAJAMOS EN ESTA SESIÓN?



- HABILIDADES NARRATIVAS: secuenciación, uso de conectores temporales (primero, después, al final)
- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:
 - Descomposición: ordenar cada paso de la historia.
 - Reconocimiento de patrones: observar que la estructura se repite con diferentes animales.
 - Abstracción: centrarse en el orden sin detalles secundarios.
 - Algoritmos: programar una secuencia correcta en el tapete.
- FUNCIONES EJECUTIVAS: planificación (decidir la ruta) y control inhibitorio (no interactuar con el robot fuera del turno).

Sesión 3: APARECE EL GRÚFALO



- Colocamos las imágenes de las partes descriptivas del Grúfalo.
- Objetivo Talebot. Ir recogiendo todas esas partes descriptivas hasta llegar al Grúfalo.
- Narrativa. Cada parada sirve para que el alumnado describa esa parte del grúfalo.

¿QUÉ TRABAJAMOS EN ESTA SESIÓN?



- HABILIDADES NARRATIVAS: vocabulario descriptivo, sorpresa, giro narrativo.
- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:
 - Descomposición: dividir el cuento en partes (descripción, reacción, diálogo).
 - Reconocimiento de patrones: entender que se rompe el patrón habitual (ahora el Grufalo sí que existe).
 - Abstracción: destacar sólo lo esencial del Grufalo (verruga, colmillos...)
 - Algoritmos: diseñar ruta para llegar al personaje final.
- FUNCIONES EJECUTIVAS: flexibilidad cognitiva (cambiar la idea de que era imaginario) y planificación (cómo llegar a la casilla del Grufalo).

Sesión 4: CAMINAMOS JUNTOS



- Ahora el ratón y el Grúfalo recorren el bosque de manera inversa
- Objetivo Talebot. Recorrer el camino de vuelta.
- Narrativa. Deben contar qué pasa cuando los personajes se cruzan con el Grúfalo y cómo cambian las reacciones.

¿QUÉ TRABAJAMOS EN ESTA SESIÓN?



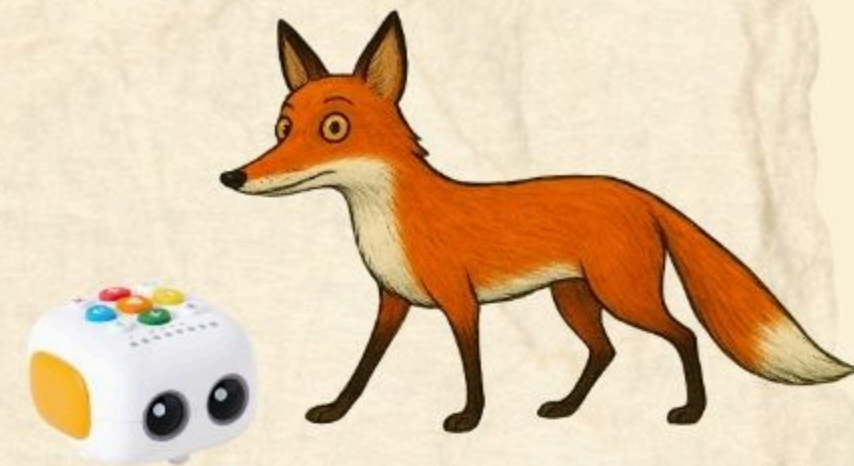
- HABILIDADES NARRATIVAS: reconstrucción inversa, razonamiento causal.
- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:
 - Descomposición: dividir el recorrido de vuelta en pasos.
 - Reconocimiento de patrones: comparar lo que pasa antes y después (los animales huyen).
 - Abstracción: centrarse en la reacción del resto ante el Grúfalo.
 - Algoritmos: Secuencia inversa de instrucciones.
- FUNCIONES EJECUTIVAS: flexibilidad cognitiva (narrar al revés) y planificación (programar pasos inversos).

Sesión 5: CAMBIAMOS LA HISTORIA



- Inventamos un nuevo personaje que el ratón podría encontrarse (un ciervo, un jabalí, un oso...)
- Objetivo de Talebot. Programamos al robot qra que siga el recorrido del ratón y grabamos un final alternativo para cuando llegue al nuevo personaje.

¿QUÉ TRABAJAMOS EN ESTA SESIÓN?



- HABILIDADES NARRATIVAS: creatividad, invención de personajes y diálogos.
- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL:
 - Descomposición: añadir un nuevo bloque narrativo.
 - Reconocimiento de patrones: integrar el nuevo personaje siguiendo la misma lógica.
 - Abstracción: adaptar el guion para que siga siendo una historia coherente aunque cambie.
 - Algoritmos: Programar una nueva ruta con ramificaciones.
- FUNCIONES EJECUTIVAS: flexibilidad cognitiva (inventar un nuevo final con un nuevo personaje) y memoria de trabajo (recordar lo anterior y sumar lo inventado).

EVALUACIÓN

¿Dónde poner el foco?

*pensamiento
computacional*





Rúbrica

PENSAMIENTO
COMPUTACIONAL



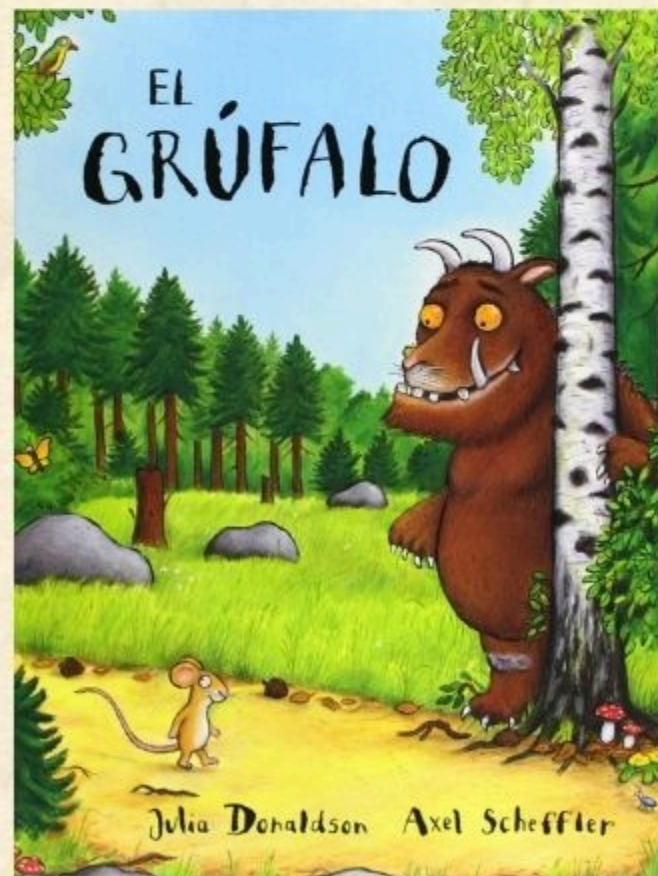
ALUMNO/ALUMNA: _____

	1	2	3	4
Criterio	En proceso inicial	En desarrollo	Lo logra con apoyo	Lo logra de forma autónoma
Descomposición	No consigue dividir la tarea en pasos.	Reconoce algunos pasos pero se confunde en el orden.	Divide la historia en escenas claras y organiza la programación.	Divide con precisión y anticipa los pasos antes de programar.
Patrones	No detecta repeticiones o similitudes.	Reconoce un patrón con ayuda.	Identifica patrones narrativos y de programación (repeticiones).	Aplica patrones de forma autónoma y los reutiliza en nuevas situaciones.
Abstracción	Se distrae con detalles irrelevantes.	Necesita ayuda para centrarse en lo importante.	Selecciona los elementos esenciales de la historia y los traslada al tapete.	Generaliza y simplifica con autonomía, aplicando lo esencial a nuevas historias.
Algoritmos	No logra programar una secuencia correcta.	Programa secuencias cortas con errores frecuentes.	Programa recorridos completos con pocas correcciones.	Diseña, revisa y corrige algoritmos complejos de forma autónoma.

EVALUACIÓN

¿Dónde poner el foco?

Habilidades
narrativas



Rubrica HABILIDADES NARRATIVAS



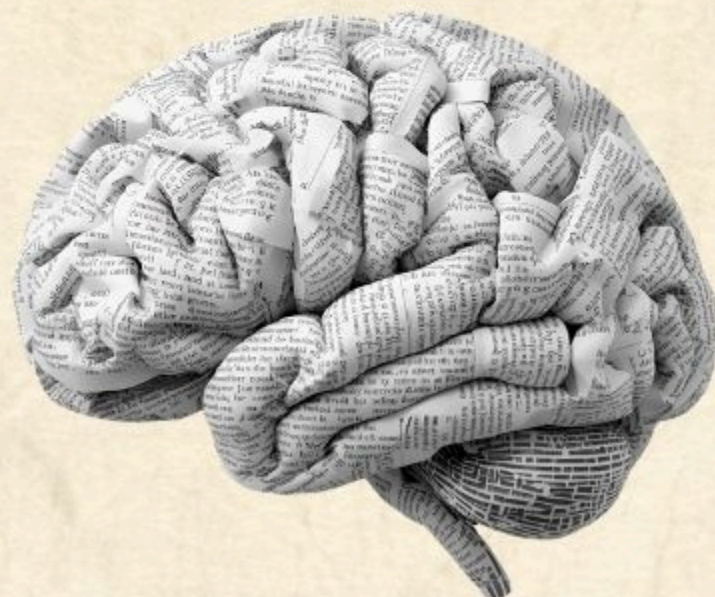
ALUMNO/ALUMNA: _____

	1	2	3	4
Criterio	En proceso inicial	En desarrollo	Lo logra con apoyo	Lo logra de forma autónoma
Comprensión y secuenciación	No identifica personajes ni orden de la historia.	Reconoce algunos personajes o partes aisladas, con ayuda	Ordena correctamente la historia y la relata con frases sencillas.	Narra con coherencia, incluye detalles y usa conectores (primero, luego, después).
Creatividad y expresión oral	Apenas participa o usa frases muy cortas.	Aporta ideas simples, repite fórmulas sin variación.	Propone cambios o finales alternativos sencillos, usa expresiones básicas.	Inventa personajes o finales creativos, usa vocabulario variado y expresivo.
Uso de vocabulario narrativo	Usa palabras muy básicas o repite siempre las mismas.	Introduce algunos adjetivos o expresiones simples con apoyo.	Utiliza vocabulario variado, con adjetivos y conectores narrativos sencillos.	Enriquece su narración con un léxico amplio, preciso y expresivo.
Coherencia y cohesión narrativa	Su narración es inconexa, difícil de seguir.	Relata frases sueltas con cierta relación, pero sin continuidad clara.	Organiza un relato con inicio, desarrollo y final coherentes.	Construye narraciones fluidas y bien cohesionadas, usando conectores y manteniendo la lógica de la trama

EVALUACIÓN

¿Dónde poner el foco?

Funciones
ejecutivas



Rubrica
FUNCIONES
EJECUTIVAS



ALUMNO/ALUMNA: _____

	1	2	3	4
Criterio	En proceso inicial	En desarrollo	Lo logra con apoyo	Lo logra de forma autónoma
Memoria de trabajo	No recuerda las escenas ni instrucciones.	Recuerda fragmentos breves con apoyo.	Mantiene en mente los pasos para narrar/programar.	Integra información pasada y presente con fluidez, anticipa lo siguiente.
Control inhibitorio	Interrumpe constantemente, no respeta turnos.	Respeto normas básicas con recordatorios.	Controla impulsos la mayor parte del tiempo.	Regula su conducta y espera turno con paciencia y autonomía.
Flexibilidad cognitiva	Se bloquea ante cambios o nuevas propuestas.	Acepta cambios con mucha ayuda.	Se adapta a variaciones sencillas en la historia o programación.	Integra con facilidad cambios, propone alternativas originales.
Planificación	No anticipa acciones ni organiza pasos.	Planifica parcialmente con ayuda.	Establece pasos básicos para programar o narrar.	Planifica, organiza y evalúa sus acciones de forma autónoma.