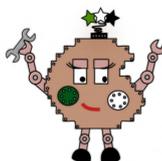


**XXIX Premio “Joaquín Sama” a la Innovación Educativa 2024
Modalidad B: Escuela del Cambio**

**CEIP Luis de Morales
C/ Juan Nogra Rauch, s/n - 06005 - Badajoz
Tlf: 924 013 426 email:cp.luisdemorales@educarex.es
Coordinadora: MariCarmen Cerrato Tamayo**

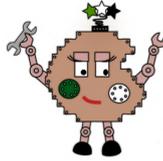


MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

ÍNDICE

1.- JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	2
2.- OBJETIVOS Y CONTENIDOS.....	5
2.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO	9
2.2. CONTENIDOS DEL PROYECTO	9
3.- ORGANIZACIÓN DE LAS FASES	10
4.- METODOLOGÍAS UTILIZADAS.....	11
5.- FECHAS O PERIODOS DE REALIZACIÓN.....	13
6.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	15
7.- CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.....	27
7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	28
7.2. PROCEDIMIENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	29
8.- POSIBILIDADES DE PROLONGACIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	39
9- CONCLUSIÓN.....	40



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

1.- JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nuestro proyecto parte de varias reflexiones que lleva un tiempo haciendo el claustro del CEIP Luis de Morales en sus sesiones de evaluación, en la CCP y en los niveles de Infantil y Primaria

- ¿Cómo podemos ayudar a nuestros alumnos a mejorar la lectoescritura?
- ¿Cómo mejoramos el habla y solucionamos de manera inclusiva los problemas articulatorios cada vez más frecuentes en los niños?
- ¿Cómo podemos favorecer la capacidad para controlar los impulsos y detener una respuesta automática para poder realizar una acción más adecuada?
- ¿Cómo mejoramos la memoria de trabajo? ¿Y la atención?
- ¿Cómo abordar de manera competencial la resolución de problemas?
- ¿Cómo los ayudamos a ser capaces de organizarse y de planificar?
- ¿Podemos incrementar la flexibilidad cognitiva, especialmente en nuestros alumnos con NEAE?
- ¿Puedo favorecer el proceso de lectoescritura en los alumnos disléxicos?
- ¿Cómo podemos potenciar el desarrollo de las emociones?, ¿y el trabajo en equipo?

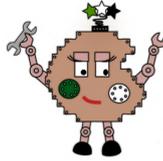
Estos interrogantes iban girando en nuestras cabezas. Había que proponer soluciones que fueran progresivas, meditadas, con proyección en el tiempo para poder analizar fehacientemente los resultados. ¿Y si pudiéramos crear un proyecto que pudiera dar solución a todos estos interrogantes? ¿Pretencioso? Y así **surgió la idea de hacer un programa de conciencia fonológica a través de la robótica.**

La neurociencia respalda esta idea al demostrar cómo las habilidades fonológicas están asociadas con la activación cerebral durante la lectura y la escritura.

Primero, nos sumergimos en el estudio de la neurociencia. Descubrimos estudios de Shaywitz y Shaywitz (2008), que destacó cómo las habilidades fonológicas están vinculadas con la capacidad para leer y escribir. Además, la investigación de Blomert (2011) utilizando neuroimagen funcional mostró la implicación de áreas cerebrales específicas en la conciencia fonológica y su relación con la lectura y la escritura.

Cuando se trabaja la conciencia fonológica, se mejora la lectoescritura porque esta habilidad está estrechamente relacionada con el proceso de reconocimiento y producción de palabras escritas y habladas. La neurociencia respalda esta conexión demostrando cómo la conciencia fonológica está asociada con la activación de áreas cerebrales específicas durante la lectura y la escritura.

Entre otros, Vandermosten et al. realizan un estudio de neuroimagen que sugiere que mejorar la conciencia fonológica puede tener efectos positivos en la articulación y la fluidez y precisión del habla. La conciencia fonológica implica la capacidad de manipular y distinguir los sonidos del lenguaje. Al mejorar esta habilidad, se fortalecen las conexiones neuronales relacionadas con la percepción y



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

producción de sonidos del habla, lo que puede conducir a una mejor coordinación muscular y una articulación más precisa.

También, según la neurociencia, trabajar la conciencia fonológica puede mejorar la lectoescritura en niños disléxicos. **La conciencia fonológica** es la capacidad de reconocer y manipular los sonidos individuales en las palabras, como identificar rimas, segmentar palabras en sonidos individuales y fusionar sonidos para formar palabras. Estudios neurocientíficos han demostrado que los niños disléxicos suelen tener dificultades en estas habilidades fonológicas, por lo que es importante empezar a trabajarla en edades tempranas.

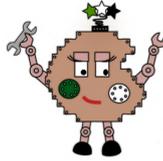
Por otro lado, la neurociencia también ha demostrado que las **funciones ejecutivas**, como la atención, la memoria de trabajo y la autorregulación, son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. A través de **la robótica** intentamos promover el desarrollo de estas habilidades al proporcionar experiencias de aprendizaje prácticas y motivadoras. Los retos que hemos diseñado con los robots ofrecen actividades que requieren atención sostenida, planificación y resolución de problemas, lo que puede estimular el desarrollo de las funciones ejecutivas en los niños. Las actividades de robótica involucran proyectos de equipo, lo que proporciona oportunidades para que los niños practiquen habilidades sociales y emocionales, como la comunicación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

En resumen, la conciencia fonológica proporciona la base para comprender la estructura y los sonidos del lenguaje, lo que facilita el proceso de lectura y escritura al ayudar a los niños a reconocer y manipular los sonidos en las palabras. La neurociencia respalda esta idea al demostrar cómo las habilidades fonológicas están asociadas con la activación cerebral durante la lectura y la escritura.

Llegamos a la conclusión que realizar un proyecto de conciencia fonológica a través de la robótica, resuelve todas nuestras preguntas iniciales

El siguiente paso fue decidir con qué curso iniciamos nuestro proyecto. Nos decidimos por Educación Infantil 5 años, para que los alumnos puedan enfrentarse con más éxito al aprendizaje de la lectoescritura en primero de Primaria, como prevención e identificación temprana de dificultades y un mejor desarrollo del lenguaje cara al cambio de etapa. El próximo curso se pretende continuar en primero de Primaria y ampliar en E.I infantil 4 años. Uno de los objetivos de este programa es la sostenibilidad a lo largo de varios cursos.

Otro concepto claro que queríamos instaurar en el centro es un modelo de **codocencia**. Defendemos que dicho modelo aporta una mayor atención y apoyo individualizado en el aula, diversidad de enfoques de enseñanza, modelado de habilidades sociales, fomento de la colaboración y, por todo ello, mayor motivación y mejor clima en el aula. En nuestro proyecto se necesita que una maestra sea especialista en conciencia fonológica y otra en Infantil y, que ambas estén formadas en robótica educativa. Así es como Emilia Albarrán Viejo, maestra de infantil, y Mari Carmen Cerrato Tamayo, maestra de AL, se unieron en esta aventura.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

Un aspecto que queríamos incluir en nuestro Proyecto es que las temáticas para llevarlo a cabo fueran temas transversales y relacionados tanto con saberes básicos de la etapa de Infantil como con la etapa de Primaria para que tuviera prolongación en los cursos 24-25 al nivel de 4 años de infantil y a 1º de primaria y a los niveles siguientes, 3 años de infantil y a 2º de primaria en el curso escolar 25-26. De esta manera los objetivos que nos planteamos se trabajarán en la etapa de infantil al completo y en el primer ciclo de primaria a partir del curso 25-26 con lo que conseguimos afianzar en nuestro centro la conciencia fonológica, mejorar las funciones ejecutivas de nuestros alumnos y desarrollar el pensamiento computacional, así como potenciar un centro emocionalmente seguro.

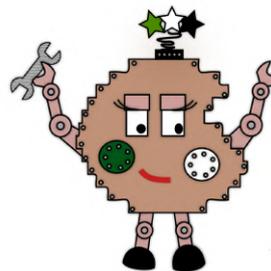
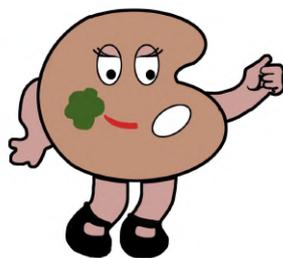
Los temas alrededor de los que ha versado nuestra experiencia han sido:

- Otoño
- Halloween
- Navidad
- Invierno
- Carnaval
- Primavera
- Badajoz
- El espacio

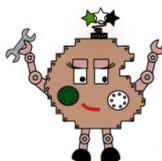


- Los ODS estarán presentes y relacionados con todos los temas utilizando nuestra nueva mascota Morabot.

Como elemento motivador de todo el proyecto se ha diseñado una mascota nueva para aprender con ella los aspectos relacionados con la era digital del siglo XXI en la que nos encontramos inmersos. Hemos partido de la mascota del colegio, Moralito, y le hemos incluido el rol de robot, pasando a ser Morabot.



Para los alumnos de infantil el uso de una mascota genera un ambiente de confianza que les acompañará en sus aprendizajes. Además, se sienten emocionalmente conectados a ella mostrando una mayor disposición a la participación en las actividades junto a ella. Al integrar a Morabot en las actividades educativas, enriquece el aprendizaje y lo hace más atractivo para la etapa en la que nos encontramos. Al término de las actividades nuestra mascota se ha convertido en un miembro querido por todos, lo que contribuye al bienestar y crecimiento emocional de nuestros alumnos.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

En todos nuestros recorridos nos acompañarán en las actividades digitales de conciencia fonológica y de robótica educativa, Morabot con sus inseparables amigos Blue Bot y Matatalab.

En relación a los retos y desafíos del siglo XXI:

Hemos desarrollado casi todas las actividades manipulativas con actividades digitales en las plataformas Genial.ly y Canva. Con ello, hemos promovido en nuestros alumnos un mejor conocimiento de las tecnologías.

Nuestros alumnos tienen acceso en el centro a una tableta digital para cada uno para practicar con los genially de conciencia fonológica con lo que contribuimos en el colegio a la reducción de la brecha digital.

Los materiales que hemos elaborado son inclusivos y pensados para atender la atención a la diversidad que tenemos en nuestras aulas.

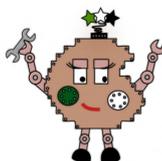
Para cuidar el medio ambiente y no tener que plastificar todo el material para los tapetes de robótica (ya que los materiales empleados para favorecer el aprendizaje con los NEAE, sí han sido plastificados), hemos optado por la compra de dos tableros de metacrilato para que el robot se desplace sobre él y no tener que contaminar con tanto plástico el planeta. Tenemos tarjetas individuales y removibles para solventar esta situación.

Por todo lo expuesto, nuestra experiencia se ha convertido en un trabajo de calidad, relevante, inclusivo y transformador en la manera de trabajar la conciencia fonológica en nuestro centro.

De todo ello se desprende que, el propósito principal del proyecto es proporcionar a nuestros alumnos una experiencia de aprendizaje integral que no solo mejore sus habilidades académicas, sino también sus habilidades socioemocionales y tecnológicas. Para dar respuesta a todo lo expuesto es como surge la idea de **MORABOT, INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL.**

2.- OBJETIVOS Y CONTENIDOS

- ❖ Siguiendo el **Decreto 98/2022, de 20 de julio**, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la **Educación Infantil** para la Comunidad Autónoma de Extremadura, hemos seleccionado los siguientes **objetivos**.
 - b) Observar y explorar su entorno familiar, natural, social y cultural.
 - d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
 - e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
 - f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
 - g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en los requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomenten la igualdad de género.
- i) Iniciarse en la participación y descubrimiento de las manifestaciones culturales propias de la Comunidad Autónoma.

❖ Teniendo en cuenta las **competencias clave** que aparecen recogidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para nuestro proyecto hemos seleccionado:

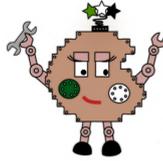
- Competencia en Comunicación Lingüística.
Se ha enriquecido la oralidad de nuestro alumnado con la elaboración de los retos y el bagaje lingüístico respetando la diversidad de nuestro alumnado.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
A través del contexto sugerente y divertido que planteamos a nuestros alumnos con la robótica y nuestra mascota Morabot, nuestros alumnos han dado sus primeros pasos en el pensamiento computacional.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Se ha trabajado el progresivo reconocimiento e identificación de las emociones y sentimientos en ellos mismos y en los demás.
- Competencia ciudadana.
Se han sentado las bases para fomentar el compromiso sobre prácticas de sostenibilidad y hábitos saludables para alcanzar así, comportamientos respetuosos con ellos, con los demás y con el medio.
- Competencia digital.
Hemos iniciado la alfabetización de nuestros alumnos con la creación de contenidos digitales para aumentar la motivación y la adquisición de los aprendizajes.

❖ El Decreto 98/2022, de 20 de julio, nos aconseja que para sistematizar y planificar nuestra actividad docente, el currículo se ha organizado en tres áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y el desarrollo infantil.

Las **áreas** que tratamos en esta experiencia son:

- Crecimiento en armonía
- Descubrimiento y exploración del entorno.
- Comunicación y representación de la realidad.

Como aparece en el decreto anteriormente citado, entendemos las áreas como ámbitos de experiencia en los que el planteamiento educativo de las situaciones de aprendizaje serán globales, significativas y estimulantes para ayudar a establecer relaciones entre todos los elementos que las conforman.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

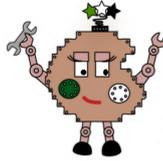
De igual forma, la educación en valores, las emociones, los ODS, la atención a la diversidad y las tecnologías de la información y la comunicación serán los recursos didácticos imprescindibles que hemos adecuado a la etapa evolutiva en la que se encuentran nuestros alumnos de infantil.

No podemos dejar de mencionar que en nuestros temas o centros de interés que hemos planificado y trabajado con nuestros alumnos y alumnas, hemos articulado todos los medios necesarios para garantizar siempre la presencia, participación y progreso de todos y cada uno de nuestros alumnos y alumnas, planificando todas las situaciones a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

- ❖ Para establecer una vinculación entre las competencias clave y las áreas, para cada área se proponen unas **competencias específicas** que se desarrollan a través de los contenidos expresados en saberes básicos.
- Competencia Específica del área Crecimiento en armonía que se relaciona con nuestro proyecto.
 2. Identificar, manifestar y regular sus emociones, de acuerdo con el nivel de desarrollo, expresando necesidades y sentimientos como respuesta a situaciones relacionadas con necesidades básicas y con la interacción con los demás, para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

Saberes básicos:

- B.1.2.1. Manejo de las emociones como herramienta básica para el desarrollo progresivo de la autoestima.
 - B.2.2.3. Participación activa en el aula. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.
 - B.2.2.4. Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.
 - C.2.2.2. Prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionadas con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.
 - D.3.2.1. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros: empatía, respeto y paz.
- Competencias Específicas del área Descubrimiento y exploración del entorno que se relacionan con nuestro proyecto.
 2. Experimentar, observar y adoptar progresivamente los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional y de diseño, frente a distintas situaciones próximas a la infancia, mostrando interés por aplicarlos de manera creativa ante diferentes retos y situaciones y, ofreciendo una respuesta secuenciada de manera sencilla.
 3. Reconocer algunos elementos y fenómenos de la naturaleza por medio de experiencias lúdicas y cotidianas, mostrando interés por los hábitos que inciden



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

sobre ella, para apreciar y valorar la importancia del uso sostenible, del cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.

Saberes básicos:

A.2.2.4. Identificación y organización del tiempo: día noche, estaciones, los días de la semana, el calendario.

B.2.2.3. Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

B.2.2.4. Pensamiento crítico. Evaluación entre iguales del proceso y los resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

C.2.2.3. Cuidado de nuestro entorno para un futuro mejor (sostenibilidad), descubriendo las energías limpias y naturales.

- Competencias Específicas del área de Comunicación y representación de la realidad que se relacionan con nuestro proyecto.

2. Interpretar mensajes sencillos y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia en contextos cotidianos, respondiendo a las demandas y necesidades del entorno, además de construyendo nuevos aprendizajes.

3. Producir mensajes de manera creativa, utilizando diferentes lenguajes en distintos soportes, explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes intenciones comunicativas.

Saberes básicos:

A.3.2.1. Aplicación de las convenciones sociales en los intercambios lingüísticos en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

B.1.2.1. Repertorio lingüístico individual. Ampliación del vocabulario.

C.2.2.2. Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.

C.3.2.1. Discriminación auditiva y conciencia fonológica.

C.3.2.3. Aumento progresivo del vocabulario y avance en la producción oral para la denominación de la realidad y la participación activa en conversaciones del aula.

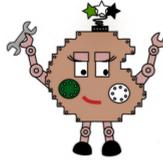
D.2.2.1. Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo.

I.1.2.1. Iniciación en aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.

I.2.2.2. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.

I.2.2.3. Función educativa de las herramientas digitales.

1.2.2.4. Elementos tecnológicos del entorno.



MORABOT

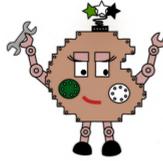
INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

2.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Discriminar sonidos del habla (vocales, consonantes) especialmente cuando suenan parecido.
- Identificar la posición de sonidos en sílabas o palabras.
- Segmentar palabras en sílabas.
- Segmentar oraciones.
- Identificar rimas.
- Retener series de sonidos y palabras en la memoria a corto plazo.
- Recuperar en un tiempo breve sonidos y conceptos de la memoria a largo plazo.
- Desarrollar la capacidad para discriminar e identificar los fonemas en las palabras.
- Prevención de las alteraciones lecto-escritoras derivadas del lenguaje.
- Desarrollar habilidades en conciencia léxica
- Desarrollar habilidades creativas de expresión oral para las narrativas de los retos que se plantean en los equipos cooperativos.
- Entrenar las funciones ejecutivas como el pensamiento estratégico, la resolución de problemas, la memoria y la flexibilidad cognitiva para afrontar los aprendizajes con mayor éxito.
- Mejorar la atención.
- Promover un ambiente escolar emocionalmente saludable donde la empatía, la solidaridad y la compasión sean valores fundamentales.
- Fomentar el compromiso cívico y la participación ciudadana a través del conocimiento de los ODS en los temas del proyecto.
- Aprender a programar robots de suelo para desarrollar secuencias de pensamiento computacional.
- Despertar la curiosidad por la tecnología a través de plataformas digitales adaptadas a su nivel de desarrollo cognitivo.

2.2. CONTENIDOS DEL PROYECTO

- ❖ Para llegar hasta los contenidos de nuestro proyecto, hemos partido de las competencias clave y específicas para después seleccionar los saberes básicos que queremos que consigan nuestros alumnos, que concretamos en este apartado.
 - Atención auditiva
 - Discriminación auditiva de fonemas individuales.
 - Memoria auditiva.
 - Segmentación de palabras en sílabas.
 - Identificación de fonemas en el vocabulario de los temas seleccionados.
 - Composición y descomposición de palabras utilizando sílabas con materiales manipulativos y digitales.
 - Composición y descomposición de oraciones.
 - Construcción de narrativas con sentido para los retos del pensamiento computacional.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

- Estrategias de planificación y resolución de los retos mediante el pensamiento computacional.
- Uso del lenguaje de programación de los robots de suelo.
- Desarrollo de secuencias de programación de los robots de suelo que incluyan más de un giro y obstáculos en el recorrido.
- Ejercicios de memoria y atención sostenida.
- Estrategias de Identificación y gestión de emociones propias y ajenas.
- Prácticas de empatía y cooperación en las actividades grupales.
- Técnicas de resolución pacífica de conflictos.
- Conocimiento y comprensión de los ODS relacionados con los temas que vamos a tratar.
- Análisis y comprensión de problemas relacionados con los ODS locales y globales.
- Iniciación en el uso de herramientas digitales y exploración de distintas aplicaciones educativas para su mejora.

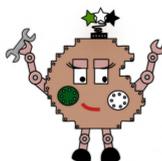
3.- ORGANIZACIÓN DE LAS FASES

PRIMERA FASE:

- Reuniones del equipo que formará la codocencia dentro del aula.
- Evaluación inicial de los alumnos.
- Detección de necesidades y fortalezas.
- Seleccionar la temática de cada situación de aprendizaje e inclusión de los ODS en ellas.
- Creación de material para la elaboración de los tapetes de robótica y adaptación de los mismos a los alumnos con NEAE.
- Creación del material digital para su trabajo en las tabletas digitales y en el panel digital del aula correspondiente al primer trimestre.
- Presentación de Morabot a los niños, al equipo docente y a la familia.
- Actividades de motivación.

SEGUNDA FASE

- Desarrollo de las situaciones de aprendizaje a través de retos con los robots de suelo.
- Creación de material y adaptación de los mismos a los alumnos con NEAE.
- Creación del material digital para su trabajo en las tabletas digitales y en el panel digital del aula correspondiente al segundo y tercer trimestre.
- Actividades de motivación para la realización de los retos dentro del aula con el acompañamiento de MORABOT.
- Proporcionar pautas de actuación a los tutores sobre la necesidad de priorizar la conciencia fonológica y las funciones ejecutivas en el día a día del aula.
- Sesiones formativas al equipo docente tanto en conciencia fonológica como en robótica educativa.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

TERCERA FASE

- Evaluación del proceso de aprendizaje del proyecto a través de rúbricas.
- Evaluación del proceso de enseñanza del proyecto. Diana de evaluación docente.
- Autoevaluación de los alumnos.
- Conclusiones y propuestas de implementación para el próximo curso.

Con detalles se desarrollarán las actividades de las fases en el apartado

4.- METODOLOGÍAS UTILIZADAS

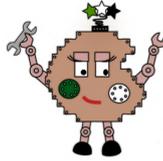
- Aprendizaje Basado en Retos

Hemos seleccionado esta metodología activa porque promueve en nuestros alumnos el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo. Además, fomenta habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento lógico, dos funciones ejecutivas que deseamos mejorar en nuestros alumnos. Esta metodología involucra de manera activa a nuestros alumnos en su aprendizaje al plantear ellos los retos que deben conseguir. Les permite que discutan y decidan juntos los movimientos que deberá realizar el robot. Pueden encontrar distintas soluciones para conseguir el reto lo que desarrolla en ellos el aprendizaje a través de la experimentación, a través de errores y aciertos. Para nuestros alumnos de 5 años esta metodología ha resultado divertida y motivadora y hemos combinado perfectamente la mejora de la conciencia fonológica con la tecnología de una manera lúdica y educativa.

- Aprendizaje Basado en el Juego

Con esta metodología hemos promovido y reforzado las habilidades cognitivas, digitales y emocionales de nuestros alumnos. Los juegos se han utilizado en mesa de manera manipulativa y digitales con las tabletas y el panel digital, para afianzar contenidos trabajados de forma lúdica. Los hemos diseñado partiendo de los mismos temas del proyecto para integrarlos con los contenidos. Hemos utilizado la misma estética en la creación de los temas para que todo su aprendizaje tuviera una continuidad al ser nuestros alumnos de tan corta edad. Es decir, cada tema del proyecto tenía su estética diferenciada de los demás.

Han sido juegos de formar palabras uniendo sílabas, fonemas y escribiendo las palabras, juegos de memoria para relacionar el vocabulario trabajado con una imagen que representa la palabra y juegos de bingo con ruleta para tener diferentes escenarios de juegos y conseguir los contenidos curriculares que nos habíamos propuesto. Para atender a la diversidad se ha graduado la dificultad de los juegos de memoria con distintas fuentes, tamaño, utilización de mayúsculas y minúsculas en ellos.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

- **Aprendizaje Basado en Problemas - Pensamiento computacional.**

Con esta metodología hemos conseguido que nuestros alumnos sean capaces de descomponer los retos en partes manejables ya que al principio se programaban los robots dividiéndolos por partes hasta que ya fueron capaces de girar a derecha e izquierda y empezar a enlazar por completo el recorrido del reto. De esta manera se adaptaron los conceptos básicos de programación, adecuando a su edad los algoritmos favoreciendo la atención a la diversidad de nuestros alumnos y alumnas.

Al utilizar los robots de suelo Blue-Bot y Matatalab, que son fáciles de usar y adecuados para los 5 años, nuestros alumnos han sido capaces de resolver las secuencias de movimientos para conseguir los retos.

Lo primero que se realizaba era identificar el recorrido que se podía hacer para resolver el reto y después de estudiar las distintas opciones que había, se seleccionaba una para aplicarla. Seguidamente, se programaba el robot con las instrucciones en orden para observar si podría resolverse el reto o tendríamos que borrar la memoria para empezar de nuevo. Una vez conseguida la programación y realizado el reto, se reflexionaba en grupo el proceso y se dialogaba sobre otras alternativas.

- **Aprendizaje cooperativo.**

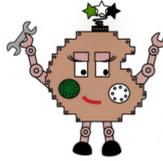
Con esta metodología hemos conseguido que nuestros alumnos alcancen objetivos comunes formando equipos. Hemos promovido habilidades sociales en las que cada miembro del grupo debía asumir responsabilidades y apoyarse en los demás para conseguir el reto.

Hemos conseguido mejorar las habilidades de comunicación, colaboración, resolución de conflictos y se ha creado un ambiente emocional más seguro y amable entre todos. Nuestros alumnos han ganado confianza en sus habilidades al ser conscientes que todos pueden contribuir al éxito del grupo. Se ha evolucionado en las habilidades fundamentales tanto académicas como sociales y emocionales, tan importantes para su desarrollo integral como personas en estas edades tan tempranas.

- **Gamificación**

Con esta metodología hemos incorporado elementos de juego con desafíos y recompensas en contextos educativos para motivar y mejorar la participación de nuestros alumnos y alumnas.

Los robots de suelo Blue-Bot y Matatalab hacen un sonido distinto cuando se consigue el reto y además hemos desarrollado unas actividades en la plataforma digital Genial.ly para gamificar las actividades que se hacen en mesa en las que, cuando se resuelve el Genia.ly, aparece una recompensa. De esta manera, hemos transformado las actividades en unas más atractivas y motivadoras que se realizan

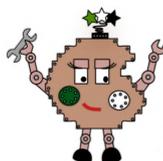


MORABOT

**INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL**

en las tabletas y en el panel digital. Se trabaja la constancia, la memoria, la atención y el interés de los alumnos porque si no se consigue no se alcanza la recompensa.

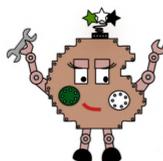
5.- FECHAS O PERIODOS DE REALIZACIÓN



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

FECHA DE REALIZACIÓN	DE	ACTIVIDAD
2/10/2023-20/10/2023		EVALUACIÓN INICIAL/ DETECCIÓN DE NECESIDADES Y FORTALEZAS
9/10/2023-20/10/2023		SELECCIONAR LA TEMÁTICA DE CADA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
20/10/2023-31/10/2023		CREACIÓN DE MATERIAL Y ADAPTACIÓN DE LOS MISMOS A LOS ALUMNOS CON NEAE
23/10/2023		PRESENTACIÓN DE MORABOT A LOS NIÑOS, AL EQUIPO DOCENTE Y A LA FAMILIA.
24/10/2023		ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN.
06/11/2023		PROPORCIONAR PAUTAS DE ACTUACIÓN A LOS TUTORES SOBRE LA NECESIDAD DE PRIORIZAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA Y LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN EL DÍA A DÍA DEL AULA.
30/10-03/11/2023		DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE HALLOWEEN 
6/11/-5/12/2023		DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE OTOÑO 
11/12- 21/12/2023		DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE NAVIDAD 
10/01-30/01/ 2024		CREACIÓN DE MATERIAL Y ADAPTACIÓN DE LOS MISMOS A LOS ALUMNOS CON NEE



MORABOT

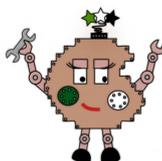
INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

10/01-21/01/2024	DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE INVIERNO	
01/02-16/02/ 2024	DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE CARNAVALES	
DE MANERA TRANSVERSAL UNA VEZ AL MES	DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE LAS EMOCIONES	
21/03-15/04/2024	DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE PRIMAVERA	
22/04-13/04	DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DE BADAJOZ	
2024	DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL ESPACIO	
Mayo 2024	EVALUACIÓN DEL PROYECTO	
29/04-10/05 2024	AUTOEVALUACIÓN	

6.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

→ En el desarrollo de las actividades seguimos una misma secuencia en todas las Situaciones de aprendizaje.

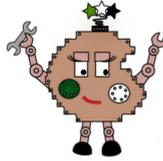
1. Presentación de la temática con Morabot.
2. Cantamos una canción relacionada. Siempre elegimos una canción que se pueda poner en el panel y que muestre pictogramas. A los niños TEA o con cualquier necesidad específica que así lo requiera, elaboramos un libro con los mismos pictogramas de la canción.
3. En el panel digital, en una presentación de Canva, ponemos las imágenes del vocabulario que formarán parte del tapete de robótica. Repetimos cada palabra y vamos formando frases, luego las alargamos. Discriminamos sonidos que se escuchan en las palabras.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

4. Planteamos un reto con el robot. Todos los retos serán resueltos en grupo.
5. Trabajamos la atención y discriminación auditiva con sonidos relacionados con la temática a desarrollar.
6. Con material manipulativo, trabajamos la lectura global de la palabra. Diferenciamos entre palabras largas y cortas. Para eso usamos láminas con tarjetas plastificadas y velcro para ser manipuladas. Esta actividad ha sido incluida para facilitar los aprendizajes a los alumnos con NEAE.
7. Trabajamos el reconocimiento imagen/palabra de manera digital con un genially
8. Planteamos otro reto con el robot.
9. Después separamos en sílabas, palmear contamos sílabas. Buscamos en el tapete de robótica imágenes con una, dos, tres, cuatro sílabas... Usamos también láminas plastificadas con velcro.
10. Trabajamos la conciencia silábica de manera digital con un Genial.ly en el panel digital.
11. Planteamos un nuevo reto robótico con sílabas.
12. Comenzamos a prestar atención a los sonidos de cada letra. No nos interesa cómo se llaman las letras, si no como suenan. Reconocemos el sonido inicial de cada palabra, el final, si hemos escuchado uno u otro dentro de cada palabra.
13. Con material manipulativo, trabajamos la formación letra a letra escuchando el sonido de cada una. Usamos láminas con tarjetas de la imagen y las letras que forman la palabra, plastificadas y con velcro para ser manipuladas. Esta actividad ha sido también incluida para facilitar los aprendizajes a los alumnos con NEAE.



MORABOT

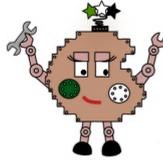
INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



14. De manera digital, en un Genially, repetimos las actividades anteriores con una tableta digital.



15. Jugamos a la ruleta. Con la palabra que salga, segmentamos en sílaba, diremos los sonidos que escuchamos, formaremos frases con ellas. Decimos qué es y para qué sirve,
16. Jugamos al bingo con las imágenes que forman parte del tapete de robótica.
17. Terminamos la situación planteando nuevos retos.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



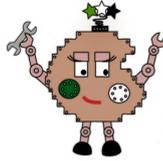
→ Para la resolución de los retos seguimos el siguiente proceso.

1. Verbalizamos el reto que nos han planteado.
2. Señalamos en el tapete el recorrido que tiene que realizar el robot para solucionarlo.
3. Planificamos con flechas el recorrido.



4. Programamos el recorrido. En cada reto incorporaremos más giros y recorridos cada vez más largos. En algunos retos ponemos obstáculos por donde no puedan pasar.
5. El robot se mueve con la programación correcta y reto conseguido.

SITUACIONES DE APRENDIZAJES (materiales manipulativos y digitales)

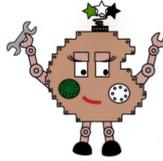


MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



- Ruleta y bingo
https://www.canva.com/design/DAGF-phNSOY/giMd181R--1OSDSElpcNRg/view?utm_content=DAGF-phNSOY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Memory
https://www.canva.com/design/DAGF-vud2kk/ITAGhp385S48JgD4oXldfw/view?utm_content=DAGF-vud2kk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF-6G0T2w/1sdcRNUqwVWRVmXye6K9Og/view?utm_content=DAGF-6G0T2w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFZzVT6u8/hPPdOjEX1VLH41ByS5NOuQ/view?utm_content=DAGFZzVT6u8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664b0885b7eae100145bdd46/interactive-content-conciencia-fonologica-halloween-morabot>

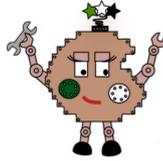


MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



- Ruleta y bingo
https://www.canva.com/design/DAGF-kJg6IA/P739FPDVxGymbdq5L5Tllg/view?utm_content=DAGF-kJg6IA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Memory
https://www.canva.com/design/DAGF-gDNT1s/bk7CDFR42OXjrAvBflIvw/view?utm_content=DAGF-gDNT1s&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGFYrNjRPQ/SOnmODNCgf8LjN77_dFCrg/view?utm_content=DAGFYrNjRPQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFYrNjRPQ/SOnmODNCgf8LjN77_dFCrg/view?utm_content=DAGFYrNjRPQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664a4be1e0e0be0014b5daf9/interactive-content-conciencia-fonologica-otono-morabot>
- Radio Moralito
<https://radioedu.educarex.es/radiomoralito/2023/11/05/autumn/>
<https://radioedu.educarex.es/radiomoralito/2023/10/29/llega-el-otono/>

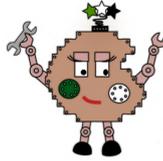


MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



- Vídeo presentación lectoescritura
https://www.canva.com/design/DAFTUwhLv5U/8YqejcVDzU8eLTFUgq96Mg/view?utm_content=DAFTUwhLv5U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Memory
https://www.canva.com/design/DAGF_A4OnAs/0Kk4ED11QqoTOLQ4UYtz7Q/view?utm_content=DAGF_A4OnAs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF_OwDkls/W5IbUnSJZPTGs92GyHnHOq/view?utm_content=DAGF_OwDkls&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFZzjB1kc/Vvo5YQvOlqJYO0qdTh_dHw/view?utm_content=DAGFZzjB1kc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664b50c38e7e0f0013953375/interactive-content-conciencia-fonologica-navidad-morabot>
- Radio moralito:
<https://radioedu.educarex.es/radiomoralito/2023/12/29/los-colores-de-la-navidad/>

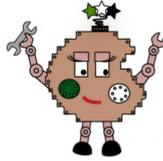


MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



- Ruleta y bingo
https://www.canva.com/design/DAFHOPPp2BA/sBIGVLdtzH6BnAxUHR0b3w/view?utm_content=DAFHOPPp2BA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Memory
https://www.canva.com/design/DAGF_NF0SmQ/l0pqlioW_yQ7EVQXHRUuvw/view?utm_content=DAGF_NF0SmQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF_OgmEpA/VyXW31RFTgc9vysjbOVpQQ/view?utm_content=DAGF_OgmEpA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatabi
https://www.canva.com/design/DAGFZ3Xsum8/uCcDhz8t8M4kYvcUU8BYeA/view?utm_content=DAGFZ3Xsum8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664a777373364f00136c9054/interactive-content-conciencia-fonologica-invierno-morabot>
- Radio Moralito
<https://radioedu.educarex.es/radiomoralito/2024/03/08/adivinanzas-elementos-de-la-calle-y-el-invierno-3-anos-b/>



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

CARNAVAL

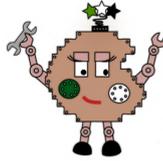


- Memory
https://www.canva.com/design/DAGF_P488q8/tl9P6bZLjG9WwbHKbBJY6g/vi ew?utm_content=DAGF_P488q8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF_PwDsWM/WGuc4ynUaGpcEhG-3QtA0g/view?utm_content=DAGF_PwDsWM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFZ93qRhk/WCOu5RJ95Tf27CGZpzzCVg /view?utm_content=DAGFZ93qRhk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664b98f01383ef0014da13e2/interactive-content-conciencia-fonologica-carnaval-morabot>

EMOCIONES



- Plantillas dados vocabulario



MORABOT

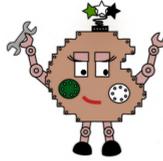
INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

https://www.canva.com/design/DAGF_Uhq9cw/UzJLiohlomUvcmO2zbb7kA/view?utm_content=DAGF_Uhq9cw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

- Material manipulativo
https://www.canva.com/design/DAF96xSmPOo/Xzn20-bB7HiGLn4nX9sAYg/view?utm_content=DAF96xSmPOo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAFzgzdYprw/NZMDg1TfVKVo_NUuL4G1Zg/view?utm_content=DAFzgzdYprw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFbUhJk-w/IHmrEpX2qrpuvQC7A7F2Xw/view?utm_content=DAGFbUhJk-w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/6612c495d3eeb70014e95374/presentation-conciencia-fonologica-emociones>
- Radio Moralito
<https://radioedu.educarex.es/radiomoralito/2024/03/30/poesia-yo-tengo-un-amigo-5-anos-b/>



- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAFcusNwdNk/6NKT2r4tziwMFJxbMnHJLg/view?utm_content=DAFcusNwdNk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab



MORABOT

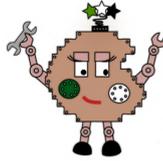
INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

https://www.canva.com/design/DAGFbWaqwS8/GeNKK7rhtQbP0fFTzCJLTA/view?utm_content=DAGFbWaqwS8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

- Genially
<https://view.genially.com/664bbbe17fd3700014144e0c/interactive-content-conciencia-fonologica-primavera-morabot>



- Presentación alumnos por Badajoz
https://www.canva.com/design/DAFeA4EckHw/hprxUltgyES6rXfKOEiLmg/view?utm_content=DAFeA4EckHw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF_ewASVg/Ryl9Wrox8_vrpsPLmCOFaw/view?utm_content=DAGF_ewASVg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFbAAqA_8/JDLUnct3c5CIGCvQZIJJ8g/view?utm_content=DAGFbAAqA_8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664bd5bf42c16000156a0a05/interactive-content-conciencia-fonologica-badajoz-morabot>



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL



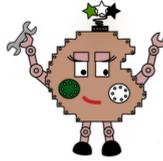
EL ESPACIO

- Material manipulativo de lectoescritura
https://www.canva.com/design/DAF-riQfsFU/HOnOGIV5eIJhspzf1cQwBg/view?utm_content=DAF-riQfsFU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF_dggGA0/ptl2XJR09ZZzXIKbiT-HBg/view?utm_content=DAGF_dggGA0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFbb5rqog/LNbUYBwIzKofYgXRz3bhAg/view?utm_content=DAGFbb5rqog&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Genially
<https://view.genially.com/664bcb6f4e38b900142d7a7d/interactive-content-conciencia-fonologica-el-espacio-morabot>

ODS (tema transversal)

Estas plantillas son utilizadas teniendo en cuenta los ODS que se pueden relacionar con cada una de las situaciones de aprendizaje. De tal manera que se incorporan al tapete según sean necesarias para establecer los aprendizajes relacionados con los ODS:

- Tapete Blue bot
https://www.canva.com/design/DAGF_Yculb4/xVXRH3AkJEp6iGHC2SMDRA/view?utm_content=DAGF_Yculb4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Tapete Matatalab
https://www.canva.com/design/DAGFVXAzFHQ/QM44ILKLpI9ucEQdCz6Cjg/view?utm_content=DAGFVXAzFHQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview



7.- CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Para poder desarrollar este apartado seguiremos la legislación vigente. La ORDEN de 9 de diciembre de 2022, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura nos indica como principios generales de la evaluación que será **global, continua, formativa e integrada dentro del proceso educativo**. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación en la etapa de educación infantil. Para ello, tomaremos como referencia los criterios de evaluación del Decreto 98/2022, de 20 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Extremadura que tienen relación con las Competencias Específicas de cada una de las áreas y los saberes básicos que aparecen recogidos en nuestro proyecto. (Apartado 2)

- Criterios de Evaluación de la Competencia Específica del área Crecimiento en armonía que se relacionan con los saberes básicos de nuestro proyecto.

2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos relacionados con las rutinas diarias y con las nuevas situaciones, ajustando progresivamente el control de sus emociones.

2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios del trabajo en grupo, la ayuda entre iguales y respetando las decisiones propias y del resto de nuestros compañeros y compañeras.

2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias en un clima de afecto y respeto, mostrando satisfacción y seguridad por cada logro conseguido.

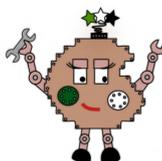
- Criterios de Evaluación de las Competencias Específicas del área Descubrimiento y exploración del entorno que se relacionan con los saberes básicos de nuestro proyecto.

2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, que generen interés e iniciativa a través de la colaboración con sus iguales y aviven en los niños y niñas un espíritu crítico y creativo a la vez que despierten su curiosidad y su iniciativa investigadora..

2.3. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales que den respuesta a los retos que se les planteen.

2.4. Planificar secuencias de acciones e instrucciones en tareas analógicas y digitales para conseguir el desarrollo de habilidades básicas de pensamiento computacional.

2.5. Participar en proyectos colaborativos compartiendo y valorando opiniones propias o ajenas que les lleven a expresar conclusiones personales a partir de ellas.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

3.1. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el mismo y tomando conciencia de un uso sostenible y consumo responsable

- Criterios de Evaluación de las Competencias Específicas del área de Comunicación y representación de la realidad que se relacionan con los saberes básicos de nuestro proyecto.

1.3. Interactuar de manera virtual en contextos cotidianos del aula familiarizándose con el uso de los diferentes medios y herramientas digitales.

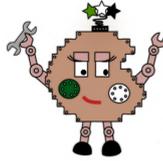
3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico, presentado en contextos formales e informales para construir progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente ajustado a las distintas situaciones comunicativas.

3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás mostrando seguridad y confianza para evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

3.5. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales en contextos lúdicos y de juego para expresarse de manera creativa.

7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

- Reconocer y reproducir fonemas individuales al escuchar palabras del vocabulario de nuestros centros de interés o temas trabajados, mostrando precisión en la discriminación auditiva.
- Distinguir entre diferentes fonemas presentados oral y visualmente, indicando si son iguales o diferentes.
- Dividir las palabras del vocabulario que estamos trabajando utilizando la voz, palmadas, material manipulativo y/o digital.
- Contar el número de sílabas mostrando comprensión en la segmentación.
- Identificar y pronunciar fonemas específicos del vocabulario de nuestros centros de interés o temas.
- Relacionar los fonemas con las imágenes del material manipulativo y/o digital que se utiliza.
- Ser capaz de resolver las palabras que se muestran en los materiales uniendo fonemas con sus grafías correspondientes utilizando los materiales manipulativos y/o digitales.
- Crear narrativas con un inicio, desarrollo y final para incorporarlas a los retos de pensamiento computacional y que expliquen los distintos pasos o algoritmos que debe seguir el robot de suelo.
- Planificar pasos secuenciados para resolver los retos con los robots de suelo.
- Ser capaces de evaluar y ajustar la programación de los robots de suelo mostrando comprensión y flexibilidad con nuestras ideas y las de los demás.



MORABOT

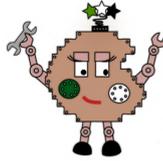
INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

- Demostrar comprensión en el uso de los comandos y fichas de programación de los movimientos de los robots de suelo.
- Programar frases que incluyan al menos un giro para que el robot supere el reto.
- Demostrar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas para que el robot pueda superar obstáculos en su recorrido.
- Mantener la atención y la concentración en el periodo de tiempo necesario para conseguir las instrucciones correctas para que el robot haga el recorrido.
- Aplicar estrategias sencillas para reconocer y gestionar emociones en nosotros mismos y en los demás.
- Aprender a pedir ayuda en situaciones emocionales que lo requieran.
- Colaborar en las actividades grupales, cooperando en equipo y mostrando comportamientos empáticos con los compañeros.
- Demostrar una comprensión básica de los ODS relacionados con los centros de interés/ temas que se desarrollen en los tapetes de robótica.
- Reconocer e identificar problemas relacionados con los ODS en el entorno local y global.
- Proponer y expresar oralmente soluciones creativas a problemas relacionados con los ODS.
- Demostrar soltura en la iniciación al uso de las tabletas y panel digital del aula en el uso de las aplicaciones, herramientas y plataformas educativas, así como aprovecharlas para su aprendizaje.

7.2. PROCEDIMIENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

- Observación directa con registros de las actividades. Lista de cotejo.
https://www.canva.com/design/DAGF-m4XZJY/3qKcTz1A0qjArVbPshWjOw/view?utm_content=DAGF-m4XZJY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview
- Evaluación formativa y periódica del avance en la mejora de la conciencia fonológica, funciones ejecutivas, emociones, y robótica. Rúbrica.
https://www.canva.com/design/DAGF4ASaFsE/aTiBpahSVLRI3LPBQ0JIFw/edit?utm_content=DAGF4ASaFsE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

La rúbrica de evaluación no será impresa. Se rellena en un formulario de Google
<https://forms.gle/fmitT8DsPV2DwfZUA>
- Evaluación del desempeño en el uso de las herramientas digitales. Modelo de autoevaluación de alumnos.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

https://www.canva.com/design/DAGF9qYzkt4/EKzqiW1-kZmk2fJ JrFTZg/view?utm_content=DAGF9qYzkt4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

- Diana de autoevaluación docente.

https://www.canva.com/design/DAF2m8twXPI/HSIPbuijgRRWYyx4M m1tcg/view?utm_content=DAF2m8twXPI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview



NOMBRE: _____

HE COMPLETADO CON ÉXITO EL RETO DE HOY



HE REALIZADO EL RETO CON UN COMPAÑERO



ME HE ALEGRADO POR EL LOGRO DE LOS DEMÁS



HE PARTICIPADO EN EL PANEL DIGITAL



ME GUSTARÍA APRENDER MÁS CON GENIALY

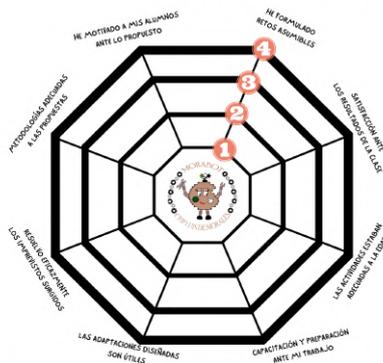


COLOREA A MORABOT DE VERDE, AMARILLO O ROJO SEGÚN SU GRADO DE SATISFACCIÓN



DIANA AUTOEVALUACIÓN

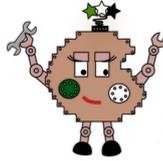
EVALUACIÓN DOCENTE



1 NUNCA 2 PUNTUALMENTE 3 GENERALMENTE 4 SIEMPRE

ASPECTOS GRATIFICANTES

ASPECTOS A MEJORAR



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

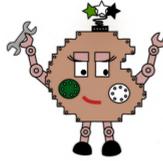
Name _____

Date _____



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco adecuado
1- Discrimina sonidos del Habla (Vocales y Consonantes)	Discrimina con precisión todos los sonidos del habla, incluyendo aquellos que suenan parecido.	Discrimina la mayoría de los sonidos del habla, con algunas dificultades en sonidos similares.	Discrimina algunos sonidos del habla, pero tiene dificultades con varios sonidos.	Tiene muchas dificultades para discriminar los sonidos del habla.
2- Identificación de la Posición de Sonidos en Sílabas o Palabras	Identifica correctamente e la posición de los sonidos en sílabas y palabras en todo momento	Identifica la posición de los sonidos en la mayoría de las sílabas y palabras.	Identifica la posición de los sonidos en algunas sílabas y palabras, pero con errores frecuentes.	Tiene dificultades significativas para identificar la posición de los sonidos.
3- Segmenta palabras en Sílabas	Segmenta correctamente e todas las palabras en sílabas.	Segmenta correctamente la mayoría de las palabras en sílabas	Segmenta algunas palabras en sílabas correctamente	Tiene dificultades para segmentar las palabras en sílabas.
4- Identifica Rimass	Identifica rimas de manera precisa y constante.	Identifica rimas la mayor parte del tiempo, con algunos errores.	Identifica rimas ocasionalmente, con errores frecuentes	Tiene muchas dificultades para identificar rimas



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

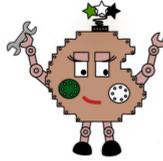
Name _____

Date _____



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco adecuado
5- Memoria Auditiva a Corto Plazo	Retiene y reproduce series de sonidos y palabras con precisión	Retiene y reproduce la mayoría de las series de sonidos y palabras	Retiene y reproduce algunas series de sonidos y palabras.	Tiene dificultades significativas para retener y reproducir series de sonidos y palabras
6- Memoria a Largo Plazo (Recuperación de Sonidos y Conceptos)	Recupera sonidos y conceptos de la memoria a largo plazo con rapidez y precisión.	Recupera la mayoría de los sonidos y conceptos de manera precisa.	Recupera algunos sonidos, y conceptos, pero con lentitud	Tiene muchas dificultades para recuperar sonidos y conceptos de la memoria a largo plazo.
7- Discriminación e Identificación de Fonemas en las Palabras	Discrimina e identifica todos los fonemas en las palabras correctamente.	Discrimina e identifica la mayoría de los fonemas en las palabras	Discrimina e identifica algunos fonemas en las palabras.	Tiene dificultades significativas para discriminar e identificar los fonemas.
8-Prevención de Alteraciones Lecto-Escritoras	Demuestra una comprensión sólida que previene posibles alteraciones lecto-escritoras.	Demuestra una comprensión adecuada con algunas áreas de mejora.	Demuestra una comprensión básica, con varias áreas de mejora.	Tiene dificultades significativas en la comprensión necesaria para prevenir alteraciones lecto-escritoras.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

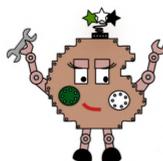
Name _____

Date _____



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco adecuado
9- Conciencia Léxica	Desarrolla habilidades léxicas con precisión y creatividad.	Desarrolla la mayoría de las habilidades léxicas adecuadamente.	Desarrolla algunas habilidades léxicas, con áreas de mejora.	Tiene dificultades significativas en el desarrollo de habilidades léxicas.
10- Segmentación de Oraciones	Segmenta oraciones de manera precisa y constante.	Segmenta la mayoría de las oraciones correctamente.	Segmenta algunas oraciones correctamente.	Tiene dificultades significativas para segmentar oraciones.
11- Habilidades Creativas de Expresión Oral	Desarrolla narrativas creativas y coherentes para los retos planteados.	Desarrolla narrativas adecuadas con algunas áreas reativas.	Desarrolla narrativas básicas, con necesidad de más creatividad.	Tiene dificultades para desarrollar narrativas creativas y coherentes.
12- Pensamiento Estratégico.	Elabora planes con pasos definidos, adaptando según circunstancias	Elabora planes definidos, aunque pueden faltar detalles	Elabora planes vagos que carecen de planes concretos	Mucha dificultad para elaborar planes. Es incapaz de adaptar estrategias a nuevas situaciones



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

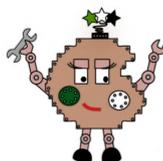
Name _____

Date _____



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco adecuado
13- Resolución de problemas	Identifica problemas y genera soluciones creativas	Identifica problema y genera soluciones aunque no son muy creativas	Identifica problemas de manera incompleta, genera soluciones no siempre apropiadas	Mucha dificultad para identificar y resolver problemas
14- Memoria	Retiene y recupera información de manera efectiva. Buen manejo de memoria de trabajo y largo plazo	Retiene y recupera información con buena efectividad. Buen manejo de memoria de trabajo y largo plazo	Retiene y recupera información de manera inconsciente. Manejo adecuado de memoria de trabajo y alargo plazo	Dificultad para retener y recuperar información. Manejo pobre de memoria de trabajo y alargo plazo
15- Flexibilidad cognitiva	Cambia tarea o pensamiento con facilidad. Acepta el enfoque según la situación. Disposición a probar ideas nuevas	Cambia tarea o pensamiento con cierta facilidad. Acepta el enfoque en la mayoría de las situaciones. Disposición a probar ideas nuevas	Cambia de tarea o pensamiento o con cierta dificultad. Adapta el enfoque de manera limitada y aprende de los errores de manera inconsciente	Cambia de tarea o pensamiento con mucha dificultad. No adapta el enfoque y muestra dificultad para aprender de los errores



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

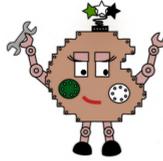
Name _____

Date _____



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco Adecuado
16- Atención	Mantiene una atención sostenida y precisa durante las actividades.	Mantiene la atención en la mayoría de las actividades.	Mantiene la atención en algunas de las actividades.	Tiene dificultad para mantener la atención
17- Ambiente Escolar Emocionalmente Saludable	Promueve y practica valores de empatía, solidaridad y compasión constantemente.	Promueve y practica estos valores la mayor parte del tiempo.	Promueve y practica estos valores ocasionalmente.	Tiene dificultades para promover y practicar estos valores.
18- Compromiso Cívico y Participación Ciudadana (Conocimiento de los ODS)	Demuestra un conocimiento sólido y una participación activa en los ODS.	Demuestra un conocimiento adecuado y participa en los ODS.	Demuestra un conocimiento básico y participa minimamente en los ODS.	Tiene dificultades para comprender y participar en los ODS.
19- Programación de Robots de Suelo	Programa robots de suelo de manera precisa y creativa, incluyendo secuencias complejas	Programa robots de suelo adecuadamente, con secuencias simples.	Programa robots de suelo con ayuda y secuencias básicas.	Tiene dificultades significativas para programar robots de suelo.



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

Name _____ Date _____



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco adecuado
20- Curiosidad por la Tecnología	Demuestra una gran curiosidad y utiliza plataformas digitales adaptadas a su edad con facilidad.	Demuestra curiosidad adecuada y utiliza plataformas digitales adaptadas a su edad con ayuda mínima.	Demuestra algo de curiosidad y utiliza plataformas digitales adaptadas a su edad con ayuda considerable.	Tiene dificultades para demostrar curiosidad y utilizar plataformas digitales adaptadas a su edad.

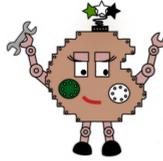
SEÑALA LA RESPUESTA ADECUADA



Cada uno de estos criterios puede ser evaluado de manera continua durante el desarrollo del programa. Es importante proporcionar retroalimentación regular a los alumnos y sus padres para asegurar que el progreso sea visible y que se puedan hacer ajustes cuando sea necesario. La rúbrica también puede ser utilizada para identificar áreas donde los alumnos necesitan más apoyo o retos adicionales para seguir avanzando en su aprendizaje.



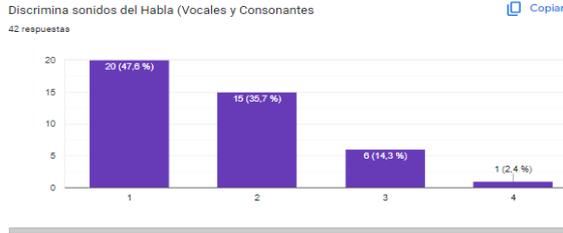
DATOS DEL LA RÚBRICA DE EVALUACIÓN



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

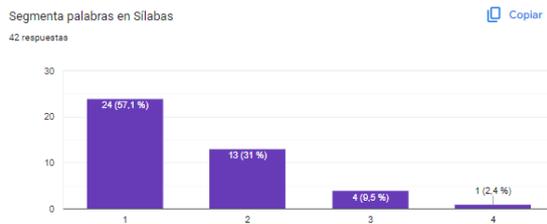
1- Discrimina sonidos del Habla (Vocales y Consonantes)



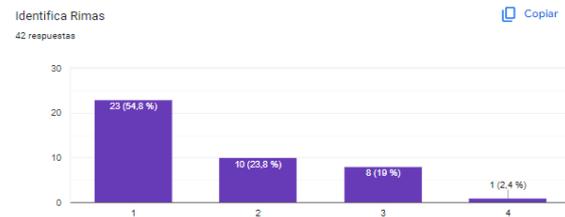
2- Identificación de la Posición de Sonidos en Sílabas o Palabras



3-Segmenta sílabas



4- Identifica Rimas



5- Memoria Auditiva a Corto Plazo



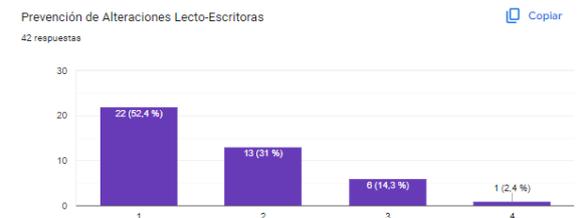
6- Memoria a Largo Plazo (Recuperación de Sonidos y Conceptos)

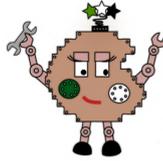


7- Discriminación e Identificación de Fonemas en las Palabras



8-Prevención de Alteraciones Lecto-Escritoras

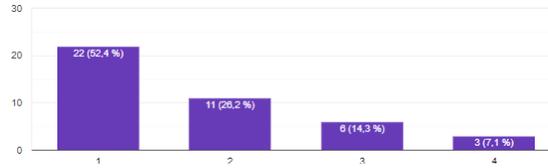




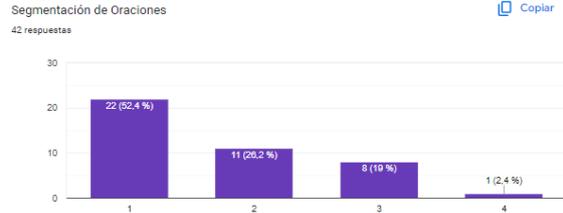
MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

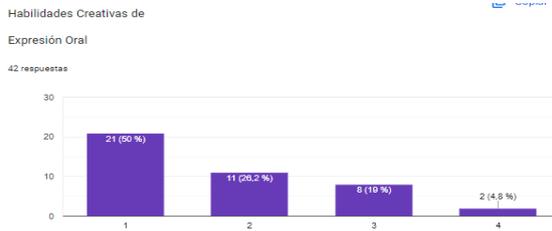
9- Conciencia Léxica



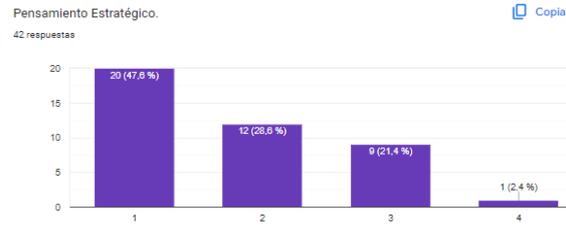
10- Segmentación de Oraciones



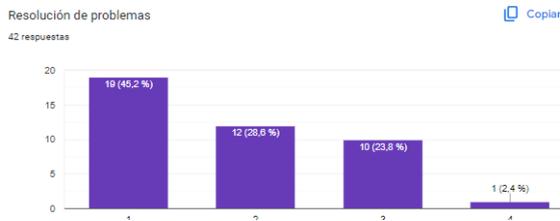
11- Habilidades Creativas de Expresión Oral



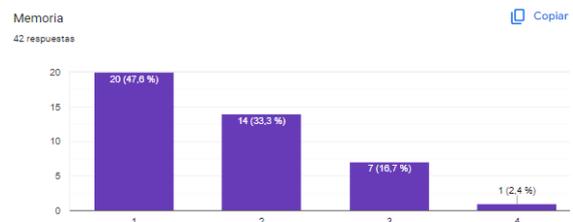
12- Pensamiento Estratégico.



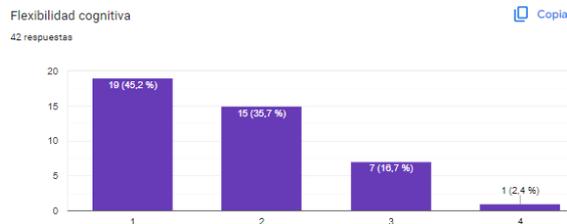
13- Resolución de problemas.



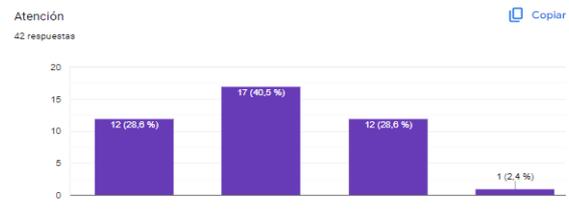
14- Memoria

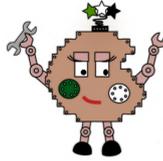


15- Flexibilidad cognitiva



16- Atención.

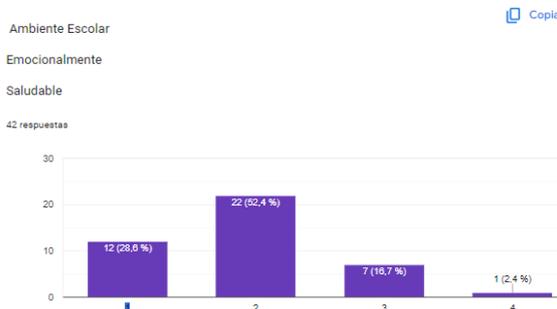




MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

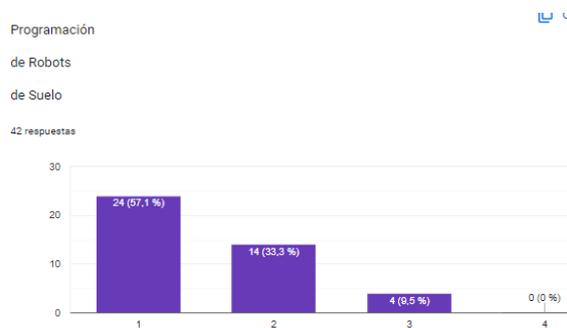
17- Ambiente Escolar Emocionalmente Saludable



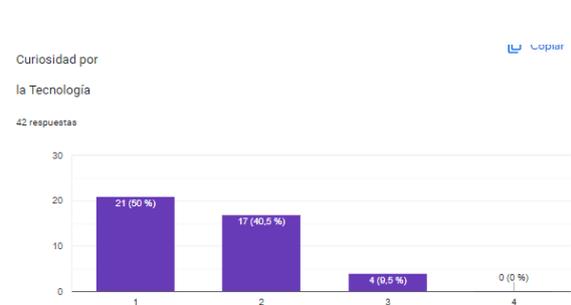
18- Compromiso cívico y participación ciudadana (conocimiento de los ODS)



19- Programación de Robots de Suelo



20- Curiosidad por la Tecnología

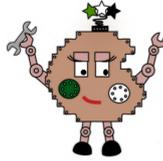


Como se puede observar son unos resultados muy satisfactorios. Los aspectos relacionados con la conciencia fonológica y robótica se han conseguido ampliamente. Cabe destacar que tenemos que diseñar nuevas estrategias para mejorar los niveles atencionales de los alumnos. Se ha iniciado en el Compromiso Cívico y Participación Ciudadana (Conocimiento de los ODS) obteniendo un buen nivel de implicación.

Estos resultados nos animan a pensar que hemos iniciado un proyecto sólido y necesario de mantener en el tiempo.

8.- POSIBILIDADES DE PROLONGACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

Uno de los objetivos del proyecto es que sea sostenible en el tiempo. El próximo curso se iniciaría en 4 años, se continúa en 5 años y se prolonga a Primero de Primaria. Así



MORABOT

INTEGRANDO LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN LA ERA DIGITAL

en el curso 25/26 estaría llevándose a cabo en toda Educación Infantil y Primero de primaria.

Para ello las /los tutoras/es, después de este curso aprendiendo como las compañeras que llevan el proyecto, ya estarían capacitadas para desempeñarse en sus clases, siempre acompañados por otra maestra dentro del aula, ya que para el éxito del mismo se considera necesario la codocencia.

Para dar más consistencia al proyecto, desde la CCP se ha llegado al acuerdo de trabajar la conciencia fonológica como manera de prevenir/ detectar dificultades

9- CONCLUSIÓN

Empezamos esta aventura de aunar conciencia fonológica con robótica educativa, con muchos interrogantes que queríamos responder. Consideramos que los hemos respondido con un trabajo planificado, riguroso y que ha dado unos resultados que mejoran las expectativas iniciales. Es necesario continuarlo para poder determinar si efectivamente hemos ayudado a prevenir dificultades en la etapa posterior, si nuestros alumnos/as han mejorado su pensamiento computacional, si se ha ayudado al desarrollo de sus emociones y conocimiento de los ODS. Nosotras estamos plenamente convencida, y los resultados de la evaluación así lo manifiestan, que nuestros alumnos se enfrentarán de una manera más eficaz al paso de la Educación Primaria

Por otro lado se ha iniciado un cambio metodológico en el centro, pasando a desarrollar metodologías activas. Ahora es fundamental que este proyecto se expanda y forme parte de la identidad del centro.

A lo largo del mismo se han elaborado multitud de materiales que ponemos a disposición de quien lo necesite

Para dar difusión del proyecto hemos creado una SITE

<https://sites.google.com/educarex.es/morabotintegrandolaconcienciaf/inicio>

Vídeo desarrollo del programa

<https://www.youtube.com/watch?v=wQwhWqfdT7o>

En Badajoz a 23 de mayo de 2024

Mari Carmen Cerrato Tamayo

Emilia Albarrán Viejo