Motricidad

El robot que obedece a distancia

Actividad para días de lluvia para 2.º de Primaria.

Para qué sirve

Trabajan la lateralidad, el nombre de las partes del cuerpo y la escucha atenta. En 2.º viene bien en la parte principal. Dan sentido a izquierda y derecha con el cuerpo, sin material y con poco espacio.

Cómo se juega, paso a paso

1. Forma parejas y reparte los roles: robot y guía. Marca con conos imaginarios o con tiza un circuito corto con algún obstáculo sencillo.
2. Explica la regla con una demostración. El guía da una instrucción cada vez, clara y corta, y espera a que el robot la haga.
3. Pon ejemplos de órdenes: «da dos pasos al frente», «gira a la derecha», «levanta la mano izquierda». Que el alumnado los repita contigo.
4. El robot cierra los ojos y el guía se queda a su lado, sin tocarle. Da la señal de salida.
5. Mientras juegan, circula por el espacio. Recuerda a los guías que no den la siguiente orden hasta que el robot termine la anterior.
6. Cuando una pareja llega al final, cambian de rol y repiten el recorrido.
7. Termina juntando al grupo. Comentad qué órdenes costaron más y por qué.

Reglas

Las instrucciones deben ser claras y dadas una por una.

Organización y material

Reparte las parejas por el espacio, cada una con su recorrido y bien separadas de las demás. No hace falta material: el obstáculo puede ser una línea del suelo o una zona marcada.

Curso
2.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Baja

Agrupación y lugar
Parejas. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Ninguno

Variantes

Más fácil
Deja que el robot lleve los ojos abiertos. El guía solo usa órdenes de dirección básicas, como delante, atrás, derecha e izquierda.

Más difícil
Añade órdenes combinadas con partes del cuerpo, como «pasa con la mano derecha sobre la línea». Reduce el espacio para que la precisión importe más.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, haz recorridos más cortos y reparte las parejas por todo el espacio. Con grupo pequeño, alarga el recorrido y añade un obstáculo más.

En poco espacio
En el aula o en medio patio, juega por turnos de pocas parejas mientras el resto observa. Acorta el recorrido y usa solo pasos pequeños.

La variante de la ficha
Cambiar de rol tras completar el recorrido.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Adapta el recorrido a su ritmo, con obstáculos más separados y sin giros bruscos. El guía usa órdenes de pasos cortos y avanzar despacio.

Alumnado con TEA
Anticipa el recorrido y las órdenes posibles con una demostración previa. Si no tolera cerrar los ojos, que lleve los ojos abiertos y mire al suelo.

Discapacidad visual
Haz que esa pareja recorra un circuito conocido, que haya tocado antes. El guía da referencias de lugar y distancia, y puede ofrecer contacto en el hombro si lo acepta.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Separa bien los recorridos entre parejas para evitar choques. Que el guía se mantenga cerca del robot en todo momento.
- Revisa que el suelo esté seco y sin objetos. En días de lluvia, comprueba que no haya zonas resbaladizas.
- El robot camina despacio, con los brazos algo adelantados. Prohíbe correr y que el guía empuje.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dar muchas órdenes seguidas. Insiste en una cada vez y en esperar a que el robot acabe.
- Poner obstáculos demasiado complicados. Usa solo obstáculos sencillos para que lo importante sea escuchar y orientarse.
- No vigilar los cambios de rol. Marca el final del recorrido con una señal clara para que nadie se quede sin jugar de robot.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué órdenes te ayudaron más cuando eras el robot?

¿Qué te costó más: decir izquierda y derecha o seguir las órdenes con los ojos cerrados?

¿Cómo hiciste para que tu pareja te entendiera mejor?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.