

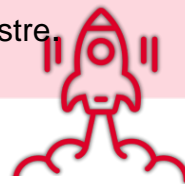


Título: ¡Sumérgete en la robótica: une los animales marinos!

Nivel educativo: 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil - 4 años.

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión (45 minutos) en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, vamos a hacer una asociación número-cantidad del 1 al 6, siendo nuestro hilo conductor los animales marinos. Para ello, vamos a utilizar el panel de robot de suelo, en el que colocaremos los números y los animales correspondientes para seguir la secuencia. Una vez practicado de manera grupal y vivencial, pasaremos a realizar actividades en mesa para concretar y sintetizar lo que hemos aprendido.



Objetivos



- Identificar y relacionar números con animales marinos correspondientes (1-6).
- Seguir secuencias lógicas para unir correctamente de manera vivenciada.
- Desarrollar la orientación espacial para colocar las flechas oportunas y seguir la secuencia a realizar.
- Conocer el vocabulario en referencia a los animales marinos.
- Trabajar en equipo para completar la actividad.
- Introducir conceptos básicos de robótica desenchufada.

Competencias clave a desarrollar: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender y competencia creativa.



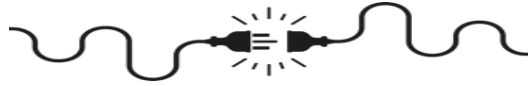


¿Cómo lo hacemos?



Desarrollo de la sesión:

1. Dibujamos en el suelo del aula, con ayuda de cinta adhesiva de colores, una cuadrícula de 5x5 (o utilizamos un tapete de suelo para robot con bolsillos).
2. Introducimos, de manera aleatoria, las tarjetas con números del 1 al 6 y las tarjetas con los dibujos de animales marinos (intentando establecer diferentes niveles de dificultad en los recorridos para atender a la diversidad del alumnado).
3. Por turnos, los alumnos y alumnas irán saliendo de uno en uno, tirarán el dado y se colocarán en el número que corresponda. Mientras, el maestro o maestra dibujará en la pizarra las flechas que, entre todos, acordemos que tiene que seguir dicho alumno para llegar al dibujo del animal que se corresponda con ese número.
4. Una vez que lo hemos practicado en varias ocasiones, les daremos fichas para trabajar en mesa con secuencias de flechas y tendrán que seguir la secuencia para escribir el número que corresponda.
5. Otra variante puede ser darles un número y el dibujo del animal correspondiente, y que tengan que dibujar el camino para llegar de uno a otro. Para ello, pueden colorear los cuadraditos, dibujar el camino con lápiz o utilizar gomets para realizar el recorrido.
6. Si el nivel del alumnado es muy alto, una última variante que podemos realizar, es darles la misma ficha que anteriormente pero, además de seguir las mismas indicaciones, añadir al final un espacio para que dibujen la secuencia con las flechas correspondientes.



Sugerencias

La primera parte de la actividad es recomendable realizarla en gran grupo pero, la segunda parte, se puede realizar tanto de manera individual como por parejas cooperativas.

En el caso de contar con un rincón en el aula dedicado al trabajo de la robótica, pondremos el panel de suelo en dicho rincón para que puedan seguir practicando las propuestas en pequeños grupos.



Recursos

- **Personales:** maestro/a del aula.
- **Materiales:** cinta adhesiva de un color que resalte, fichas para el tablero de suelo y para el trabajo en mesa, pinturas, lápices, gomets de colores, tizas y pizarra.



Espacios: Diferentes zonas del aula.

Tipo de actividad: Actividad de gran grupo e individual (o por parejas cooperativas).

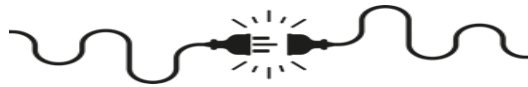


→ [Tarjetas de números y animales para el tablero de suelo \(15cmx15cm\)](#)



→ [Fichas con diferentes variantes y niveles de dificultad para trabajar de manera individual o en parejas cooperativas](#)





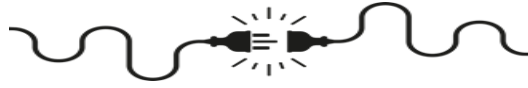
¿Qué hemos aprendido?

Se utilizará la siguiente rúbrica de evaluación, en la que cada carita equivale al siguiente valor:

- ★ Carita verde: conseguido.
- ★ Carita amarilla: en proceso.
- ★ Carita roja: no conseguido.

Criterios de Evaluación			
Identifica correctamente los números del 1 al 6 y los relaciona con la cantidad correspondiente de animales marinos.	Identifica y relaciona correctamente todos los números del 1 al 6 con la cantidad exacta de animales marinos.	Identifica y relaciona correctamente algunos números, pero necesita ayuda ocasional.	Tiene dificultades para identificar y relacionar los números con las cantidades correspondientes.
Es capaz de orientarse de manera espacial para seguir una secuencia dada.	Sigue correctamente las secuencias dadas, demostrando buena orientación espacial.	Sigue las secuencias con ayuda y tiene una comprensión básica de la orientación espacial.	Tiene dificultades para seguir las secuencias y utilizar la orientación espacial adecuadamente.
Participa activamente en las actividades y colabora con sus compañeros en la resolución de las mismas.	Participa de manera entusiasta y colabora efectivamente con sus compañeros.	Participa en las actividades con motivación variable y colabora con ayuda.	Participa mínimamente en las actividades y tiene dificultades para colaborar con sus compañeros.
Comprende los conceptos básicos de robótica desenchufada.	Demuestra comprensión clara de los conceptos básicos de robótica desenchufada.	Muestra comprensión parcial de los conceptos y necesita apoyo adicional.	Tiene dificultades para comprender los conceptos básicos de robótica desenchufada.





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[Tarjetas de números y animales](#)



[Fichas con diferentes variantes](#)

