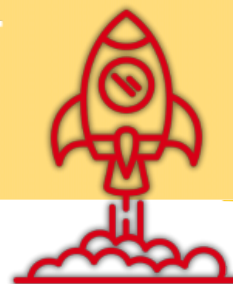


## Título: CONOCIENDO A BABY SHARK

**Nivel educativo:** 1<sup>er</sup> ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Ciencias de la Naturaleza.

**Temporalización:** una sesión de 45 minutos.  
(Segundo trimestre).



## Descripción breve de la actividad

En estas actividades de robótica desenchufada, los alumnos necesitarán seguir patrones y ordenar los personajes de una canción para diferenciarlos, además introducimos el concepto de la robótica de los bucles. También, con la explicación previa del profesorado, se propone una clasificación y diferenciación entre peces y aves, para que el alumno trabaje el pensamiento computacional además de este área de Ciencias de la Naturaleza.

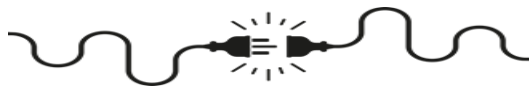


## Objetivos

- Seguimiento y reconocimiento de patrones.
- Introducción al concepto de bucles.
- Distinción de tipos de animales (peces y aves).
- Clasificación de tipos de animales (peces y aves).
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.

**Competencias clave a desarrollar:** lingüística, en ciencia y tecnología, digital, personal, social y de aprender a aprender.



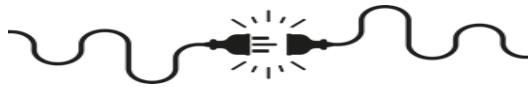


## ¿Cómo lo hacemos?



1. El docente presenta al personaje en torno al que va a girar la clase y las distintas actividades. Para hacer las actividades más amenas, se propone el personaje de “Baby Shark” que a muchos alumnos les sonará, para aumentar la motivación intrínseca del alumnado.
2. En la primera actividad, el docente debe presentar y remarcar las distinciones entre los demás personajes expuestos en la ficha, para la actividad posterior. Esto se puede realizar en asamblea o en gran grupo.
3. Como los nombres de los personajes de la primera actividad son en inglés, dependiendo del nivel del alumnado el docente puede traducirlos, explicarlos o dar por hecho que son nombres propios.
4. Para la segunda actividad, el docente pondrá la conocida canción “Baby Shark” y pedirá a los alumnos que mientras la escuchan coloquen a los personajes en el orden en el que aparecen en la canción. Además, tendrá que introducir el concepto de bucle en robótica, sus funciones y uso.
5. Esta segunda actividad se puede realizar de manera individual, en parejas o en pequeños grupos, dependiendo del nivel de partida del alumnado.
6. El docente podrá poner varias veces la canción si los alumnos tienen dificultades o podrá ponerla de nuevo para comprobar las soluciones y corregir la actividad.
7. Para la tercera actividad, los alumnos deben clasificar unos animales entre aves y peces. Para ello tendrán que recortar las imágenes proporcionadas y clasificarlas entre las dos categorías.
8. Previo a esta tercera actividad, el docente puede realizar una explicación entre las diferencias de las dos categorías o no, en función del momento del curso y/o nivel previo del alumnado.
9. Para finalizar se puede volver al gran grupo y comentar con el alumnado dificultades que han encontrado en las distintas actividades o elementos que han aprendido.





## Sugerencias

Se propone que el docente explique al realizar las actividades, que los distintos procesos que los alumnos realizan en ellas, son parte de los procesos que se llevan a cabo en robótica, para contextualizar y ampliar el conocimiento del área.

Se sugiere tener recortadas las imágenes de la actividad 3 si hay algún alumno con necesidades especiales. Además, las actividades están pensadas para realizarse de manera individual o en parejas o grupos, según las necesidades o preferencias del docente.



## Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** fichas y materiales propuestos y proporcionados, pizarra y tiza, pegamento o adhesivo, plastificadora, lapiceros.



**Espacios:** aula con pupitres y con espacio para asamblea.

**Tipo de actividad:** individual, parejas o grupos de 3-4. Gran grupo.



[Actividades completas.](#)

[Actividad 1.](#)

[Actividad 2.](#)

[Actividad 3.](#)

### Actividades Desenchufadas

#### PRIMERA ACTIVIDAD

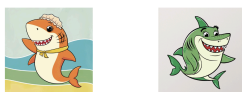
Para comenzar, vamos a distinguir entre Baby Shark y los miembros de su familia. Los presentamos:

BABY SHARK: DADDY SHARK: MOMMY SHARK:



GRANDMA SHARK:

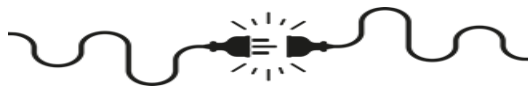
GRANDPA SHARK:



### Actividades Desenchufadas

#### IMÁGENES PARA RECORTAR PARA LA TERCERA ACTIVIDAD

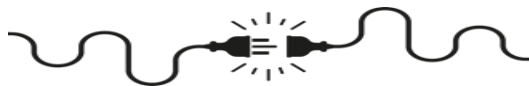




## ¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3 Satisfactorio</b>	<b>2 Mejorable</b>	<b>1 Insuficiente</b>
<b>Distingue a varios personajes según sus características.</b>	Distingue los 6 personajes explicados.	Distingue en la mayoría de ocasiones a la mayoría de los personajes explicados.	Distingue con mucha dificultad y necesidad de ayuda a los personajes explicados.	No distingue a los personajes explicados.
<b>Comprende y aplica el concepto de bucle.</b>	Reconoce los bucles en una canción y los expresa en el papel mediante un número.	Reconoce en la mayoría de ocasiones los bucles en una canción y los expresa en el papel mediante un número.	Reconoce con mucha dificultad y necesidad de ayuda los bucles en una canción y los expresa con ayuda en el papel mediante un número.	No reconoce los bucles en una canción ni los expresa en el papel mediante un número.
<b>Clasifica imágenes de peces y aves en su categoría correspondiente.</b>	Clasifica sin ayuda correctamente e las 6 imágenes propuestas.	Clasifica sin ayuda correctamente la mayoría de las imágenes propuestas.	Clasifica sin ayuda algunas de las imágenes propuestas.	No clasifica correctamente las imágenes propuestas.



## 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.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Actividades



Actividad 1



Actividad 2



Actividad 3