

ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

¿QUÉ HAREMOS EN PRIMARIA?

Los seis años que abarca la Educación Primaria suponen una evolución en la infancia de los estudiantes, por lo que la aplicación de disciplinas como la programación, la robótica y el pensamiento computacional debe ser progresiva y diferente en cada una de las etapas de este nivel educativo. En los primeros cursos de Primaria se utilizan recursos similares a los utilizados en Educación Infantil, como actividades desenchufadas, robots programables o lenguajes de programación basados en flechas o símbolos, en los últimos cursos de este nivel educativo, el alumnado se adentra en estas materias a través de lenguajes de programación basados en bloques (como es el caso de Scratch o Blockly, por ejemplo) y robots.

OBJETIVOS

Aunque se tiene en cuenta el uso del ordenador o de diferentes programas, para algunos de ellos no es necesario utilizar un dispositivo electrónico.

- Comparar procedimientos que resuelven la misma tarea y determinar cuál es el más apropiado.
- Descomponer (dividir) problemas en problemas más pequeños y manejables para facilitar el proceso de desarrollo de un programa.
- Crear programas para resolver problemas o expresar ideas que combinan secuencias, eventos, bucles y condicionales.
- Describir las elecciones tomadas durante el desarrollo de un programa.



ACTIVIDADES

INTRODUCCIÓN

- Presentación del taller y objetivos
- Muestra de los robots y aplicaciones
- Normas y trabajo en el taller

EQUIPOS Y ACTIVIDADES

- Construcciones con Brain y primeros pasos en el pensamiento computacional con tarjetas de instrucciones
- Dash and Dot: bailes y retos
- Makey Makey en concierto
- Make block
- Edison
- Lego We-Do
- Lego Spike
- Microbit

EDADES

- De 6-11 años

DURACIÓN

- 1 hora semanal de lunes a viernes 14.00-15.00 h o lunes o miércoles de 17.30-18.30

INSCRIPCIONES



<https://forms.gle/ojaquRHnDQdDLCef9>

O si prefieres ENVÍANOS MAIL a infoabacoestudio@gmail.com y te enviamos el formulario de inscripciones

