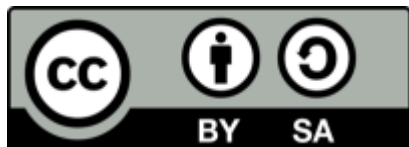


Introducción a la robótica y al pensamiento computacional en educación Infantil y Primaria

<https://bit.ly/RobSTEAM>



Licencia CC by SA @javacasm

Objetivos

- Facilitar la alfabetización digital para el aprendizaje de competencias.
- Introducción al pensamiento computacional en el entorno de juegos
- Desarrollar estrategias de resolución de problemas
- Aprender a programar mediante bloques
- Usar transversalmente herramientas computacionales
- Usar impresoras 3D
- Hacer diseños 3D sencillos

Contenidos

- [El pensamiento computacional y los juegos](#)
- [Robótica en educación](#)
- [Robótica en educación primaria](#)
- [Programación en la educación](#)
- [Programando con bloques: Scratch](#)
- [Placa Makey-Makey y su uso con Scratch](#)
- [Robótica con micro:bit](#)
- [Uso de impresoras 3D](#)
- [Introducción al diseño 3D](#)

Niveles y herramientas

Ed. Infantil:

- Uso de escornabot con tapetes adecuados
- Uso de proyectos con makey-makey y scratch
- Juegos de pensamiento computacional desconectado
- Uso de piezas impresas en 3D

Ed. Primaria - 1er ciclo

- Uso de escornabot
- Programación con Scratch Jr
- Uso de makey-makey

- Juegos de pensamiento computacional desconectado
- Uso de piezas impresas en 3D

Ed. Primaria - 2º ciclo

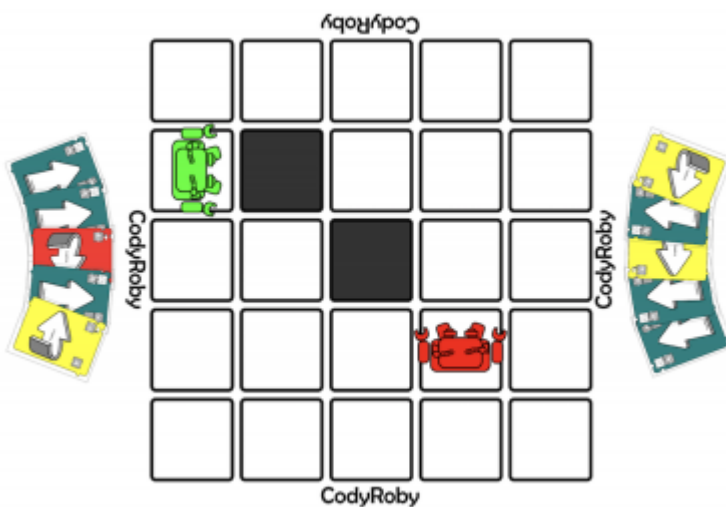
- Uso y montaje de makey-makey
- Programación con Scratch
- Juegos de pensamiento computacional desconectado
- Introducción al diseño 3D

Ed. Primaria - 3er ciclo

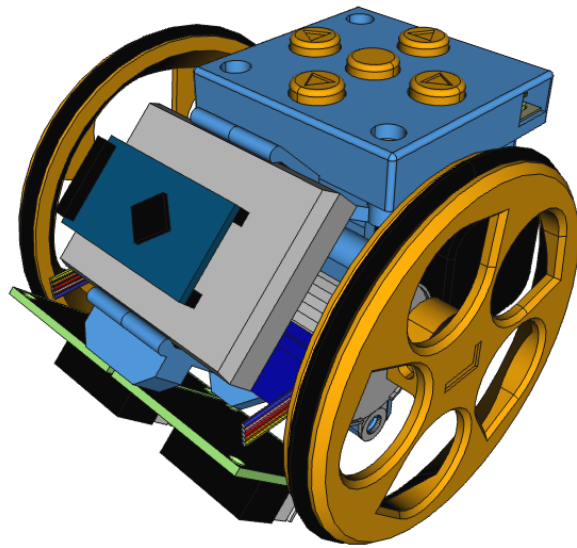
- Programación de micro:bit
- Montaje de makey-makey
- Programación de scratch
- Montaje de Escornabot
- Juegos de pensamiento computacional desconectado
- Diseño 3D con Tinkercad
- Uso de impresoras 3D

Herramientas

Pensamiento computacional desconectado

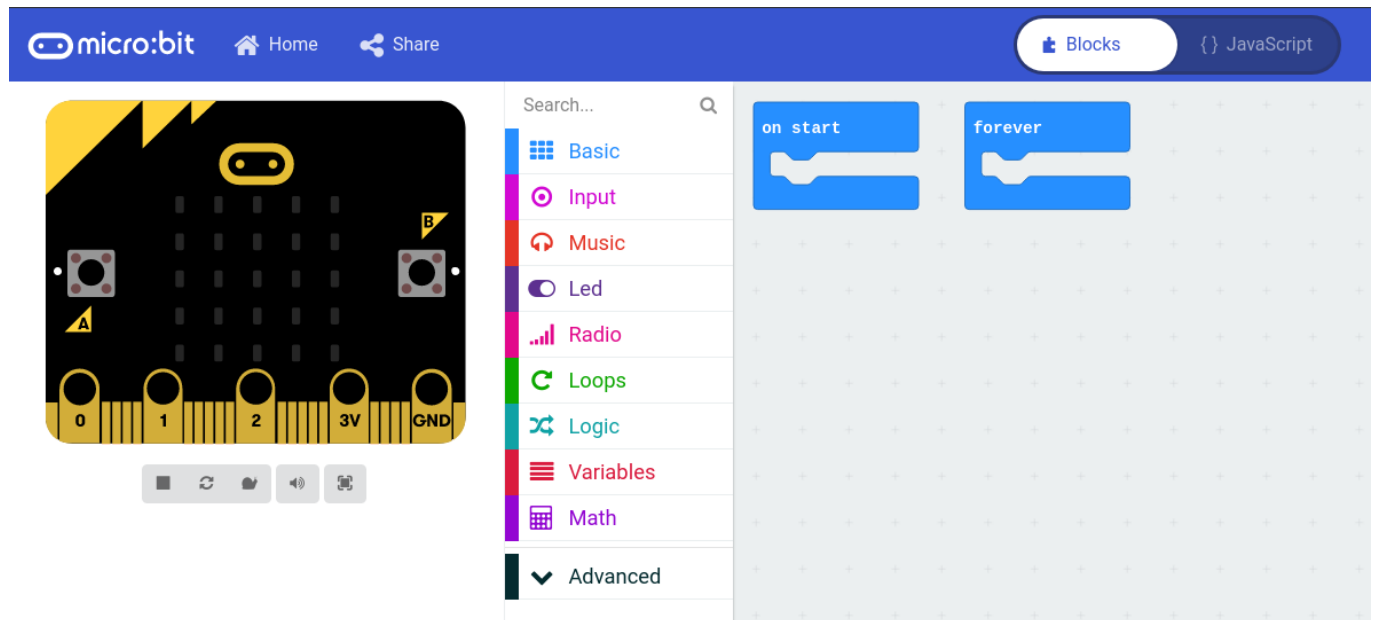


Escornabot

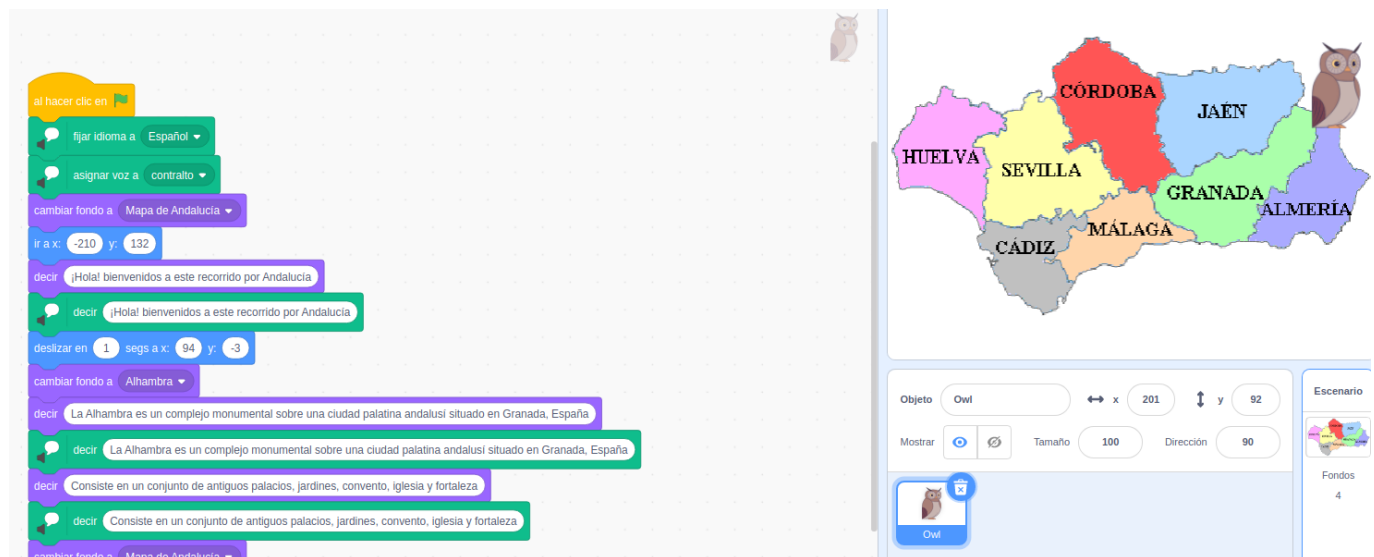


Tapetes para escornabot





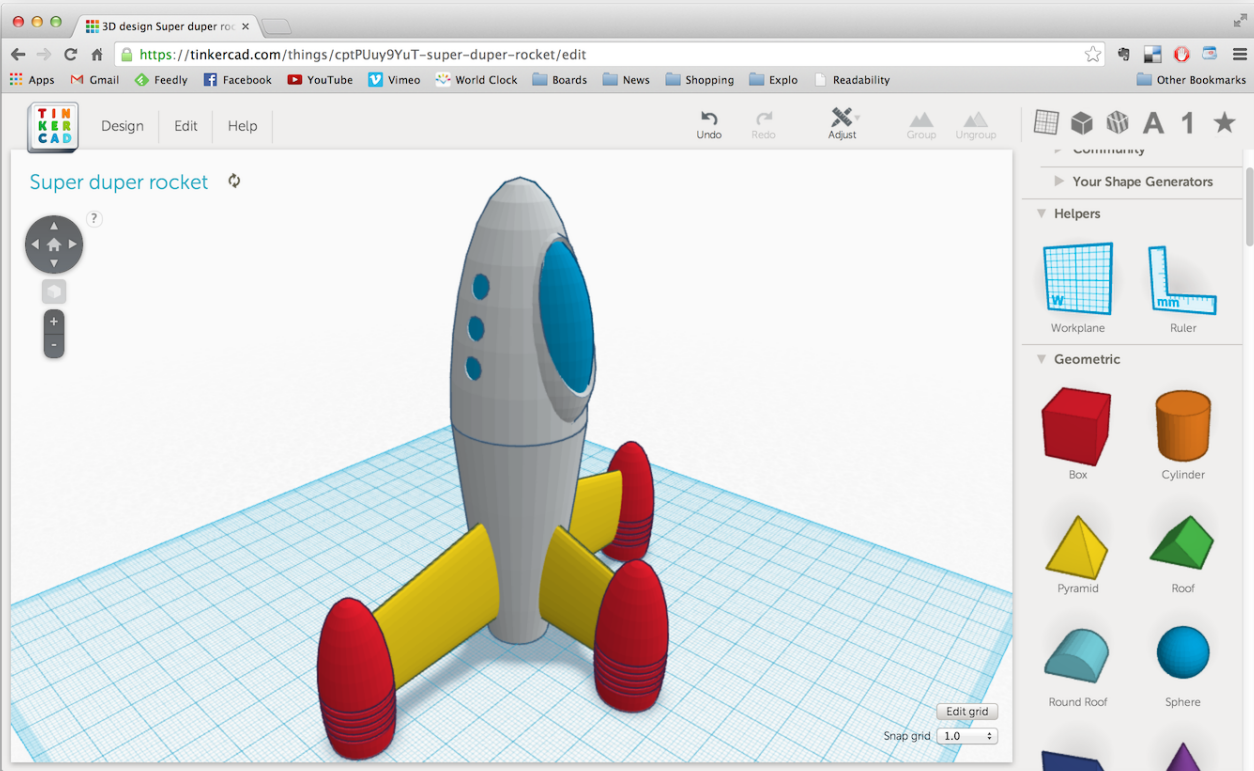
Scratch



Scratch Jr.



Tinkercad



Recursos

Propuesta con objetivos mínimos para cada nivel educativo de Intef