

Unidad 1: Introducción al Algoritmo

# Robótica Educativa

Robot PreBot



# Objetivos

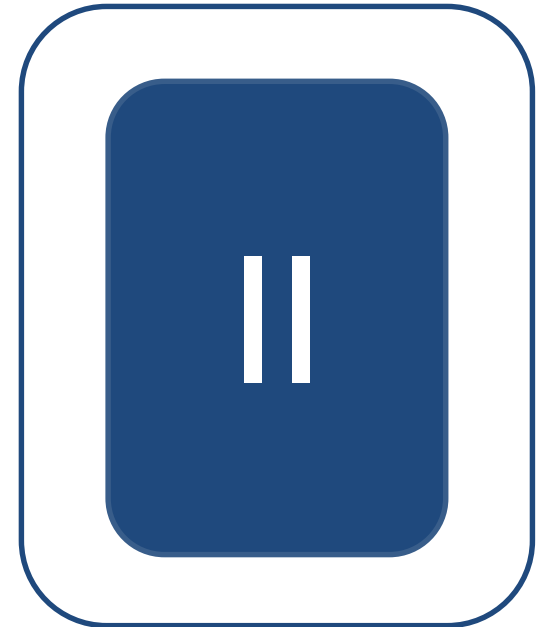
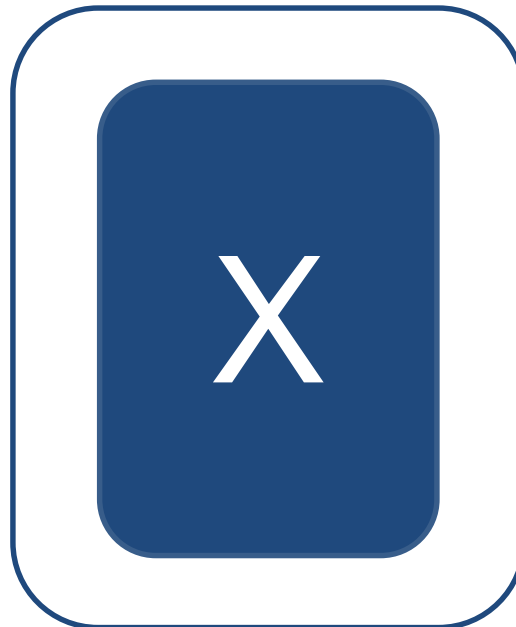
- ✓ Conocer las órdenes de las tarjetas PreBot.
- ✓ Interiorizar las órdenes de las tarjetas en uno mismo.
- ✓ Familiarizarse con el uso del PreBot.

# Núcleos de Aprendizaje y Ámbitos Relacionados

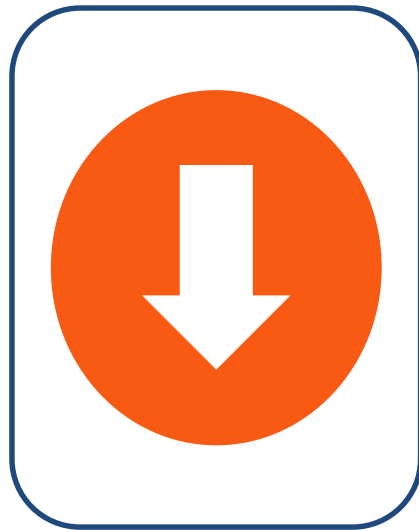
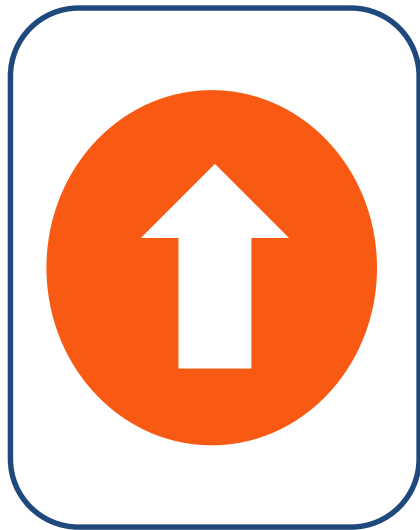
## Ámbito de experiencia para el Aprendizaje: Relación con el medio natural y cultural

Núcleos	Aprendizajes Esperados
Grupos humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes.	C2 – 3. Identificar diversas fuentes de información, estrategias de exploración, instrumentos y tecnologías producidos por las personas, que aumentan la capacidad para descubrir y comprender el mundo, ... C2 – 10. Resolver problemas prácticos derivados de su vida cotidiana y juegos, utilizando diferentes artefactos tecnológicos.
Seres vivos y su entorno.	C2 – 17. Iniciarse en la formulación de hipótesis, buscando respuestas y explicaciones, para anticipar probables efectos que podrían producirse como consecuencia de situaciones de la vida diaria y de algunos experimentos realizados.
Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación.	C 1 – 9. Reconocer secuencias de patrones de diferentes tipos, reproduciéndolos a través de diferentes formas.  C 2 – 6. Descubrir la posición de diferentes objetos en el espacio y las variaciones en cuanto a forma y tamaño que se pueden percibir como resultado de las diferentes ubicaciones de los observadores. C 2 – 9. Reconocer y nominar los números, desarrollando el lenguaje matemático para establecer relaciones, describir y cuantificar su medio y enriquecer su comunicación.


# Significado de los ímbolos




# Significado de los símbolos




# Actividad 1

-  Programar al profesor para que haga una rutina de desplazamiento de un lugar a otro.

# Actividad 2


-  Programar al compañero de clases para que realice la orden que representa la tarjeta que se le asigne.

# Actividad 3


-  Aprovechando las baldosas del salón de clases, programaremos al compañero de clases, para que realice una trayectoria de un cuadrado , utilizando las tarjetas .



# Actividad 4

-  Aprovechando las baldosas del salón de clases, programar a PreBot, para que realice una trayectoria de un cuadrado.

# Actividad 5

-  Aprovechando las baldosas del salón de clases, programar a PreBot, utilizaremos un objeto del salón de clases “ por ejemplo un cuaderno”, para que llegue a la posición del cuaderno ,asignando un punto de origen para que inicie PreBot su recorrido.

Unidad 1: Introducción al Algoritmo

# Robótica Educativa

Robot PreBot

