

Unidad 3.1: Tapete - Números

# Robótica Educativa

Robot PreBot



# Objetivos

- ✓ Identificar los colores básicos.
- ✓ Reconocer nociones espaciales (delante, detrás, derecha e izquierda).
- ✓ Manejar el conteo.
- ✓ Reconocer la cantidad señalada.

# 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.	<p>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, ...</p> <p>C2 – 10. Resolver problemas prácticos derivados de su vida cotidiana y juegos, utilizando diferentes artefactos tecnológicos.</p>
Seres vivos y su entorno.	<p>C 2 – 15. Resolver problemas prácticos de su entorno empleando diferentes medios, estrategias y herramientas, desarrollando algún tipo de método que organice las acciones a realizar.</p> <p>C 2 – 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.</p>
Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación.	<p>C 1 – 8. Resolver situaciones problemáticas simples con objetos, ensayando diferentes estrategias de resolución que consideren distintos medios.</p> <p>C 1 – 11. Anticipar, representando mentalmente recorridos, trayectos y ubicaciones de objetos y personas a partir de situaciones lúdicas.</p> <p>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.</p> <p>C 2 - 8. Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad.</p> <p>C 2 – 9. Reconocer y nominar los números, desarrollando el lenguaje matemático para establecer relaciones, describir y cuantificar su medio y enriquecer su comunicación.</p>


# Tapete de Colores y Números




# Actividad 1

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace al color que seleccionó su compañero de clases.


# Actividad 2

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace al número, que seleccionó su compañero de clases

# Actividad 3

-  Con la ayuda de un dado, programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace al número que cae una vez tirado el dado.

# Actividad 4

-  Utilizando objetos del salón de clases “por ejemplo un cuaderno”, programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace al color del objeto seleccionado por tu compañero de clases.



Unidad 3.1: Tapete - Números

# Robótica Educativa

Robot PreBot

