

Unidad 3.2: Tapete - Figuras Geométricas

Robótica Educativa

Robot PreBot



Objetivos

- ✓ Identificar las figuras geométricas 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>C 2 – 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>C 2 –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 - 9. Reconocer secuencias de patrones de diferentes tipos, reproduciéndolos a través de diferentes formas.</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 - 7. Identificar y reproducir patrones representados en objetos y en el medio, reconociendo los elementos estables y variables de las secuencias.</p> <p>C 2 – 10. Iniciarse en experiencias de observación y experimentación registrando, midiendo, y cuantificando elementos y fenómenos de su entorno.</p>


Tapete de Figuras Geométricas




Actividad 1

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


Actividad 2

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a la figura y el color respectivo, que seleccionó su compañero de clases.

Actividad 3

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a todas las figuras iguales, que seleccionó su profesor o profesora. Ejemplo: si selecciona triángulo, PreBot, tiene que llegar en todos los cuadros donde hay triángulos.

Actividad 4

 Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a todas las figuras iguales, que seleccionó su compañero de clases, evadiendo el obstáculo, que sería la frase “figuras geométricas”. Ejemplo: si seleccionó círculo, PreBot, tiene que llegar a todos los cuadros donde hay círculos, buscando no tocar la frase, figuras geométricas.

Unidad 3.2: Tapete - Figuras Geométricas

Robótica Educativa

Robot PreBot

