

Unidad 3.3: Tapete - Vocales

Robótica Educativa

Robot PreBot



Objetivos

- ✓ Identificar las vocales
- ✓ 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 - 10. Iniciarse en experiencias de observación y experimentación registrando, midiendo, y cuantificando elementos y fenómenos de su entorno.</p> <p>C 2 – 12. Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos.</p> |


Tapete de Vocales




Actividad 1

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


Actividad 2

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a la vocal 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 vocales iguales, que seleccionó su compañero de clases. Ejemplo: si seleccionó A, PreBot, tiene que llegar al cuadro donde esta la “A” mayúscula y la “a” minúscula.

Actividad 4

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a todas las vocales iguales, que seleccionó su compañero de clases, evadiendo el obstáculo, que sería la frase “las vocales”. Ejemplo: si seleccionó A, PreBot, tiene que llegar al cuadro donde esta la “A” mayúscula y la “a” minúscula, evadiendo la frase las vocales.

Actividad 5

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a todas las vocales en el orden establecido. Ejemplo: Comenzaría en a, luego la e, y así sucesivamente hasta llegar a la u.

Unidad 3.3: Tapete - Vocales

Robótica Educativa

Robot PreBot

