

Unidad 4: Tapete – Partes del Cuerpo

Robótica Educativa

Robot PreBot



Objetivos

- ✓ Identificar los huesos del cuerpo y sus nombres
- ✓ Reconocer nociones espaciales (delante, detrás, derecha e izquierda).
- ✓ Relacionar nombres e imágenes específicas.






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.	C1 - 8. Resolver situaciones problemáticas simples con objetos, ensayando diferentes estrategias de resolución que consideren distintos medios. C1 - 9. Reconocer secuencias de patrones de diferentes tipos, reproduciéndolos a través de diferentes formas. C2 - 1. Establecer relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición respecto a objetos, personas y lugares, nominándolas adecuadamente. C2 - 12. Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos.


Partes del Cuerpo

	CRANEO		COSTILLAS
FEMUR			COLUMNA
		PELVIS	
	CLAVICULA		 
SALIDA	www.lospequesdemicole.blogspot.com		


Actividad 1

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a la parte del cuerpo, que seleccionó la profesora o profesor de clases.

Actividad 2

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a la imagen y el nombre respectivo de la parte del cuerpo, que seleccionó su compañero de clases.

Actividad 3

-  Programar a PreBot, partiendo desde un punto inicial, para que se desplace a la imagen y el nombre respectivo, de la parte del cuerpo que seleccionó su compañero de clases, evadiendo las barreras, que se encuentran en el tapete.

Unidad 3.4: Tapete – Partes del Cuerpo

Robótica Educativa

Robot PreBot

