

# ¿Qué herramientas tenemos?

- App Inventor: <http://appinventor.mit.edu/explore/>
- Code: <https://code.org/>
- Blockly: <https://developers.google.com/blockly/>
- <https://blockly-demo.appspot.com/static/demos/index.html>
- <https://blockly-games.appspot.com/?lang=es>

## Propuesta de pensamiento computacional

Hay muchas herramientas, pero no todas son válidas ni a cualquier edad. En CATEDU hemos elaborado esta hoja de ruta seleccionando algunas y clasificándolo por edades (no se tiene que tomar al pie de la letra, sólo a nivel orientativo) para trabajar el pensamiento computacional, podríamos elegir otros modelos de robots, pero estos son los que trabajamos en CATEDU. **Puedes ver dónde encaja Scratch:**

<https://view.genially.com/5c546dc28805472c3451861a>



Como ves SCRATCH JUEGA UN PAPEL MUY IMPORTANTE en toda la primaria y secundaria, y **CODE.ORG** es una herramienta muy buena como base si no se quiere empezar de lleno en Scratch

También vemos que SCRATCH es un lenguaje apropiado para la robótica.

---

Revision #7

Created 2022-02-01 12:24:57 CET by Equipo CATEDU

Updated 2025-03-13 13:36:16 CET by Javier Quintana