Cómo realizar una situación de aprendizaje:

La robótica educativa no debe entenderse como una actividad aislada. Lo ideal es que **incluyas el uso de Cyberpi y mBot dentro de tu programación de aula habitual**, integrada en unidades didácticas o proyectos que ya tengas diseñados (o estés diseñando). Esto lo haremos a través de la creación de una **Situación de Aprendizaje (SdA)** que ponga en relación directa los contenidos de tu área con el uso pedagógico del robot .

En el diseño de tu Situación de Aprendizaje hay una serie de elementos obligatorios que no pueden faltar, garantizando que la propuesta sea una integración real de la robótica en el aula, evitando su uso como un recurso aislado o anecdótico. Los elementos que debes desarrollar son los siguientes:

1.- Contexto.
Aquí tienes que especificar la realidad organizativa de tu propuesta:

- Etapa y nivel al que va dirigida.
- Agrupamientos que prevés dentro del aula.
- Organización horaria y temporalización (número de sesiones).
- Recursos necesarios: cantidad de equipos, dispositivos de programación (ordenadores o tablets), tipo de tapetes, accesorios físicos, tarjetas de comandos o imágenes de apoyo.

2.- Objetivos y Anclaje Curricular (LOMLOE Aragón).
En esta parte deberás especificar qué metas persigues, conectándolas debidamente con el currículo oficial de la Comunidad Autónoma de Aragón:

- Área o áreas que se trabajan de forma interdisciplinar.
- Competencias específicas de dichas áreas.
- Criterios de evaluación vinculados.
- Saberes básicos implicados (prestando especial atención al sentido matemático, científico y al pensamiento computacional).
- Relación con las Competencias Clave (especialmente la Competencia Digital CD5) y los Objetivos de Etapa.

3.- Secuencia Didáctica de las Sesiones.
Debes estructurar el desarrollo paso a paso de las sesiones planificadas, asegurando que se

Copyright 2026

incluyan de forma explícita los siguientes elementos técnicos y pedagógicos:

- Si se va a utilizar: Foto del tapete, esquema o diseño del lienzo sobre el que se moverá el robot
- Retos graduados: Planteamiento de desafíos con niveles de dificultad progresiva (básico, medio y avanzado) acompañados de su solución conceptual o captura del código de bloques.
- Materiales y accesorios adicionales si procede.
- Adaptaciones DUA / Inclusión: Medidas para la atención a la diversidad y accesibilidad cognitiva o motórica, teniendo en cuenta la realidad de tu aula.

4.- Plan Logístico y Gestión del Aula.

Para asegurar el éxito de la sesión de robótica sin generar caos, debes definir:

- Organización del espacio y distribución de los equipos.
- Roles cooperativos asignados al alumnado, si los hay (encargado de hardware, programador de software, estratega del tapete, etc.).
- Gestión de tiempos, turnos de uso y normas de cuidado del material.

5.- Evaluación y Evidencias.

- Indicadores de evaluación específicos para la actividad.
- Instrumento de evaluación que vas a emplear (una lista de cotejo directa o una rúbrica simple).
- Evidencias de aprendizaje que vas a recoger durante el proceso (cuaderno de equipo, fotografías del código, vídeos del robot, etc.).

Revision #3
Created 2026-09-11 10:58:54 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2026-11-16 13:57:32 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026