

Una propuesta

Vamos a enseñarte una propuesta, es la mejor manera para empezar



Alfombra

Hay muchas alfombras que se venden, pero no te gastes tanto dinero, te lo puedes hacer tú, nosotros hemos cogido un papel de presentaciones:

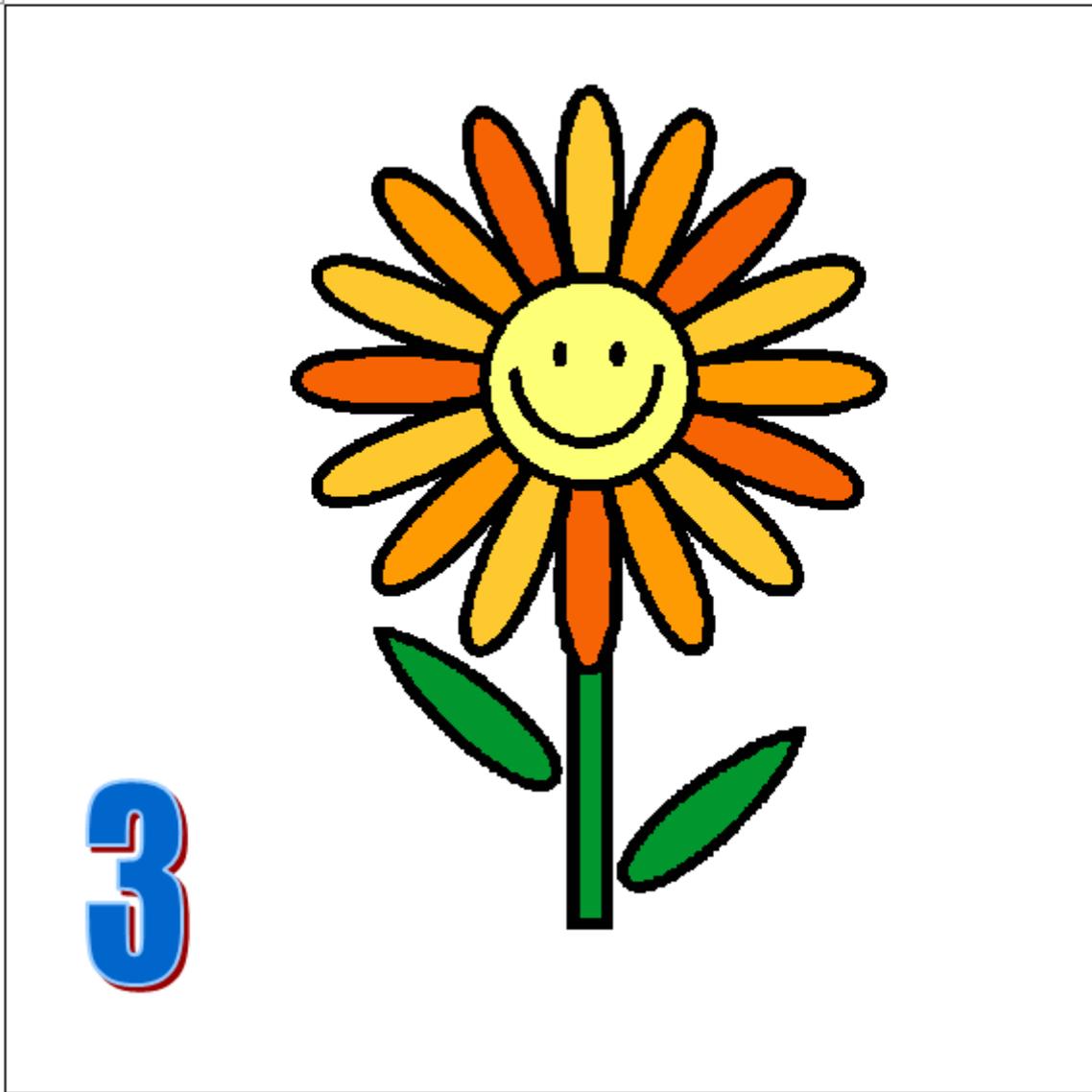


y hemos pintado un tablero de 6 x 4 cuadros, cada cuadro de 15x15 cm

Otra opción es coger un mantel de papel, o ir juntando folios con celo, pero ten en cuenta que un folio sólo te cabe 1 cuadro

Flores

Imprimir 3 hojas con un cuadrado de 15 x 15 cm y poner una flor con un número 1 2 y 3 en cada uno, [aquí lo tienes](#) (docx - 17,54 KB) por si te gusta este modelo



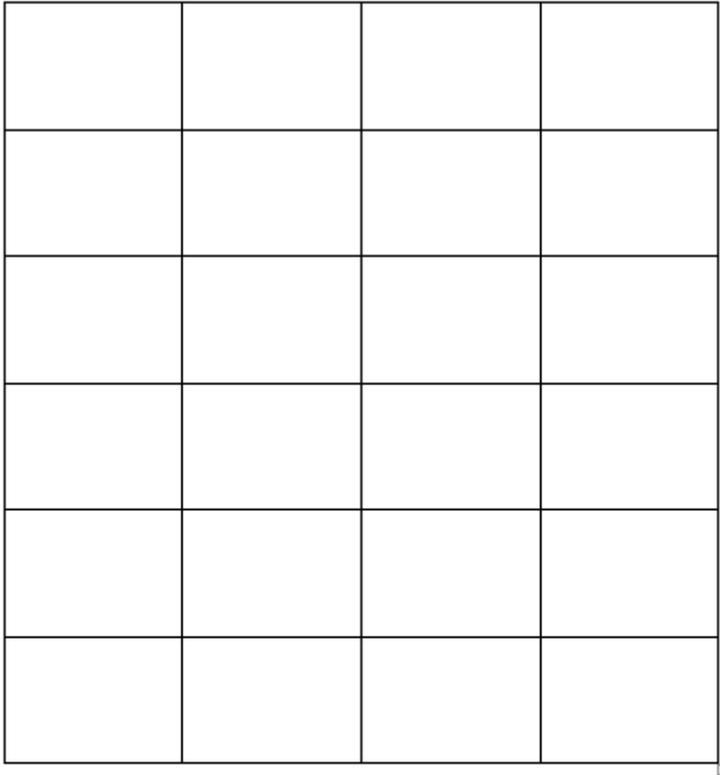
Palos

En el [vídeo](#) mostraban palos de helado, pero ¿donde se compran? nosotros hemos encontrado que los palos depresores de venta en las farmacias tienen el tamaño ideal 15 cm !!!



Papeles para programar

Se imprime unas cuadrículas para que los niños escriban y piensen en las órdenes que tienen que dar al robot. si te gusta este, [aquí tienes un documento con dos por hoja](#) (docx - 11,24 KB) (tamaño suficiente para escribir flechas y giros):



Primero pon las paredes y luego tienes que marcar en cada cuadrado las órdenes que tienes que programar al BEE-BOT ↑ → ← ↓

Una presentación

A los niños se les enseña una presentación de cómo funciona y lo que tienen que hacer, esta es una propuesta:

Fíjate las órdenes cómo proponemos que se copien en la hoja, de otra manera hemos experimentado que no se aclaran

https://docs.google.com/presentation/d/1FNcLnBVG_Sz90WHd1QVKhgB6wOTKQI2cE1lxzpwDQto/embed?start=false&loop=false&delayms=3000

Resultado

Fue probado en tercero de infantil y primero de primaria:

1. Se les enseñó la presentación
2. Los retos.

1. Lo tenían que hacer [en el papel](/papeles_para_programar.md) y en equipo, el docente lo puede revisar y ayudar. El papel es útil para el trabajo en equipo y para que en el caso de fallo, localizar si es por culpa de que el algoritmo es incorrecto o que han introducido mal el algoritmo. 1. Una vez realizado en papel, ya pueden programarlo en la abeja. 1. Para forzar la optimización del código, se realizaban carreras, el primero que llegaba había minimizado el número de instrucciones. Retos - Llegar a la flor - Llegar a la flor pero con distintos obstáculos con los palos - Un camino realizado con los palos - Ir primero a la flor 1 luego a la 2 y luego a la 3 (esto obliga a que utilicen la marcha atrás) - Ojo, no sale a la primera, pero se emocionan y quieren volver a intentarlo **"**SUPERARSE A SI MISMO**"**

<https://www.youtube.com/embed/Q9BI2dHRjnQ?rel=0>

Revision #8

Created 1 February 2022 12:03:26 by Equipo CATEDU

Updated 3 December 2022 11:39:28 by Javier Quintana