

KUBO VA AL SUPERMERCADO

Descripción

Kubo es un robot educativo diseñado para que los niños desarrollen el pensamiento computacional y se inicien en la programación, sin necesidad de utilizar pantallas.

En este taller ayudaremos a Kubo a hacer la compra, aprovechando ofertas y ayudando a que tenga una alimentación saludable.



Objetivos

- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento.
- Conocer e identificar cuales son los alimentos más saludables.
- Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas y valorando la utilidad de los conocimientos matemáticos adecuados, así como conocer el valor de las monedas y billetes de euro.
- Potenciar la capacidad de comunicar ideas de forma clara, coherente y correcta, utilizando recursos lingüísticos y no lingüísticos, y participar en intercambios comunicativos respetuosos, mostrando atención y consideración hacia las intervenciones e ideas de los demás.
- Desarrollar el pensamiento computacional.
- Reconocer las TagTiles® como sistema para programar a Kubo.
- Programar bucles.

Duración: 1 h 30 m

Etapas: 1.º, 2.º, 3.º y 4.º Primaria

Núm. de participantes: 50 alum@s máximo
