

ROBÓTICA

Pensamiento computacional desde pequeños | Base International School | Extraescolares 2026-2027 — Primaria | 6
— 12 años | Herramientas: Scratch y micro:bit



1.º TRIMESTRE	2.º TRIMESTRE	3.º TRIMESTRE
EXPLORACIÓN	CONSTRUCCIÓN	PROYECTO LIBRE
<i>Descubrir la herramienta, crear primeros proyectos y perder el miedo al error</i>	<i>Proyectos más complejos, trabajo colaborativo y primeros juegos propios</i>	<i>Proyecto libre desde cero, feria de proyectos y presentación pública</i>
Entorno de la herramienta: bloques, personajes, eventos Secuencias y bucles simples Primer proyecto: animar un personaje o crear una historia 'Bug': qué es un error de programación y cómo lo buscamos Variables: un contador de puntos o de vidas	Proyectos más complejos: varios personajes, más condiciones Trabajo en pareja: reparto de tareas e integración Code review entre iguales: probar el proyecto del compañero Comunicación entre piezas: micro:bit y radio, mensajes entre sprites Introducción al diseño: boceto en papel antes de programar	Proyecto libre: el alumno propone, diseña y presenta Iteración: feedback a mitad de trimestre para mejorar antes de la versión final Feria de proyectos con carteles explicativos Presentación al grupo: '¿Qué hice?, ¿Qué fue difícil?, ¿Qué aprendí?' Reflexión final: '¿Qué quiero aprender el próximo curso?'
<i>Ej.: laberinto con control de teclado — termómetro en micro:bit — 'depuramos juntos'</i>	<i>Ej.: juego con 2 niveles — proyecto en pareja con mensajes — code review</i>	<i>Ej.: proyecto libre presentado en feria — cartel explicativo — demo en vivo</i>

VALORES Y HABILIDADES QUE DESARROLLAN

- Pensamiento computacional y resolución de problemas
- Creatividad técnica: de la idea al proyecto real
- Resiliencia: el bug es información, no un fracaso
- Trabajo en equipo y comunicación técnica
- Alfabetización digital crítica

PARA LAS FAMILIAS

- Nuestra metodología: Aprendizaje basado en proyectos: el alumno no aprende sobre tecnología, aprende haciendo tecnología.
- Cómo acompañar: Pide que te enseñe y explique su proyecto. Pregunta '¿cómo lo hiciste?' más que '¿qué hiciste?'
- Recursos gratuitos en casa: Scratch (scratch.mit.edu), Code.org y micro:bit.org para practicar si quieren seguir en casa.