

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Conociendo las Capitales de Europa con Robótica

Tema Central

Descubrir y ubicar las capitales de Europa en un mapa político utilizando robots programables.

Objetivos de Aprendizaje

1. Identificar y memorizar algunas de las capitales más relevantes de Europa.
2. Introducir conceptos básicos de programación y lógica computacional.
3. Desarrollar habilidades motoras finas y orientación espacial.

Estructura de la Sesión

Introducción (10 minutos)

1. Breve explicación sobre qué son los países y sus capitales.
 - Mostrar un mapa político de Europa resaltando algunas capitales importantes (como Madrid, París, Berlín, Roma, y Lisboa).
2. Introducir a los estudiantes en el uso básico del robot y cómo se programa para que se mueva de un punto a otro.

Desarrollo (30 minutos)

1. Preparación del Tablero:

- Colocar un mapa político de Europa en el suelo o sobre una mesa grande.
- Cada capital tendrá una ficha con su nombre.

2. Programación del Robot:

- Los estudiantes, en equipos pequeños, programarán el robot para que se desplace desde un punto inicial (marcado en el mapa como "Inicio") hasta la capital que se indique.
- Ejemplo: Si se elige París, programarán al robot para que llegue al lugar indicado en el mapa como París.

3. Dinámica:

- Cada equipo seleccionará al azar una capital de un conjunto de tarjetas.
- Discutirán y calcularán el camino que debe seguir el robot en el mapa para llegar a la capital correspondiente.

Cierre (10 minutos)

1. Reflexión sobre lo aprendido:

- ¿Qué capitales han descubierto o recordado?
- ¿Qué pasos siguieron para programar el robot correctamente?

Recursos y Materiales

- Recursos físicos:** Robots programables, mapa político europeo, fichas con nombres de capitales.
- Recursos digitales:** Software de programación visual adecuado para el robot.

Resultados Esperados

- Reconocimiento y ubicación de las capitales trabajadas.
- Aplicación práctica de conceptos básicos de programación.
- Desarrollo del pensamiento lógico y trabajo en equipo.