

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

**Actividad** LEGO EDUCATION EN PRIMARIA. ESCUELA 4.0 (JILOCA)

<b>Fechas actividad</b>	26/05/2026 - 26/05/2026	<b>Fechas inscripción</b>	27/04/2026 - 22/05/2026
<b>Horas presenciales</b>	3 : 0	<b>Horas no presenciales</b>	0 : 0
<b>Plazas</b>	20	<b>Modalidad</b>	TALLER
<b>Año</b>	2025-26	<b>Ambito</b>	Centro de Profesorado
<b>Centro</b>	C.Profesorado ÁNGEL SANZ BRIZ (TERUEL)		
<b>Lugar de celebración</b>	Zona del Jiloca		

### Destinatarios

Docentes del ámbito de Comarca del Jiloca.

### Objetivos

- Conocer las funcionalidades y el potencial educativo de los robots LEGO Education y del kit de LEGO BricQ Motion en el aula de Primaria.
- Desarrollar competencias STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) a través del uso práctico de la robótica. Introducir el pensamiento computacional (especialmente con SPIKE).
- Aplicar conceptos básicos de programación mediante entornos visuales adecuados a la etapa Primaria.
  - Diseñar actividades didácticas integrando robótica, adaptadas a distintas áreas curriculares (Matemáticas, Ciencias, Lengua, etc.).
  - Diseñar actividades didácticas que integren la robótica en diferentes áreas del currículo.
  - Incorporar la robótica de forma transversal e inclusiva, adaptando los retos al ritmo y nivel de los estudiantes.
  - Fomentar habilidades clave como el pensamiento lógico, la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

### Contenidos

LEGO EDUCATION en Primaria: Lego Spike Prime, Lego BricQ Motion Essential y Lego BricQ Motion Prime.

1. Fundamentos de la robótica educativa en Primaria.

¿Por qué enseñar robótica en Educación Primaria?

Competencias clave que se desarrollan.

Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos (ABP), gamificación, trabajo cooperativo...

2. Introducción a LEGO Education (LEGO SPIKE PRIME, LEGO BRICQ MOTION).

Partes y funcionamiento de los kits.

Software de programación por bloques (LEGO Education App).

Creación de modelos y primeras programaciones.

3. Actividades paso a paso para el aula (crear, construir, programar y mejorar).

4. Programación y resolución de retos. Introducción a algoritmos y secuencias.

5. Diseño de actividades didácticas para el aula. Evaluación del proceso y del producto.

6. Evaluación y reflexión docente.

### Criterios de inscripción

### Opciones de inscripción

### Sesiones

Fecha y Hora	Duración	Tipo de sesión	Lugar de celebración
26/05/2026 16:30	3:0	General	Zona del Jiloca

### Observaciones

Se acompañará en la elaboración y planificación de una actividad, centrándonos en la realidad del aula de cada docente.  
Finalizada la actividad, se podrá solicitar acompañamiento en el aula por parte de los mentores de Escuela 4.0.