

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

**Actividad** LEGO EDUCATION EN PRIMARIA

<b>Fechas actividad</b>	06/05/2026 - 06/05/2026	<b>Fechas inscripción</b>	20/04/2026 - 04/05/2026
<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 DE MONZÓN (MONZON)		
<b>Lugar de celebración</b>	CEIP PEDRO I (Barbastro)		

### Destinatarios

Maestros de Educación Primaria del ámbito de Centro de Profesorado.

### Objetivos

- Conocer las funcionalidades y el potencial educativo de los robots de LEGO Education y de los kits de LEGO BricQ Motion Essential, LEGO BricQ Motion Prime y LEGO Spike Prime 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

1. Fundamentos de la robótica educativa en Primaria.  
¿Por qué enseñar robótica en Educación Primaria?  
Competencias clave que se desarrollan.  
Introducción a LEGO Education (LEGO BRICQ MOTION y LEGO SPIKE PRIME).  
Organización de los materiales en el centro y en el aula.
2. Partes y funcionamiento de los kits.  
  
Software de programación por palabras y bloques (LEGO Education App).  
Creación de modelos y primeras programaciones.  
Actividades paso a paso para el aula (crear, construir, programar y mejorar).  
Software de programación por palabras y bloques (LEGO Education App).  
Creación de modelos y primeras programaciones.  
Actividades paso a paso para el aula (crear, construir, programar y mejorar).
3. Programación y resolución de retos.  
Introducción a algoritmos y secuencias.  
Programación condicional y uso de bucles simples.
4. Diseño de actividades didácticas  
Actividades integradas en distintas áreas:  
Matemáticas: resolución de problemas, coordenadas, operaciones.  
Lengua/Idiomas: narrativas programadas, cuentos interactivos.  
Ciencias: experimentos guiados, robótica aplicada al entorno.

5. Evaluación del proceso y del producto.  
Evaluación y reflexión docente  
Estrategias para observar y valorar el aprendizaje.

### **Criterios de inscripción**

### **Opciones de inscripción**

### **Sesiones**

<b>Fecha y Hora</b>	<b>Duración</b>	<b>Tipo de sesión</b>	<b>Lugar de celebración</b>
06/05/2026 16:00	3:0	Asesoramiento externo	CEIP PEDRO I (Barbastro)

### **Observaciones**

Finalizada la actividad, se podrá solicitar acompañamiento en el aula por parte de los mentores de Escuela 4.0.