

# Itinerario Digital OBN

pensar, programar, crear y compartir

CEIP Obispo Blanco Nájera  
COORDINA: Mario Santamaría Baños

## Contenido

Guía evolutiva de competencia digital, pensamiento computacional y robótica educativa de 3 a 12 años.....	2
Itinerario Digital OBN: pensar, programar, crear y compartir.....	2
Introducción y justificación.....	2
2. Objetivos del Itinerario Digital OBN .....	3
Objetivos generales.....	3
Objetivos específicos por ámbitos .....	4
a. Competencia digital y autonomía tecnológica .....	4
b. Pensamiento computacional y programación.....	4
c. Robótica, electrónica y cultura maker.....	4
d. Inteligencia artificial y pensamiento crítico tecnológico.....	5
e. Comunicación, creatividad y creación digital.....	5
f. Metodologías activas y Aula del Futuro .....	5
g. Seguridad, bienestar y ciudadanía digital.....	5
EVALUACIÓN .....	5
<b>TABLA BASE POR CURSOS</b> .....	0
<b>TABLA POR BLOQUES DE ITINERARIO</b> .....	1
PROGRAMACIÓN INFANTIL.....	0
PROGRAMACIÓN PRIMARIA.....	0

# Guía evolutiva de competencia digital, pensamiento computacional y robótica educativa de 3 a 12 años

## Itinerario Digital OBN: pensar, programar, crear y compartir

### Introducción y justificación

El CEIP Obispo Blanco Nájera cuenta con una trayectoria consolidada en el desarrollo de la competencia digital del alumnado, iniciada con el Proyecto TIC de centro y reforzada en los últimos cursos a través del Plan Digital de Centro (colegio piloto en su primera edición nacional), la participación en Escuela 4.0, el desarrollo de proyectos de innovación vinculados a la robótica educativa y la certificación del Aula del Futuro. El proyecto original (2017) ya partía de una idea muy clara: ofrecer al alumnado una formación digital progresiva, secuenciada y adaptada a su edad, desde los 3 hasta los 12 años, entendiendo la tecnología no como un fin en sí misma, sino como una herramienta para pensar, crear, resolver problemas y comprender mejor el mundo que les rodea. En aquel planteamiento inicial ya aparecían bloques vinculados al manejo de dispositivos, el pensamiento computacional, la programación, la robótica, la seguridad digital, los derechos de autor y la creación de contenidos, con una metodología basada en retos, experimentación, manipulación y aprendizaje progresivo.

Sin embargo, la realidad tecnológica, metodológica y organizativa del centro ha evolucionado de forma notable desde entonces. El OBN dispone actualmente de nuevos recursos, espacios y experiencias que han transformado la manera de trabajar la competencia digital: chromebooks, entorno corporativo @larioja.edu.es, herramientas colaborativas, robótica educativa, programación por bloques tipo Scratch y Scratch Jr, Code.org, micro:bit, Makey Makey, Bee-Bot, Matatalab, Lego Spike, Smart Cutebot Pro, Fisher Technik Education, impresión y diseño 3D, diseño e impresión láser, inteligencia artificial, actividades de pensamiento computacional desenchufado y metodologías activas vinculadas al Aula del Futuro, con sello y certificación oficial del Ministerio de Educación. A ello se suma una cultura digital de centro cada vez más asentada, en la que la tecnología convive con proyectos audiovisuales, radio escolar (Radio Pirivuelta), creación de contenidos, trabajo cooperativo, aprendizaje basado en retos y propuestas interdisciplinares. El actual Plan Digital 2025-2028 recoge esta trayectoria y plantea la necesidad de seguir mejorando la competencia digital del alumnado desde Educación Infantil hasta 6.º de Primaria, incluyendo la programación y el pensamiento computacional como nuevos lenguajes básicos para comprender y transformar el entorno, el pensamiento crítico tecnológico, la seguridad digital, la competencia STEAM y la integración de las tecnologías en la práctica docente ordinaria.

Por todo ello, se hace necesario actualizar el antiguo Proyecto TIC y transformarlo en una guía evolutiva, flexible y curricular que sirva como referencia común para todo el profesorado. Esta guía no pretende ser una programación cerrada de actividades ni una relación de herramientas que deban utilizarse de forma obligatoria en cada curso, ya que eso podría limitar la creatividad docente y quedar rápidamente desactualizado. Su finalidad es ofrecer una hoja de

ruta clara, progresiva y compartida, que indique qué procesos, habilidades y competencias conviene trabajar en cada etapa, qué recursos pueden ayudar a desarrollarlos y qué tipo de evidencias pueden recogerse para valorar el aprendizaje del alumnado.

De este modo, el itinerario permitirá ordenar todo lo que el centro ya realiza, dar coherencia a las actuaciones de aula y facilitar que cualquier docente pueda incorporarse al proyecto con una visión clara del punto de partida, del recorrido y de la meta. No se trata, por ejemplo, de fijar una única actividad con micro:bit, Bee-Bot, Scratch, Scratch Jr o Matatalab, sino de establecer cuándo puede tener sentido introducir cada recurso, qué aprendizajes favorece y qué posibilidades metodológicas abre según la edad, el nivel competencial y el contexto de cada grupo. Así, la tecnología se entiende como un medio para desarrollar pensamiento lógico, creatividad, autonomía, resolución de problemas, comunicación, colaboración y uso responsable de los entornos digitales.

Esta guía se concibe, por tanto, como un documento vivo, revisable y abierto, en coherencia con el propio Plan Digital de Centro, que se define como una herramienta dinámica, participativa y orientada a marcar la hoja de ruta de la transformación digital del colegio. Su actualización deberá apoyarse en la evaluación anual, en las aportaciones del profesorado, en las evidencias recogidas en el aula y en las nuevas necesidades que vayan surgiendo, de forma que el itinerario no quede anclado a herramientas concretas, sino vinculado a aprendizajes duraderos y transferibles.

En definitiva, el Itinerario Digital OBN busca consolidar una línea de centro que conecte la competencia digital, la programación, el pensamiento computacional, la robótica educativa, la inteligencia artificial, el diseño y la creación digital con el currículo y con la vida real del alumnado. Su objetivo último es que los niños y niñas del CEIP Obispo Blanco Nájera no solo aprendan a utilizar tecnología, sino también a comprenderla, analizarla críticamente, crear con ella y emplearla de manera ética, segura, creativa y responsable.

## **2. Objetivos del Itinerario Digital OBN**

### **Objetivos generales**

- Desarrollar de manera progresiva, secuenciada y contextualizada la competencia digital del alumnado del CEIP Obispo Blanco Nájera desde Educación Infantil hasta 6.º de Primaria, favoreciendo un uso creativo, crítico, seguro y responsable de las tecnologías digitales.
- Integrar el pensamiento computacional, la programación, la robótica educativa, la inteligencia artificial y la creación digital como herramientas al servicio del aprendizaje, la resolución de problemas y la comprensión del entorno.
- Consolidar una línea metodológica de centro alineada con el Aula del Futuro, las metodologías activas y el aprendizaje basado en retos, potenciando experiencias de aprendizaje manipulativas, cooperativas, interdisciplinares y vinculadas a productos finales reales.
- Favorecer la integración curricular de la competencia digital en las distintas áreas y proyectos del centro, evitando que quede reducida a actividades aisladas o descontextualizadas.

- Garantizar una progresión coherente de aprendizajes digitales y tecnológicos entre etapas y niveles, ofreciendo al profesorado una guía común, flexible y abierta que facilite la continuidad pedagógica.
- Potenciar la creatividad, la autonomía, la colaboración, el pensamiento crítico y la capacidad de innovación del alumnado mediante experiencias vinculadas a la programación, la robótica, el diseño, la comunicación y la cultura maker.
- Acercar al alumnado al funcionamiento de las tecnologías actuales, promoviendo la comprensión de conceptos relacionados con programación, automatización, datos, sensores, inteligencia artificial y ciudadanía digital.
- Fomentar el uso ético, saludable y responsable de los entornos digitales, desarrollando actitudes críticas ante la tecnología, la información, la privacidad, los algoritmos y la inteligencia artificial.
- Convertir los espacios de innovación del centro, especialmente el Aula del Futuro, en entornos de experimentación, creación, investigación y comunicación donde el alumnado aprenda haciendo, compartiendo y reflexionando sobre sus propios procesos.
- Mantener un itinerario digital vivo y revisable, conectado con la evolución tecnológica, metodológica y curricular del centro, así como con las necesidades reales del alumnado y del profesorado.

## Objetivos específicos por ámbitos

### a. Competencia digital y autonomía tecnológica

- Manejar de forma progresiva dispositivos, herramientas y entornos digitales habituales del centro.
- Utilizar el entorno corporativo @larioja.edu.es y las herramientas colaborativas asociadas como medio de comunicación, organización y creación.
- Resolver pequeños problemas técnicos de manera autónoma y segura.
- Organizar, guardar y compartir contenidos digitales de forma adecuada.

### b. Pensamiento computacional y programación

- Comprender y aplicar secuencias, patrones, algoritmos y procesos lógicos adaptados a cada edad.
- Desarrollar estrategias de resolución de problemas mediante descomposición, ensayo-error y depuración.
- Iniciarse y progresar en la programación por bloques mediante herramientas visuales y manipulativas.
- Utilizar la programación como lenguaje de creación, expresión y resolución de retos curriculares.

### c. Robótica, electrónica y cultura maker

- Experimentar con robots, sensores, actuadores y dispositivos programables mediante retos manipulativos y creativos.
- Diseñar y construir prototipos sencillos vinculados a proyectos reales del aula o del centro.
- Integrar procesos de diseño, fabricación y mejora utilizando herramientas de creación digital e impresión 3D.

- Comprender la relación entre programación, electrónica y funcionamiento del entorno físico.

#### d. Inteligencia artificial y pensamiento crítico tecnológico

- Comprender de forma adaptada cómo funcionan determinadas tecnologías actuales basadas en datos y aprendizaje automático.
- Reflexionar sobre el impacto social, ético y educativo de la inteligencia artificial.
- Identificar posibles riesgos relacionados con privacidad, sesgos, desinformación o uso inadecuado de la tecnología.
- Utilizar herramientas de IA de forma crítica, segura y responsable.

#### e. Comunicación, creatividad y creación digital

- Crear contenidos digitales en distintos formatos: audiovisuales, interactivos, sonoros, gráficos o multimedia.
- Utilizar herramientas digitales para comunicar ideas, proyectos y aprendizajes.
- Participar en proyectos colaborativos vinculados a radio escolar, audiovisual, diseño y cultura digital.
- Potenciar la creatividad y la expresión personal mediante herramientas tecnológicas.

#### f. Metodologías activas y Aula del Futuro

- Utilizar el Aula del Futuro como espacio de aprendizaje flexible, experiencial y colaborativo.
- Favorecer dinámicas de aprendizaje basado en proyectos, retos y experiencias interdisciplinarias.
- Promover la investigación, la experimentación y la presentación pública de productos finales.
- Impulsar el trabajo cooperativo y la toma de decisiones compartida en entornos digitales y manipulativos.

#### g. Seguridad, bienestar y ciudadanía digital

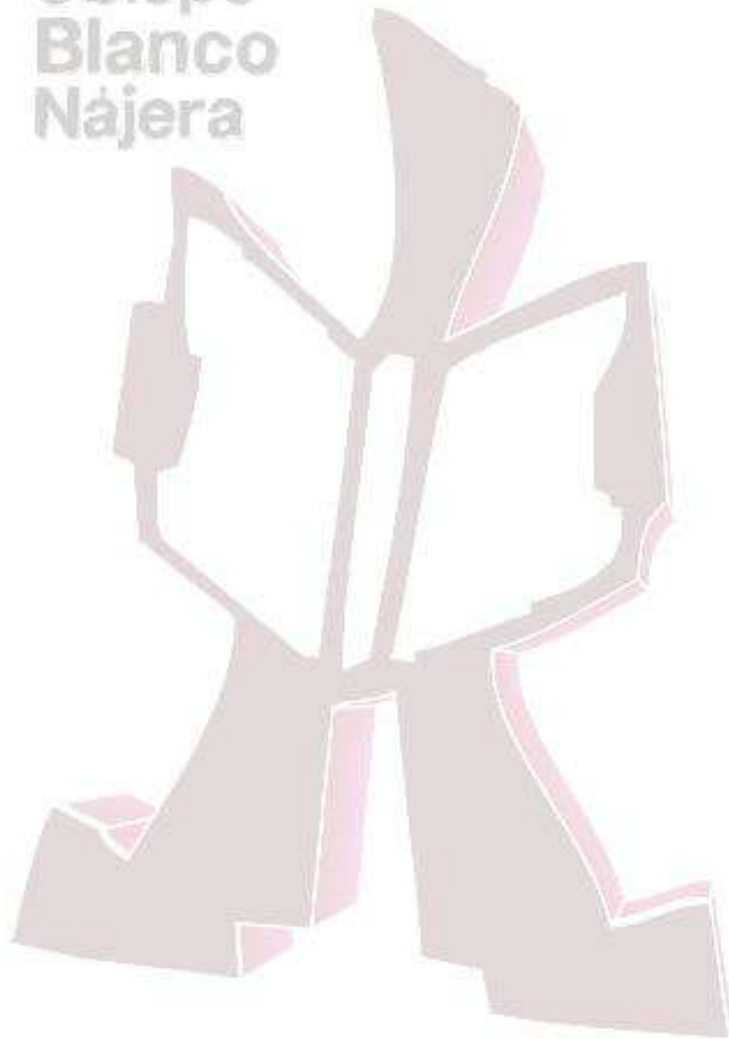
- Fomentar hábitos saludables de uso de la tecnología y desconexión digital.
- Promover el respeto, la convivencia y la netiqueta en entornos digitales.
- Conocer aspectos básicos relacionados con privacidad, identidad digital y derechos de autor.
- Desarrollar una actitud crítica y responsable ante el uso de internet y las redes.

## EVALUACIÓN

La evaluación del presente itinerario tendrá un carácter continuo, formativo, competencial y evolutivo, en coherencia con los principios metodológicos del centro, el currículo LOMLOE, el Plan Digital de Centro y las líneas pedagógicas vinculadas al Aula del Futuro y Escuela 4.0. Su finalidad no será únicamente valorar el manejo de herramientas digitales concretas, sino comprobar la capacidad del alumnado para aplicar sus aprendizajes en contextos reales, resolver problemas, crear contenidos, trabajar de manera cooperativa y utilizar la tecnología de forma crítica, segura, creativa y responsable. Asimismo, se tendrá especialmente en cuenta el proceso de aprendizaje, la autonomía, la experimentación, la capacidad de mejora y la transferencia de conocimientos a situaciones y proyectos reales del aula y del centro.

Para ello, se emplearán instrumentos variados y adaptados a cada etapa educativa, como la observación directa, rúbricas, retos, portfolios digitales y físicos, exposiciones orales, autoevaluaciones, coevaluaciones y diferentes evidencias generadas durante el desarrollo de proyectos de programación, pensamiento computacional, robótica, creación multimedia o diseño digital. La evaluación se alinearán con las competencias clave y específicas del currículo vigente, especialmente con la competencia digital y STEM, y permitirá también revisar periódicamente el propio itinerario para adaptarlo a la evolución tecnológica, metodológica y organizativa del centro.

colegio  
Obispo  
Blanco  
Nájera



# TABLA BASE POR CURSOS

Curso	Enfoque del curso	Qué queremos conseguir	Recursos recomendados	Retos o propuestas abiertas	Evidencias posibles	Conexión curricular
3 años	<b>Descubro, toco y sigo instrucciones</b>	Reconocer dispositivos del aula y del centro: pantalla, ratón, teclado, panel digital, robot sencillo. Iniciar el uso del ratón de forma muy guiada. Comprender instrucciones simples: avanzar, parar, girar, esperar, repetir. Trabajar la orientación espacial desde el cuerpo y el juego.	Panel interactivo, ratón, juegos manipulativos, tarjetas de flechas, alfombras de suelo, Bee-Bot en gran grupo, Cubetto de forma exploratoria, cuentos motores, circuitos físicos.	“Programa a tu profe”: el alumnado da una instrucción y el adulto la ejecuta. Recorridos con flechas en el suelo. Llevar a Bee-Bot hasta un color, animal, número o personaje de un cuento. Juegos de ordenar rutinas: lavarse las manos, recoger, hacer la fila.	Observación directa, fotos del recorrido, pequeñas verbalizaciones, registro docente de participación, autonomía y comprensión espacial.	Autonomía personal, lenguaje oral, orientación espacial, lógico-matemática, conocimiento del entorno, psicomotricidad.
4 años	<b>Ordeno pasos y empiezo a anticipar</b>	Manejar el ratón con más intención: clic, arrastrar, seleccionar. Seguir secuencias de dos o tres pasos. Anticipar qué va a ocurrir antes de ejecutar una orden. Iniciar la idea de error como parte del aprendizaje.	Ratón, panel interactivo, Bee-Bot, Matatalab, Cubetto, tarjetas de programación, Let's Go Code, juegos desenchufados, alfombras temáticas.	Crear caminos sencillos con Bee-Bot o Matatalab. Llevar al robot hasta una letra, número, emoción o personaje. Detectar “qué flecha sobra” o “qué paso falta”. Hacer recorridos vinculados a cuentos, estaciones, animales, formas o hábitos.	Foto del tablero, secuencia de flechas, vídeo corto del recorrido, observación del ensayo-error, explicación oral sencilla.	Lenguaje, matemáticas, orientación espacial, emociones, rutinas, proyectos de aula.
5 años	<b>Creo recorridos y corrijo errores</b>	Consolidar el manejo básico del ratón y comenzar con teclado de forma significativa. Escribir palabras sencillas. Crear secuencias más largas. Comprender que una instrucción mal colocada cambia el resultado. Iniciarse en programación desenchufada y robótica básica.	Bee-Bot, Matatalab, Cubetto, Scratch Jr si se considera adecuado, Code.org inicial, juegos unplugged, teclado, ratón, panel digital, tarjetas de algoritmos.	Programar un recorrido completo con principio y final. Crear una secuencia para resolver un pequeño reto. Corregir un camino que no funciona. Hacer un tablero de letras, números, cuentos o proyectos. Crear una “receta de instrucciones” para una acción cotidiana.	Secuencia creada, recorrido superado, registro de errores corregidos, foto/vídeo, pequeña explicación oral del alumnado.	Lectoescritura inicial, numeración, seriación, orientación espacial, expresión oral, proyectos globalizados.
1.º Primaria	<b>Paso del juego a la programación básica</b>	Usar dispositivos con mayor autonomía. Iniciar sesión con ayuda si procede. Comprender instrucciones ordenadas. Trabajar secuencias, patrones y depuración muy sencilla. Iniciar programación por bloques de forma visual.	Bee-Bot, Matatalab, Scratch Jr o Scratch básico, Code.org, juegos desenchufados, Let's Go Code, Makey Makey muy guiado, panel digital, chromebook/tablet si procede.	Crear una animación simple con inicio y final. Programar un personaje que se mueve. Crear un recorrido para resolver un reto matemático o lingüístico. Hacer una alfombra de palabras, sumas o animales. Buscar el error en una secuencia sencilla.	Captura del proyecto, foto del recorrido, grabación breve, rúbrica simple de “lo he intentado / lo he conseguido / lo he mejorado”.	Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio, Educación Artística, trabajo cooperativo.
2.º Primaria	<b>Secuencio, pruebo y mejoro</b>	Consolidar secuencias, eventos básicos y resolución de pequeños retos. Comprender que programar implica probar, fallar y corregir. Mejorar el uso del teclado, ratón y navegación guiada. Iniciar pequeñas creaciones digitales.	Scratch básico, Code.org, Bee-Bot, Matatalab, Makey Makey guiado, juegos desenchufados, teclado, ratón, chromebook/tablet, herramientas de dibujo o presentación muy simples.	Crear una escena animada relacionada con un cuento. Programar un personaje que responda a una acción. Crear un tablero robótico de cálculo, vocabulario o medio natural. Hacer una banda sonora sencilla con Makey Makey y Scratch.	Proyecto guardado, captura del código, foto del montaje, explicación oral, observación del trabajo en pareja.	Lengua, Matemáticas, Música, Conocimiento del Medio, expresión oral, creatividad.
3.º Primaria	<b>Creo mis primeros proyectos digitales completos</b>	Introducir eventos, bucles sencillos y condiciones básicas. Diseñar pequeñas historias, juegos o simulaciones. Trabajar la depuración de errores. Usar carpetas, documentos y entornos digitales con más autonomía. Iniciar la conexión entre programación y mundo físico.	Scratch, Code.org, Makey Makey, micro:bit de forma inicial y muy guiada, juegos desenchufados, chromebooks, Workspace @larioja.edu.es, recursos de Escuela 4.0.	Crear una historia interactiva con personajes y escenarios. Diseñar un juego de preguntas. Crear un teclado físico con Makey Makey. Programar micro:bit como dado, contador o icono luminoso. Resolver retos desenchufados de bucles y condiciones.	Archivo del proyecto, captura del código, vídeo del funcionamiento, ficha de “qué quería hacer / qué he hecho / qué he tenido que corregir”.	Lengua, Matemáticas, Ciencias, Artística, proyectos interdisciplinares, Aula del Futuro.
4.º Primaria	<b>Diseño, programo y conecto con el currículo</b>	Usar eventos, bucles y condiciones con mayor seguridad. Crear juegos o productos digitales con una finalidad. Comprender entrada-proceso-salida en experiencias sencillas. Iniciar sensores o placas de forma guiada. Trabajar en equipo con roles.	Scratch, Makey Makey, micro:bit inicial, MakeCode, Code.org, chromebooks, actividades desenchufadas, recursos Escuela 4.0, Aula del Futuro.	Juego curricular en Scratch. Circuito interactivo con Makey Makey. Cartel luminoso o contador con micro:bit. Reto de depuración: encontrar y corregir errores en un programa. Proyecto vinculado a Semana Cultural, radio, ciencias o matemáticas.	Producto digital, código comentado de forma sencilla, foto/vídeo del prototipo, autoevaluación, presentación breve al grupo.	Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio, Artística, competencia emprendedora, trabajo cooperativo.

<b>5.º Primaria</b>	<b>Programa objetos, uso sensores y fabrico soluciones</b>	Profundizar en programación por bloques. Comprender sensores, actuadores, variables sencillas, condiciones y bucles. Diseñar soluciones a retos reales. Introducir diseño 3D e impresión 3D con finalidad. Iniciar reflexión sobre IA y tecnología crítica.	micro:bit, MakeCode, Smart Cutebot Pro, Scratch avanzado, mBlock, Makey Makey, Lego Spike, Fisher Technik Education, Tinkercad, impresora 3D, machine learning básico, chromebooks, Aula del Futuro.	Estación meteorológica con micro:bit. Robot que sigue líneas o evita obstáculos. Diseño 3D de una pieza útil para el aula. Juego físico-digital con Makey Makey. Clasificador sencillo con machine learning. Proyecto maker vinculado a un problema del centro.	Prototipo, captura del código, diario de diseño, foto/vídeo, pieza 3D, explicación del proceso, rúbrica de trabajo en equipo y resolución de problemas.	Ciencias, Matemáticas, Tecnología, Artística, Lengua oral, proyectos ABP, Aula del Futuro.
<b>6.º Primaria</b>	<b>Creo, prototipo, explico y transfiero</b>	Diseñar proyectos completos desde una necesidad o reto. Programar con autonomía creciente. Integrar robótica, sensores, diseño 3D, IA o creación digital. Documentar el proceso. Presentar y defender un producto final. Reflexionar sobre privacidad, sesgos, derechos de autor, salud digital y uso responsable.	micro:bit, Cutebot, Lego Spike, Fisher Technik Education, Scratch avanzado, MakeCode, mBlock, Tinkercad, impresión 3D, Makey Makey, IA generativa guiada, machine learning, chromebooks, Workspace@larioja.edu.es, Aula del Futuro.	Proyecto final de robótica o pensamiento computacional. Robot con sensores para resolver un reto. Producto maker para mejorar un espacio del cole. Simulación o juego curricular. Modelo sencillo de IA para clasificar datos. Debate sobre sesgos de IA. Presentación pública en Aula del Futuro o muestra final.	Portfolio del proyecto, código, prototipo, vídeo de funcionamiento, defensa oral, coevaluación, reflexión final, evidencias para repositorio digital del centro.	Todas las áreas, especialmente Ciencias, Matemáticas, Lengua, Artística, Valores, competencia digital, competencia emprendedora y aprender a aprender.

## TABLA POR BLOQUES DE ITINERARIO

Bloque	Infantil	1.º-2.º	3.º-4.º	5.º-6.º
<b>Manejo digital básico</b>	Ratón, panel, teclado exploratorio, iconos, turnos y cuidado del material.	Ratón, teclado, inicio guiado, carpetas simples, navegación acompañada.	Uso autónomo de chromebook, carpetas, Drive, documentos, capturas, entrega de tareas.	Organización de archivos, trabajo colaborativo, gestión de evidencias, presentación de productos.
<b>Pensamiento computacional desenchufado</b>	Flechas, recorridos, secuencias corporales, rutinas, orientación espacial.	Secuencias, patrones, instrucciones, error, repetición, trabajo por parejas.	Algoritmos, bucles, condiciones, descomposición de problemas, depuración.	Diseño de soluciones, optimización, variables sencillas, análisis de errores, mejora de prototipos.
<b>Programación</b>	Secuencias manipulativas con robots físicos.	Scratch Jr/Scratch básico, Code.org, eventos simples.	Scratch, eventos, bucles, condiciones, juegos e historias interactivas.	Scratch avanzado, MakeCode, mBlock, programación de placas y robots.
<b>Robótica y electrónica</b>	Bee-Bot, Cubetto, Matatalab de forma vivencial.	Bee-Bot, Matatalab, Makey Makey guiado.	Makey Makey, micro:bit inicial, pequeños prototipos.	micro:bit, Cutebot, Lego Spike, Fisher Technik, sensores, actuadores y proyectos maker.
<b>Diseño y creación digital</b>	Dibujos, imágenes, grabaciones sencillas, expresión oral.	Creaciones simples, dibujos digitales, animaciones breves.	Presentaciones, juegos, productos digitales, carteles, audio/vídeo sencillo.	Diseño 3D, impresión 3D, edición multimedia, documentación de proyectos, portfolio.
<b>IA y pensamiento crítico</b>	Diferenciar persona/máquina de forma muy básica y oral.	La máquina sigue instrucciones, no “piensa” como una persona.	Primeras ideas sobre datos, entrenamiento, errores y sesgos.	IA generativa, machine learning, modelos de lenguaje, sesgos, privacidad, verificación y uso responsable.

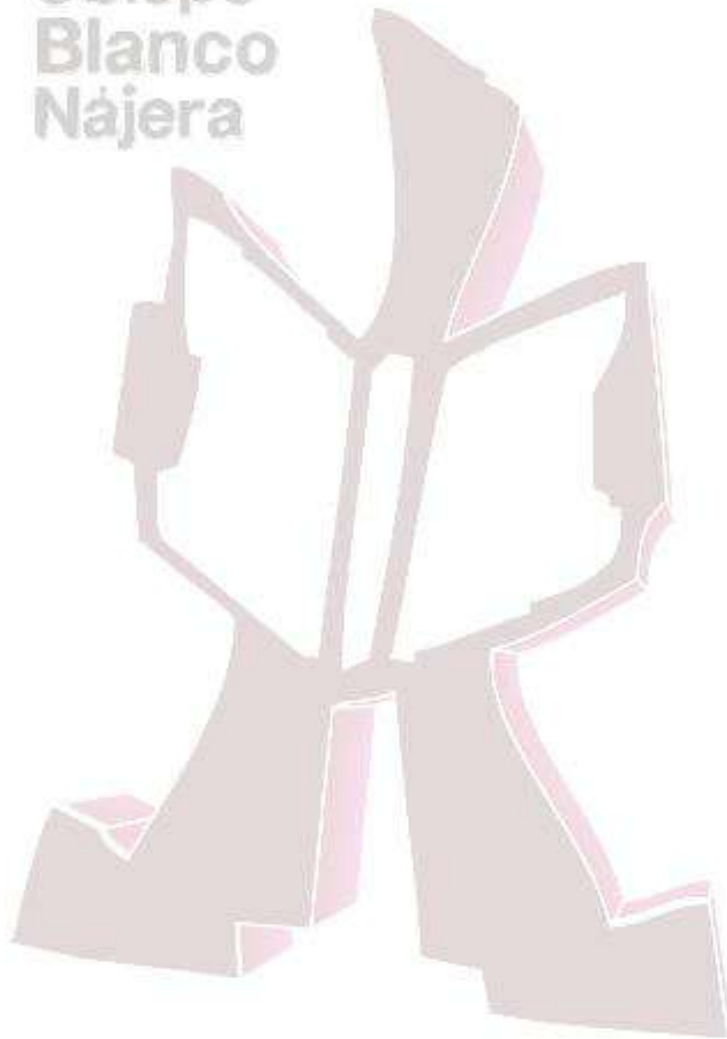
<b>Seguridad y bienestar digital</b>	Cuidado del material, turnos, postura, tiempos de pantalla.	Contraseñas con ayuda, privacidad básica, respeto en entornos digitales.	Identidad digital, netiqueta, derechos de autor, búsquedas seguras.	Privacidad, licencias, huella digital, sesgos, salud digital, desconexión y uso crítico.
--------------------------------------	---	--	---	--



colegio

# PROGRAMACIÓN INFANTIL

Blanco  
Nájera



<b>Curso/Grupo:</b> INFANTIL 3 AÑOS	<b>Temporalización:</b> 1º TRIMESTRE
<b>Fase del proyecto en la que se enmarca:</b> F2-Creamos	<b>Número de sesiones dedicadas:</b> 12
<b>Objetivos:</b>	<b>Actividades:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Iniciarse en el uso del ratón identificando sus elementos básicos (ratón, pantalla).</li> <li>* Desarrollar la coordinación óculo manual mediante el manejo del ratón.</li> <li>* Realizar actividades básicas con el ratón: arrastre controlado y clic.</li> </ul>	<p><b>Ordenador y programas didácticos ( 4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Conozco el ratón. Presentamos el ratón y la pantalla. Nombramos sus partes.</li> <li>* Realizamos actividades de <u>arrastrar el ratón</u>, <u>de hacer clic</u> y <u>de ambas a la vez</u> con programas como “La Vaca Paca” o “Duendes Mágicos”.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Iniciarse en el pensamiento computacional a través de actividades desenchufadas utilizando el propio cuerpo.</li> <li>* Descomponer acciones en pasos simples.</li> <li>* Iniciarse en el uso de la Bee Bot, explorando el desplazamiento hacia delante mediante la manipulación directa del robot.</li> </ul>	<p><b>Robótica y pensamiento computacional ( 4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Robot humano. La maestra realiza una serie de acciones simples y los alumnos tiene que repetir lo que ella hace (levantarse, aplaudir, cruzar los brazos, saltar, girar, caminar...también se pueden utilizar tarjetas.</li> <li>* Robot humano: La maestra les enseña las tarjetas con las flechas de avanzar y ellos tienen que seguir instrucciones moviéndose por las baldosas del suelo.</li> <li>* Conocemos la Bee Bot y descubrimos sus botones. Colocamos el tablero y la imagen de la mascota de clase en una casilla. Tendrán que utilizar la flecha de avanzar para llegar hasta ella.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Participar en juegos del suelo interactivo respondiendo a estímulos visuales y sonoros mediante el movimiento (pisar, saltar, desplazarse)</li> <li>* Explorar la relación causa efecto a través de actividades del suelo interactivo (pisar globos, mover elementos al pisarlos...</li> </ul>	<p><b>Suelo interactivo ( 4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Hojas de otoño. Pisamos las hojas, se mueven y se limpia el suelo.</li> <li>* Pisar globos: decimos un color y tiene que ir a pisar los globos de ese color. Cuando los pisan se explotan.</li> <li>* Juego de los topos: pisar topos antes de que se escondan.</li> </ul>
<b>Curso/Grupo:</b> INFANTIL 3 AÑOS	<b>Temporalización:</b> 2º TRIMESTRE
<b>Fase del proyecto en la que se enmarca:</b> F2- Creamos	<b>Número de sesiones dedicadas:</b> 12
<b>Objetivos:</b>	<b>Actividades:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Afianzar el control del ratón realizando actividades digitales con mayor precisión.</li> <li>* Resolver tareas sencillas en programas educativos adecuadas a su nivel (asociaciones, puzles simples, clasificación...)</li> </ul>	<p><b>Ordenador y programas didácticos (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Realizamos actividades de asociación, clasificación, discriminación, atención... relacionadas con los contenidos que estén trabajando en clase... con programas como “La Vaca Paca”, “Duendes Mágicos”, “Pincha y pinta” y “Cuentoaventura”</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>* Iniciarse en la descomposición de acciones cotidianas en pasos simples. Comprender que las acciones siguen un orden.</li> <li>* Comprender y utilizar los comandos básicos de la Bee-Bot: avanzar y retroceder.</li> </ul>	<p><b><i>Robótica y pensamiento computacional (4 sesiones alternas)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Analizamos acciones cotidianas y las descomponemos en una secuencia de acciones más simples, por ejemplo: “aplaudir”- separar las manos-juntarlas-separarlas).</li> <li>* Robot humano: La maestra les enseña las tarjetas con las flechas de avanzar y ahora incorporamos la de retroceder y ellos tienen que seguir instrucciones moviéndose por las baldosas del suelo.</li> <li>* Recordamos la Bee- Bot, Conocemos la Bee Bot colocamos el tablero y la imagen de la mascota de clase en una casilla. Tendrán que utilizar la flecha de avanzar para llegar hasta ella y también la de retroceder.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo.</li> <li>* Desarrollar la atención y la discriminación visual mediante actividades del suelo interactivo ( ej. identificar caramelos iguales...)</li> </ul>	<p><b><i>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Pisar el hielo. Cuando pisamos se resquebraja. (invierno)</li> <li>* Peces de río. Pisamos los peces y se esconden.</li> <li>* Partir frutas. Pisamos las frutas y se parten por la mitad</li> <li>* Tetris de caramelos. Buscamos donde hay 2 caramelos iguales tanto en horizontal como en vertical y los pisamos.</li> </ul>

<p><b>Curso/Grupo: INFANTIL 4 AÑOS</b></p>	<p><b>Temporalización: 1º TRIMESTRE</b></p>
<p><b>Fase del proyecto en la que se enmarca: F2- Creamos</b></p>	<p><b>Número de sesiones dedicadas: 12</b></p>
<p><b>Objetivos:</b></p>	<p><b>Actividades:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Familiarizarse con el uso básico del ordenador y los cascos.</li> <li>* Manejar el ratón con precisión.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que impliquen lógica básica ( series, secuencias, relaciones...) de manera autónoma.</li> </ul>	<p><b><i>Ordenador y programas informáticos (4 sesiones alternas)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Realizamos actividades sencillas para recordar el uso del ratón con programas como el “El Loro Perico”, “Duendes mágicos” o “Pincha y Pinta”.</li> <li>* Realizamos actividades de seriación, relación, secuencias, diferencias,... relacionadas con los contenidos que estén trabajando en clase... con programas como “El Loro Perico”, “Cuentoaventura” y “Tangram”.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>* Crear y proponer secuencias de acciones corporales para que otros compañeros las reproduzcan.</li> <li>* Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional: anticipación, ensayo-error y resolución de problemas sencillos.</li> <li>* Comprender de forma intencionada los comandos “adelante”, “atrás”, “derecha” e “izquierda” en la Bee-Bot.</li> </ul>	<p><b>Robótica y pensamiento computacional (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Un compañero realiza una secuencia de movimientos y sus compañeros la tiene que reproducir.</li> <li>* Robot humano. Primero la maestra utilizando las tarjetas de las flechas para programar el recorrido y los alumnos lo tienen que ejecutar. Después, es el alumno el que programa y otro compañero ejecuta lo que ha planteado. Buscamos posibles errores y los corregimos.</li> <li>* Bee Bot, añadimos más tarjetas al tablero relacionadas con lo que están trabajando en clase (números, formas, vocales, pueblos de La Rioja...) y ellos tendrán que programar el robot para llegar a la casilla indicada.</li> <li>* Logical road builder. Se trata de un juego de mesa en el que hay que ir construyendo caminos sencillos utilizando piezas para guiar a la excavadora hasta una meta.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo.</li> <li>* Resolver retos sencillos en el suelo interactivo que impliquen memoria, asociación y lógica.</li> </ul>	<p><b>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Otoño: Pisamos las hojas de otoño y se limpia el suelo.</li> <li>* Globos: los niños tienen que pisar los globos del color que indique la maestra para explotarlos.</li> <li>* Partir frutas: pisamos las frutas y se parten por la mitad.</li> <li>* Halloween/ Navidad</li> <li>* Memory de frutas.</li> </ul>
<p><b>Curso/Grupo: INFANTIL 4 AÑOS</b></p>	<p><b>Temporalización: 2º TRIMESTRE</b></p>
<p><b>Fase del proyecto en la que se enmarca: F2-Creamos</b></p>	<p><b>Número de sesiones dedicadas: 12</b></p>
<p><b>Objetivos:</b></p>	<p><b>Actividades:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lógica matemática que estén trabajando en clase ( números, formas, conteos, series, secuencias, relaciones...) de manera autónoma.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lectoescritura que estén trabajando en clase (vocabulario, vocales...) de manera autónoma.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de los proyectos que estén trabajando en clase (arte, profesiones, plantas...)</li> </ul>	<p><b>Ordenador y programas didácticos (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Resolver actividades tanto de lógica matemática, como de lectoescritura y contenido de los proyectos a través de programas didácticos como “El Loro Perico”, “Cuentoaventura”, “Papapapú” y “Pompas de jabón”.</li> </ul>
	<p><b>Robótica y pensamiento computacional ( 4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Robot humano/ programador. Jugamos por parejas utilizando las tarjetas de programación de movimientos y vamos añadiendo complejidad a los</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>· Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional: anticipación, ensayo-error y resolución de problemas sencillos.</li> <li>· Desarrollar la secuenciación, la orientación espacial y la expresión oral mediante la programación de recorridos con Tale Bot.</li> </ul>	<p>recorridos. Uno es el programador y otro es el robot.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Tale Bot, El funcionamiento es como la Bee Bot pero además podemos añadir audios para ir contando una historia. Los alumnos ponen nombre al robot y van marcado el recorrido, en este caso es un zoo y vamos visitando los animales e incorporando el sonido que producen.</li> <li>* Conejos recolectores. Es un juego de memoria cuyo objetivo es ayudar a nuestro conejo a recolectar las 4 verduras distintas que hay para ganar la partida. Hay un tablero en el que siempre hay que dejar una ficha libre para mover las fichas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo.</li> <li>* Resolver retos sencillos en el suelo interactivo que impliquen memoria, asociación y lógica.</li> </ul>	<p><b>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Invierno: Pisamos un suelo helado y se va rompiendo.</li> <li>* Fondos marinos: cuando pisamos los peces ellos se esconden.</li> <li>* Dientes sanos: Eliminar los gérmenes y bacterias que aparecen en los dientes, pisándolos con la mayor rapidez posible.</li> <li>* Memory de formas.</li> </ul>
<p><b>Curso/Grupo: INFANTIL 4 AÑOS</b></p>	<p><b>Temporalización: 3º TRIMESTRE</b></p>
<p><b>Fase del proyecto en la que se enmarca: F2- Creamos</b></p>	<p><b>Número de sesiones dedicadas: 12</b></p>
<p><b>Objetivos:</b></p>	<p><b>Actividades:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lógica matemática que estén trabajando en clase ( números, formas, conteos, series, secuencias, relaciones...) de manera autónoma.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lectoescritura que estén trabajando en clase (vocabulario, vocales...) de manera autónoma.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de los proyectos que estén trabajando en clase (arte, profesiones, plantas...)</li> </ul>	<p><b>Ordenador y programas didácticos (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Resolver actividades tanto de lógica matemática, como de lectoescritura y contenido de los proyectos a través de programas didácticos como “El Loro Perico”, “Cuentoaventura”, “Pompas de jabón” y “Educa- Vocales,colores,contar”.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional: anticipación, ensayo-error y resolución de problemas sencillos.</li> <li>· Desarrollar la secuenciación, la orientación espacial y la expresión</li> </ul>	<p><b>Robótica y pensamiento computacional ( 4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Bee Bot, añadimos más tarjetas al tablero relacionadas con lo que están trabajando en clase (números, formas, vocales, profesiones, plantas...) y ellos tendrán que programar el robot para llegar a la casilla indicada.</li> <li>* Lets go Code: Un niño hace de robot y otro de programador. Se colocan las alfombrillas en el suelo y un niño utilizando las fichas crea una secuencia de</li> </ul>

<p>oral mediante la programación de recorridos con Lets go Code.</p>	<p>movimientos (delante, izquierda, derecha...) que le llevan a una meta. * Logical road builder (grande): Se trata de un juego de mesa en el que hay que ir construyendo caminos utilizando piezas para guiar a la excavadora hasta una meta, aumentando la dificultad.</p>
<p>· Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo. * Resolver retos sencillos en el suelo interactivo que impliquen memoria, asociación y lógica.</p>	<p><b>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</b></p> <p>* Recorrido de flores. Donde pisamos salen flores (primavera) * Mariposas. Cuando las pisamos salen volando (primavera) * Pisar topos: Pisamos los topos antes de que se escondan. * Caramelos: Buscamos donde hay dos o más caramelos iguales juntos y cuando los pisamos desaparecen y el resto, van cayendo. * Memory de animales.</p>

<p><b>Curso/Grupo: INFANTIL 5 AÑOS</b></p>	<p><b>Temporalización: 1º TRIMESTRE</b></p>
<p><b>Fase del proyecto en la que se enmarca: F2- Creamos</b></p>	<p><b>Número de sesiones dedicadas: 12</b></p>
<p><b>Objetivos:</b></p>	<p><b>Actividades:</b></p>
<p>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lógica matemática que estén trabajando en clase ( números, formas, conteos, series, secuencias, relaciones...) de manera autónoma. * Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lectoescritura que estén trabajando en clase (vocabulario, vocales...) de manera autónoma. * Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de los proyectos que estén trabajando en clase (arte, profesiones, plantas...)</p>	<p><b>Ordenador y programas informáticos (4 sesiones alternas)</b></p> <p>* Resolver actividades tanto de lógica matemática, como de lectoescritura y contenido de los proyectos a través de programas didácticos como “La tortuga Menta”, “Cuentoaventura” o “Pincha y Pinta”</p>
<p>* Crear y proponer secuencias de acciones corporales para que otros compañeros las reproduzcan.  * Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional:</p>	<p><b>Robótica y pensamiento computacional (4 sesiones alternas)</b></p> <p>* Un compañero realiza una secuencia de movimientos y sus compañeros la tiene que reproducir. * Robot humano. Primero la maestra utilizando las tarjetas de las flechas para programar el recorrido y los alumnos lo tienen que ejecutar. Después, es el alumno el que programa y otro compañero ejecuta lo que ha planteado.</p>

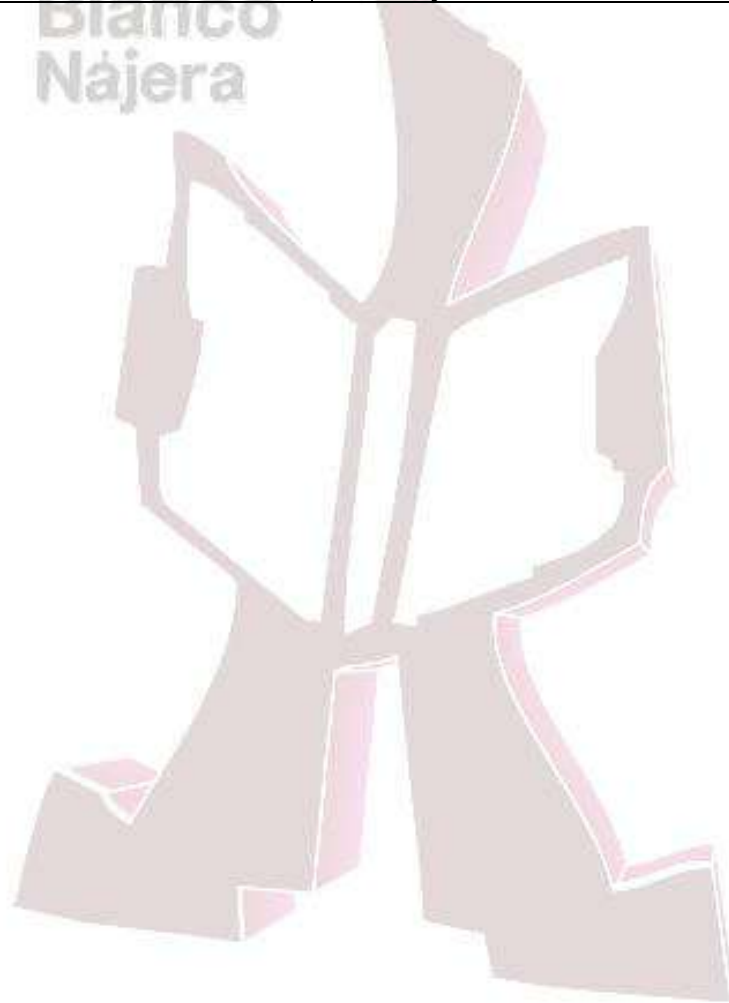
<p>anticipación, ensayo-error y resolución de problemas sencillos.</p> <p>* Comprender de forma intencionada los comandos “adelante”, “atrás”, “derecha” e “izquierda” en la Bee-Bot.</p>	<p>Buscamos posibles errores y los corregimos.</p> <p>* Bee Bot, añadimos más tarjetas al tablero relacionadas con lo que están trabajando en clase (números, formas, vocales, partes del teatro, las tiendas...) y ellos tendrán que programar el robot para llegar a la casilla indicada.</p> <p>* Logical road builder. Se trata de un juego de mesa en el que hay que ir construyendo caminos sencillos utilizando piezas para guiar a la excavadora hasta una meta.</p>
<p>· Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo.</p> <p>* Resolver retos sencillos en el suelo interactivo que impliquen memoria, asociación y lógica.</p>	<p><b>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</b></p> <p>* Otoño: Pisamos las hojas de otoño y se limpia el suelo.</p> <p>* Globos: los niños tienen que pisar los globos del color que indique la maestra para explotarlos.</p> <p>* Partir frutas: pisamos las frutas y se parten por la mitad.</p> <p>* Halloween/ Navidad</p> <p>* Memory de frutas.</p>
<p><b>Curso/Grupo: INFANTIL 5 AÑOS</b></p>	<p><b>Temporalización: 2º TRIMESTRE</b></p>
<p><b>Fase del proyecto en la que se enmarca: F2- Creamos</b></p>	<p><b>Número de sesiones dedicadas: 12</b></p>
<p><b>Objetivos:</b></p>	<p><b>Actividades:</b></p>
<p>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lógica matemática que estén trabajando en clase ( números, formas, conteos, series, secuencias, relaciones...) de manera autónoma.</p> <p>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lectoescritura que estén trabajando en clase (vocabulario, vocales...) de manera autónoma.</p> <p>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de los proyectos que estén trabajando en clase (arte, profesiones, plantas...)</p>	<p><b>Ordenador y programas didácticos (4 sesiones alternas)</b></p> <p>* Resolver actividades tanto de lógica matemática, como de lectoescritura y contenido de los proyectos a través de programas didácticos como “La tortuga Menta”, “Cuentoaventura”, “Papapapú” y “Pompas de jabón”.</p>
<p>· Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional: anticipación, ensayo-error y resolución de problemas sencillos.</p> <p>· Desarrollar la secuenciación, la orientación espacial y la expresión oral mediante la programación de recorridos con Tale Bot.</p>	<p><b>Robótica y pensamiento computacional ( 4 sesiones alternas)</b></p> <p>* Robot humano/ programador. Jugamos por parejas utilizando las tarjetas de programación de movimientos y vamos añadiendo complejidad a los recorridos. Uno es el programador y otro es el robot.</p> <p>* Tale Bot, El funcionamiento es como la Bee Bot pero además podemos añadir audios para ir contando una historia. Los alumnos ponen nombre al robot y van marcado el recorrido, en este caso es un zoo y vamos visitando los animales e incorporando el sonido que producen.</p> <p>* Conejos recolectores. Es un juego de memoria cuyo objetivo es ayudar a nuestro conejo a recolectar las 4 verduras distintas que hay para ganar la partida. Hay</p>

	un tablero en el que siempre hay que dejar una ficha libre para mover las fichas.
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo.</li> <li>* Resolver retos sencillos en el suelo interactivo que impliquen memoria, asociación y lógica.</li> </ul>	<p><b>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Invierno: Pisamos un suelo helado y se va rompiendo.</li> <li>* Fondos marinos: cuando pisamos los peces ellos se esconden.</li> <li>* Dientes sanos: Eliminar los gérmenes y bacterias que aparecen en los dientes, pisándolos con la mayor rapidez posible.</li> <li>* Memory de formas.</li> </ul>
<b>Curso/Grupo: INFANTIL 5 AÑOS</b>	<b>Temporalización: 3º TRIMESTRE</b>
<b>Fase del proyecto en la que se enmarca: F2- Creamos</b>	<b>Número de sesiones dedicadas: 12</b>
<b>Objetivos:</b>	<b>Actividades:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lógica matemática que estén trabajando en clase ( números, formas, conteos, series, secuencias, relaciones...) de manera autónoma.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de lectoescritura que estén trabajando en clase (vocabulario, vocales...) de manera autónoma.</li> <li>* Resolver actividades interactivas que refuercen contenidos de los proyectos que estén trabajando en clase (arte, profesiones, plantas...)</li> </ul>	<p><b>Ordenador y programas didácticos (4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Resolver actividades tanto de lógica matemática, como de lectoescritura y contenido de los proyectos a través de programas didácticos como “La tortuga Menta”, “Cuentoaventura”, “Papapapú”, “Pompas de jabón” y “Educa –El abecedario”.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Desarrollar habilidades básicas de pensamiento computacional: anticipación, ensayo-error y resolución de problemas sencillos.</li> <li>· Desarrollar la secuenciación, la orientación espacial y la expresión oral mediante la programación de recorridos con Lets go Code.</li> </ul>	<p><b>Robótica y pensamiento computacional ( 4 sesiones alternas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Bee Bot, añadimos más tarjetas al tablero relacionadas con lo que están trabajando en clase (números, formas, letras, planetas, África...) y ellos tendrán que programar el robot para llegar a la casilla indicada.</li> <li>* Lets go Code: Un niño hace de robot y otro de programador. Se colocan las alfombrillas en el suelo y un niño utilizando las fichas crea una secuencia de movimientos (delante, izquierda, derecha...) que le llevan a una meta.</li> <li>* Logical road builder (grande): Se trata de un juego de mesa en el que hay que ir construyendo caminos utilizando piezas para guiar a la excavadora hasta una meta, aumentando la dificultad.</li> </ul>
	<b>Suelo interactivo (4 sesiones alternas)</b>

- Mejorar la coordinación dinámica general y la orientación espacial mediante el movimiento en el suelo interactivo.
- \* Resolver retos sencillos en el suelo interactivo que impliquen memoria, asociación y lógica.

- \* Recorrido de flores. Donde pisamos salen flores (primavera)
- \* Mariposas. Cuando las pisamos salen volando (primavera)
- \* Pisar topos: Pisamos los topos antes de que se escondan.
- \* Caramelos: Buscamos donde hay dos o más caramelos iguales juntos y cuando los pisamos desaparecen y el resto, van cayendo.
- \* Memory de animales.

Colegio  
Obispo  
Blanco  
Nájera



**colegio**  
Obispo  
Blanco  
Nájera

# **PROGRAMACIÓN PRIMARIA**

(en desarrollo)

