

Seqüenciació activitats robòtica: curs 25-26

1er Primària

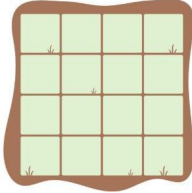
1er TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
18/09/25	Disfressem-nos de robots: En aquesta primera activitat presentem a l'alumnat les característiques principals del pensament computacional, els trets bàsics d'un robot i la forma de comunicar-se d'aquests. A partir d'una activitat vivencial, l'alumnat es disfressa de robot i descobreix què és una seqüència d'instruccions.	
25/09/25	Acabar sessió anterior	
2/10/25	El cargol afamat L'alumnat ha d'aconseguir que un cargol arribi a la casella on es troba l'enciam. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: El cargol afamat". Aquest conté diferents exercicis de nivell progressiu. Fent ús dels blocs de moviment que es troben a l'última pàgina, l'alumnat ha de marcar el camí que ha de seguir el cargol. Cada exercici disposa d'una graella on l'alumnat ha d'enganxar els blocs de moviment.	Exemple: Camí 1
9/10/25	Acabar la sessió anterior	
16/10/25	Juguem a minigolf L'alumnat per parelles ha d'aconseguir que tot esquivant els obstacles, la bola arribi al forat que hi ha en el camp. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: Camp de minigolf". Aquest conté una graella. En aquesta l'alumnat ha de crear el seu propi joc de minigolf que contingui obstacles (sorra, aigua, arbres, etc.) i un forat. El jugador/a de minigolf mostra a l'altra persona de l'equip, el programador, el camp de minigolf que ha preparat. El programador/a ha d'indicar en el "Document de treball: Seqüència d'instruccions del joc de minigolf" la seqüència d'instruccions que ha de seguir per fer arribar la bola al forat. Recordem que els moviments han de ser: endavant, endarrere, gir a la dreta, gir a l'esquerra i ok.	Camp de minigolf

23/10/25	Acabar la sessió anterior	
6/11/25	Mapes d'ubicació espacial i algoritmes Els alumnes es dividiran en 4 grups: 2 grups realitzaran algoritmes la 1a mitja hora i els altres 2 grups mapes d'orientació. En passar la mitja hora es canviaran. - Algoritmes: Els/les alumnes disposaran d'unes targetes amb una sèrie de seqüències on hauran de trobar la última imatge que falta per completar la seqüència correctament. - Mapes d'orientació espacial: Els/les alumnes disposaran de targetes amb una sèrie de codis. A la pantalla de la classe tindran el mapa amb els diferents elements. Ells hauran de trobar l'element seguint els codis dels quals disposen.	    
13/11/25	Joc: on va el robot? programació inversa Joc educatiu online de robots i programació, per determinar on va el robot, en quin símbol acaba el seu trajecte quan segueix les instruccions marcades al codi de programació. Simula els moviments que té el robot programat per esbrinar en quina posició acaba el robot.	Tauletes
20/11/25	Joc code Panda El joc permet adquirir competències digitals i aprendre com programar l'ós panda perquè avanci i vaig arribar al bambú per poder menjar-lo.	Tauletes
27/11/25	Jocs Santa tracker Laboratori de programació: Els/les alumnes hauran de portar al Pare Noel a través d'un mapa fent servir els codis de programació.	Tauletes https://santatracker.google.com/intl/es/codelab.html
4/12/25	El ball del codi Els/les alumnes, amb tot el grup classe,	https://santatracker.google.com/intl/es/codeboo

	crearan una seqüència de passos de ball on la resta de la classe l'haurà de reproduir.	gie.html
--	--	--------------------------

2n Primària

1er TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
15/09/25	Disfressem-nos de robots: En aquesta primera activitat presentem a l'alumnat les característiques principals del pensament computacional, els trets bàsics d'un robot i la forma de comunicar-se d'aquests. A partir d'una activitat vivencial, l'alumnat es disfressa de robot i descobreix què és una seqüència d'instruccions.	
22/09/25	Acabar sessió anterior	
29/09/25	El cargol afamat L'alumnat ha d'aconseguir que un cargol arribi a la casella on es troba l'enciam. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: El cargol afamat". Aquest conté diferents exercicis de nivell progressiu. Fent ús dels blocs de moviment que es troben a l'última pàgina, l'alumnat ha de marcar el camí que ha de seguir el cargol. Cada exercici disposa d'una graella on l'alumnat ha d'enganxar els blocs de moviment.	Exemple:
6/10/25	Hàbits i rutines Treballem la seqüència d'instruccions a partir d'hàbits i rutines diàries. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: Hàbits i rutines". Aquest conté diferents exercicis de nivell progressiu. L'alumnat de forma individual o per parelles ha de retallar les activitats i endreçar-les de manera que construeixi alguns hàbits i rutines de la seva vida diària. Cada exercici disposa d'una graella on l'alumnat ha d'enganxar els blocs de moviment.	Exemple:
13/10/25	Acabar sessió anterior	

20/10/25	Mapes d'ubicació espacial i algoritmes Els alumnes es dividiran en 4 grups: 2 grups realitzaran algoritmes la 1a mitja hora i els altres 2 grups mapes d'orientació. En passar la mitja hora es canviaran. - Algoritmes: Els/les alumnes diposaran d'unes targetes amb una sèrie de seqüències on hauran de trobar la última imatge que falta per completar la seqüència correctament. - Mapes d'orientació espacial: Els/les alumnes disposaran de targetes amb una sèrie de codis. A la pantalla de la classe tindran el mapa amb els diferents elements. Ells hauran de trobar l'element seguint els codis dels quals disposen.	    
27/10/25	Juguem a minigolf L'alumnat per parelles ha d'aconseguir que tot esquivant els obstacles, la bola arribi al forat que hi ha en el camp. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: Camp de minigolf". Aquest conté una graella. En aquesta l'alumnat ha de crear el seu propi joc de minigolf que contingui obstacles (sorra, aigua, arbres, etc.) i un forat. El jugador/a de minigolf mostra a l'altra persona de l'equip, el programador, el camp de minigolf que ha preparat. El programador/a ha d'indicar en el "Document de treball: Seqüència d'instruccions del joc de minigolf" la seqüència d'instruccions que ha de seguir per fer arribar la bola al forat. Recordem que els moviments han de ser: endavant, endarrere, gir a la dreta, gir a l'esquerra i ok.	  
3/11/25	Acabar sessió anterior	
10/11/25	Code Spark	Tauletes
17/11/25	Code Spark	Tauletes

24/11/25	Jocs Santa tracker Laboratori de programació: Els/les alumnes hauran de portar al Pare Noel a través d'un mapa fent servir els codis de programació.	Tauletes https://santatracker.google.com/intl/es/codelab.html
1/12/25	El ball del codi Els/les alumnes, amb tot el grup classe, crearan una seqüència de passos de ball on la resta de la classe l'haurà de reproduir.	https://santatracker.google.com/intl/es/codeboogie.html

	crearan una seqüència de passos de ball on la resta de la classe l'haurà de reproduir.	gie.html
2n TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
8/1/26	Code Spark: Repàs i consolidació de conceptes - Reactivació dels entorns digitals després de Nadal. L'alumnat recorda la interfície de l'aplicació i es dona autonomia per resoldre els primers trencaclosques (<i>puzzles</i>) avançats de lògica, posant èmfasi en la direccionalitat i en evitar l'assaig-error.	
15/1/26	Seqüenciació sobre el paper - Treball d'abstracció abans de passar a la programació tangible. Els alumnes dissenyen en paper una quadrícula o laberint senzill per on ha de passar un personatge. Han d'escriure el codi mitjançant fletxes de colors abans de comprovar de manera vivencial si funciona.	
22/1/26	Code Spark	
29/1/26	Code Spark	
5/2/26	mTiny: el nostre nom - Retorn a la robòtica tangible. Els alumnes fan servir el robot mTiny i el llapis codificador (<i>tap pen</i>). El repte consisteix a col·locar lletres al mapa (o lletres gegants a terra) i programar el robot perquè recorri, lletra per lletra, les inicials o el nom complet de	

	l'equip.	
19/2/26	mTiny: el nostre nom - Continuació de l'activitat anterior. Un cop dominat el recorregut, s'afegeixen complicacions: a part de lletrejar el nom, mTiny ha de fer un so, una emoció (canvi d'ulls) o un ball cada vegada que arriba a una de les lletres del seu nom.	
26/2/26	Lògica i Reptes amb Code Monkey - Introducció a la plataforma Code Monkey. L'alumnat ajuda el mico a aconseguir els seus plàtans. Es treballa la mesura de les distàncies a la pantalla	

	i la correspondència espacial (quants blocs equivalen a la distància visual de la pantalla).	
5/3/26	Lògica i Reptes amb Code Monkey - Augment de la dificultat en les pantalles de Code Monkey. S'introdueixen obstacles que el mico ha d'esquivar (com girar o saltar). Es fomenta el treball en parelles cooperatives: un pensa la solució i l'altre prem la pantalla.	
19/3/26	Lògica i Reptes amb Code Monkey - Sessió de tancament de la plataforma. L'alumnat s'enfronta als darrers reptes del bloc abans de passar a la creació pròpia. Es promou el rol de "l'alumne expert": aquells que acaben abans ajuden de forma guiada als companys	
26/3/26		
3er TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
7	Activitats desendollades: - segueix els patrons (animals)	
14	Code Spark: - Creem el nostre propi nivell	

21	Reptes mTiny - La Xarranca: Cada grup configura el seu mapa, llencen un paperet i on caigui han de conduir el robot fins a ell fent servir les fitxes.	
28/05/26	Reptes mTiny La Xarranca: Cada grup configura el seu mapa, llencen un paperet i on caigui han de conduir el robot fins a ell fent servir les fitxes.	
4/06/26	Codi de colors - Codi de colors és un joc en línia d'acolorir píxels que barreja la lògica i raonament amb el píxel art	Tauletes https://www.cokitos.com/descifra-el-codigo-pa-ra-colorear/
11/06/26	Sessió lliure de CodeSpark	

2n Primària

1er TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
15/09/25	Disfressem-nos de robots: En aquesta primera activitat presentem a l'alumnat les característiques principals del pensament computacional, els trets bàsics d'un robot i la forma de comunicar-se d'aquests. A partir d'una activitat vivencial, l'alumnat es disfressa de robot i descobreix què és una seqüència d'instruccions.	
22/09/25	Acabar sessió anterior	
29/09/25	El cargol afamat L'alumnat ha d'aconseguir que un cargol arribi a la casella on es troba l'enciam. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: El cargol afamat". Aquest conté diferents exercicis de nivell progressiu. Fent ús dels blocs de moviment que es troben a l'última pàgina, l'alumnat ha de marcar el camí que ha de seguir el cargol. Cada exercici disposa d'una graella on l'alumnat ha d'enganxar els blocs de moviment.	

6/10/25	Hàbits i rutines Treballem la seqüència d'instruccions a partir d'hàbits i rutines diàries. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: Hàbits i rutines". Aquest conté diferents exercicis de nivell progressiu. L'alumnat de forma individual o per parelles ha de retallar les activitats i endreçar-les de manera que construeixi alguns hàbits i rutines de la seva vida diària. Cada exercici disposa d'una graella on l'alumnat ha d'enganxar els blocs de moviment.	
13/10/25	Acabar sessió anterior	

20/10/25	Mapes d'ubicació espacial i algoritmes Els alumnes es dividiran en 4 grups: 2 grups realitzaran algoritmes la 1a mitja hora i els altres 2 grups mapes d'orientació. En passar la mitja hora es canviaran. - Algoritmes: Els/les alumnes disposaran d'unes targetes amb una sèrie de seqüències on hauran de trobar la última imatge que falta per completar la seqüència correctament. - Mapes d'orientació espacial: Els/les alumnes disposaran de targetes amb una sèrie de codis. A la pantalla de la classe tindran el mapa amb els diferents elements. Ells hauran de trobar l'element seguint els codis dels quals disposen.	
----------	---	--

27/10/25	Juguem a minigolf L'alumnat per parelles ha d'aconseguir que tot esquivant els obstacles, la bola arribi al forat que hi ha en el camp. Proporcionem a l'alumnat el "Document de treball: Camp de minigolf". Aquest conté una graella. En aquesta l'alumnat ha de crear el seu propi joc de minigolf que contingui obstacles (sorra, aigua, arbres, etc.) i un forat. El jugador/a de minigolf mostra a l'altra persona de l'equip, el programador, el camp de minigolf que ha preparat. El programador/a ha d'indicar en el "Document de treball: Seqüència d'instruccions del joc de minigolf" la seqüència d'instruccions que ha de seguir per fer arribar la bola al forat. Recordem que els moviments han de ser: endavant, endarrere, gir a la dreta, gir a l'esquerra i ok.	
3/11/25	Acabar sessió anterior	
10/11/25	Code Spark	Tauletes
17/11/25	Code Spark	Tauletes

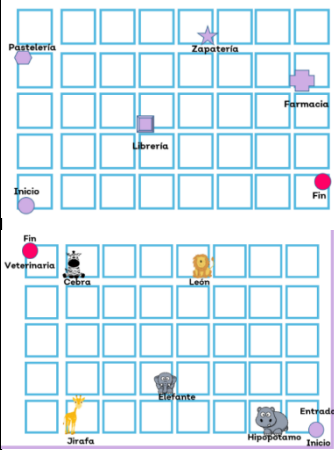
24/11/25	Jocs Santa tracker Laboratori de programació: Els/les alumnes hauran de portar al Pare Noel a través d'un mapa fent servir els codis de programació.	Tauletes https://santatracker.google.com/intl/es/codelab.html
1/12/25	El ball del codi Els/les alumnes, amb tot el grup classe, crearan una seqüència de passos de ball on la resta de la classe l'haurà de reproduir.	https://santatracker.google.com/intl/es/codeblog.html
2n TRIMESTRE		

12/1/26	Code Spark: Repàs i consolidació de conceptes - Reactivació dels entorns digitals després de Nadal. L'alumnat recorda la interfície de l'aplicació i es dóna autonomia per resoldre els primers trencaclosques (<i>puzzles</i>) avançats de lògica, posant èmfasi en la direccionalitat i en evitar l'assaig-error.	
19/1/26	Seqüenciació sobre el paper - Treball d'abstracció abans de passar a la programació tangible. Els alumnes dissenyen en paper una quadrícula o laberint senzill per on ha de passar un personatge. Han d'escriure el codi mitjançant fletxes de colors abans de comprovar de manera vivencial si funciona.	
26/1/26	Code Spark	
2/2/26	Code Spark	
9/2/26	mTiny: el nostre nom - Retorn a la robòtica tangible. Els alumnes fan servir el robot mTiny i el llapis codificador (<i>tap pen</i>). El repte consisteix a col·locar lletres al mapa (o lletres gegants a terra) i programar el robot perquè recorri, lletra per lletra, les inicials o el nom complet de l'equip.	
23/2/26	mTiny: el nostre nom - Continuació de l'activitat anterior. Un cop dominat el recorregut, s'afegeixen complicacions: a part de lletrejar el nom, mTiny ha de fer un so, una emoció (canvi d'ulls) o un ball cada vegada que arriba a una de les lletres del seu nom.	

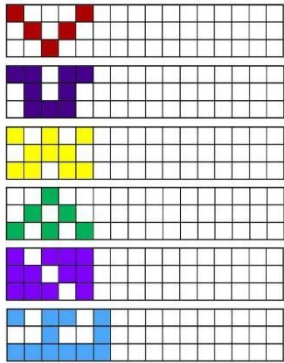
2/3/26	Lògica i Reptes amb Code Monkey - Introducció a la plataforma Code Monkey. L'alumnat ajuda el mico a aconseguir els seus plàtans. Es treballa la mesura de les distàncies a la pantalla i la correspondència espacial (quants blocs equivalen a la distància visual de la pantalla).	
9/3/26	Lògica i Reptes amb Code Monkey - Augment de la dificultat en les pantalles de Code Monkey. S'introdueixen obstacles que el mico ha d'esquivar (com girar o saltar). Es fomenta el treball en parelles cooperatives: un pensa la solució i l'altre prem la pantalla.	
16/3/26	Lògica i Reptes amb Code Monkey - Sessió de tancament de la plataforma. L'alumnat s'enfronta als darrers reptes del bloc abans de passar a la creació pròpia. Es promou el rol de "l'alumne expert": aquells que acaben abans ajuden de forma guiada als companys	
23/3/26		
3er TRIMESTRE		
13/4/26	Activitats desendollades: - segueix els patrons. Completa el dibuix seguint el codi.	
20/4/26	Code Spark: - Creem el nostre propi nivell	
4/5/26	Reptes mTiny - La Xarranca: Cada grup configura el seu mapa, llencen un paperet i on caigui han de conduir el robot fins a ell fent servir les fitxes.	
11/5/26	Reptes mTiny - La Xarranca: Cada grup configura el seu mapa, llencen un paperet i on caigui han de conduir el robot fins a ell fent servir les fitxes.	
18/5/26	Codi de colors - Codi de colors és un joc en línia d'acolorir píxels que barreja la lògica i raonament amb el píxel art	Tauletes https://www.cokitos.co/m/descifra-el-codigo-p-ara-colorear/

1/6/26	Activitat desendollada - segueix els patrons (animals)	
8/6/26	Sessió lliure de CodeSpark	

3r, 4t, 5è i 6è Primària

1er TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
Activitats desendollades		
Setmana 22-26/9	Programant robots humans: els alumnes hauran de dibuixar diversos patrons en una quadrícula de 4x4 seguint només les indicacions: a dalt, a baix, dreta, esquerra i pinta. Després, hauran de dibuixar la seva pròpia quadrícula i fer un dibuix lliure. A continuació, hauran de donar indicacions al seu company/a per a que faci el mateix que ell. Quan hagin acabat, canviaran el rol i ho faran al revés.	https://drive.google.com/drive/folders/1C3yUE4eptMSqBWA7W8wUh86Es3fphkJ1
Setmana 29-03/9	Anem de compres i al zoològic: els alumnes hauran d'escriure el patró amb les fletxes que corresponguin per a anar als diferents llocs a comprar en un ordre determinat (quadrícula 1) i per a portar als diferents animals al veterinari en l'ordre que s'indiqui. Finalment, comprovar que hi ha diferents maneres i camins de fer-ho. Qüestionar quin camí és més fàcil o efectiu.	 https://drive.google.com/drive/folders/1Gp5KX_rxybBQ1n6D21qrLHsF5V4z3FNT

Setmana 6-10/10	Dissenyar el teu propi robot: Els alumnes hauran de reflexionar sobre la importància que té el disseny en una màquina o robot, depenent de la funció que ha de realitzar. Després, sobre quin tipus de comandaments ha de tenir i com ha de ser utilitzat. Una vegada reflexionat en gran grup, l'alumnat haurà de dissenyar de manera individual el seu propi robot. Fer un dibuix on s'expliqui les parts que ho formen i una explicació sobre la seva utilitat, funcions i tipus de comandaments.	EL MEU ROBOT  Com funciona?
------------------------	---	---

Setmana 13-17/10	Cicle Mitjà: fitxa seguir patrons: l'alumnat haurà de seguir els patrons proposats i, finalment, inventar-se un de nou. Cicle Superior: concurs reptes pensament computacional: l'alumnat s'organitzarà en grups. A la PDI, es projectaran diferents reptes de pensament computacional i lògic i tindran un temps per poder contestar-los. Al final, es corregiran tots els reptes i es veurà quin grup ha aconseguir resoldre més de manera exitosa. Reptes: escriu els números que falten, números faltant, la cursa, quina tassa s'omple abans, el llop i la cabra, seguim patrons.	Cicle mitjà: PATRONES GEOMÈTRICOS Identifica el patrón y completa el diseño.  Cicle superior: https://drive.google.com/drive/folders/1Gp5KX_rxybBQ1n6D21qrLHsF5V4z3FNI
-------------------------	---	---

Setmana 20-24/10	Desxifrar codis: l'alumnat haurà de endevinar les paraules i frases, seguint el codi de lletres que hi ha a la part inicial de la fitxa. Després, hauran d'inventar el seu propi codi i fer frases per a que els seus companys ho endevinin.	Observa el código y descifra estas palabras ⌂ ⬅ ➡ 🔍 6 🔍 _____ ⬅ ➡ 🔍 🔍 _____ 1 🔍 🔍 🔍 _____ ⌂ 🔍 🔍 3 🔍 🔍 _____ 6 🔍 🔍 🔍 6 🔍 _____ ⬅ 🔍 🔍 🔍 🔍 🔍 _____ ⬅ 🔍
---------------------------------	--	--

	presentarem l'aplicació i investigarem els diversos blocs de codi. Després, per parelles, hauran de provar l'aplicació i fer una petita història on apareguin dos personatges tenint un diàleg.	
--	---	--

2n TRIMESTRE	SESSIÓ	MATERIALS
3r - 4t- 5è i 6è		
Setmana 12-16/1	Scratch jr: https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/scratchjr-actividades Realització dels 9 reptes per conèixer i practicar els diferents blocs de l'Scratch. s'explica el repte en gran grup i després es deixa temps per a que cada parella realitzi el repte. Una vegada han acabat el repte ho exposen als seus companys/es. Una vegada han acabat els 9 reptes, han de crear una història on apareguin totes els comandament i blocs de programació que hem estat treballant.	Tauletes
Setmana 19-23/1		
Setmana 26-30/1		

Setmana 2-6/2	Familiarització de l'Edison. Presentació del robot Edison. https://meettedison.com/content/Tu-EdAventura-con-EdBlocks.pdf -Presentem el botons que formen l'Edison i el seu funcionament bàsic. Provem les dues maneres de fer-lo servir: amb l'EdBlocks i amb els codis de barres. - Repassem les normes per utilitzar els robots. - Practiquem totes les instruccions treballades durant la sessió per parelles: treiem els Edison de la seva caps, el connectem amb l'aplicació EdBlocks i li posem un codi. Comprovem que hagi funcionat. Apaguem correctament el robot i ho guardem a la seva caps.	Edison
----------------------	--	--------

Setmana 9-13/2	Reptes Edison: https://docs.google.com/presentation/d/1X-fynu kWbGeS5ya5w6bLiDvArLKluMsYePV1eLLhUi c/edit?slide=id.p1#slide=id.p1	Edison
Setmana 16-20/2		
Setmana 23-27/2		
Setmana 2-6/3	Per a practicar l'aplicació EdBlocks i la utilització de l'Edison, l'alumnat tindrà al seu Classroom la presentació dels diferents reptes amb l'Edison. Hauran d'anar superant-los en parelles un a un. Cada vegada que acaben un, han d'ensenyar que funcioni correctament.	Edison i paper d'embalar gran.
	Reptes codis: En aquesta sessió practicaran el funcionament de l'Edison a través dels codis de barres. Se li reparteix un full amb tots els codis i se'ls deixa la meitat de la classe per provar lliurement els codis, aprendre a escanejar-los i a saber com s'utilitza cadascun d'ells. Un cop passat una estona es realitzen dues activitats en gran grup: - Cursa amb aplaudiments: l'alumnat ha de posar els Edison a la línia de sortida de la cursa. Quan es diu "ja" hauran de fer arribar amb els seus aplaudiments el seu robot el primer a la línia d'arribada. - Lluita de sumo: es fa un "ring" en un paper d'embalar gran blanc i es posen tots els Edison a dins programats en "Batalla de sumo". Quan es diu ja, s'inicia el programa, per veure qui és el guanyador.	
Setmana 16-20/3	Disseny d'un circuit En grups de 4, dissenyen un circuit en un paper blanc d'embalar. El disseny ha d'incloure curves, girs... Una vegada tenen el disseny, ho repassen de negre. Quan estan tots els circuit fets, s'enganxen al terra i s'ordenen per ordre de dificultat. A partir d'aquest moment, cada grup haurà d'anar a l'ordinador per programar el seu robot amb la finalitat d'anar superant els diferents nivells de circuits, intentant que l'Edison circuli per ells sense sortir-se.	Edison Paper d'embalar gran i fulls amb senyals de trànsit.
Setmana 23-27/3		

3r Trimestre	SESSIÓ	MATERIALS
3r - 4t- 5è i 6è		
Setmana 7-10/04	- Presentació del Lego Spike (CM) i Lego Spike Prime (CS) en gran grup, repàs de les normes i presentació de totes les peces que componen les capsas.	- Una capsa de Lego
Setmana 13-17/04	- Realització per grups dels tutorials d'iniciació de les diferents parts del robot. - Els últims 15 minuts, poden provar lliurement les diferents parts, motors i sensors.	https://spike.legoeducation.com/essential/start/ https://spike.legoeducation.com/prime/start/ - Capses de Lego.
Setmana 20-22/04	- Lego Spike Essential: Es comença la unitat didàctica de "Grandes aventuras". Comencen tots per "Excursión en barco". - Lego Spike Prime: "Escuadrón de inventos". Comencen tots per "Ayuda". Han de començar contruint la figura i després programant-la. Una vegada tenen programat el robot tal com diu el tutorial, poden seguir provant diferents maneres de programar i diferents possibilitats.	https://spike.legoeducation.com/essential/unit-plans/bltb90f4b26d788c8ff https://spike.legoeducation.com/prime/unit-plans/bltdfae10d779620d2b - Capses de Lego.
Setmana 4-8/05	Acabar els robots de la sessió anterior i presentar-los.	https://spike.legoeducation.com/essential/unit-plans/bltb90f4b26d788c8ff https://spike.legoeducation.com/prime/unit-plans/bltdfae10d779620d2b - Capses de Lego.
Setmana 11-15/05	- Lego Spike Essential: comencem la unitat didàctica de "El increíble parque de atracciones". Cada grup haurà de realitzar una de les atraccions de la fira i programar-la. Al final, s'hauran de col·locar totes juntes per crear un parc d'atraccions complet. - Lego Spike Prime: comencen la unitat didàctica de "Invenciones caseras". Cada grup haurà d'escollir un dels invents, construir-lo i programar-lo. Un cop estiguin tots els invents s'exposen en gran grup.	- Capses de Lego.
Setmana 18-22/05	- Acabar l'activitat de les sessions anterior.	- Capses de Lego.
Setmana 26-29/05	- Jocs de robòtica a les tauletes: es practica pensament computacional a l'aplicació: Code.Org	- Capses de Lego.

Setmana 1-5/6	- Projecte Scratch: per repassar el que es va treballar al segon trimestre, es realitza un projecte amb l'Scratch Jr, on han de representar la situació o anècdota que més lis hagi agradat d'aquest curs.	- Tauletes
Setmana 8-12/05	- Acabar i presentar els projectes que han realitzat a l'Scratch. Han de sortir i explicar que escena estan representant i com ho han fet.	- Tauletes