



# BLUE-BOT

## 1. Què és?

- El seu funcionament es idèntic al del seu germà bee-bot però afegeix la funcionalitat de poder ser controlat a distància gràcies a una app instal·lable en un dispositiu mòbil o PC.

## 2. Característiques

- El Pro-Bot també té la capacitat de repetir i de seguir una sèrie d'instruccions i estructures de control. D'aquesta manera, aquest recurs de robòtica educativa permet **apropar la programació** als alumnes.
- El robot incorpora diversos **sensor de contacte, llum i so** que permeten interactuar amb l'entorn i treballar de manera senzilla els principis bàsics dels sistemes de control i de la robòtica.
- Pro-Bot es connecta via USB amb l'ordinador i amb el software **Probotix** podem transferir un programa del PC al robot o a l'inrevés.

## 3. Nivells educatius, capacitats i competències

- Nivells educatius  
Educació infantil Educació primària: cicle inicial, cicle mitjà i cicle superior.
- Capacitats
  - Ser i actuar de forma autònoma
  - Pensar i comunicar
  - Descobrir i tenir iniciativa
  - Aprendre a conviure i habitar el món
- Competències

- Competència lingüística i audiovisual
- Tractament de la informació i competència digital
- Competència matemàtica
- Competència d'autonomia i iniciativa personal
- Competència d'aprendre a aprendre

#### 4. Objectius generals de treball

- Iniciar-se en els llenguatges de programació de manera natural i lúdica.
- Treballar l'observació i l'anàlisi de les accions que l'abella robot realitza a partir d'una seqüència d'ordres donades, estimulant en els alumnes el desenvolupament de diferents processos mentals, habilitats i competències bàsiques.
- Desenvolupar al màxim les capacitats dels infants potenciant les seves habilitats i reforçant la lateralitat, la creativitat i l'interès per la resolució de problemes.
- Planificar la seqüència d'instruccions en un programa específic per tablet o PC i enviar-la per bluetooth, per tal que Blue-Bot ho executi.
- Potenciar la creativitat dels alumnes a partir de la creació d'històries.
- Superar reptes posant en pràctica conceptes i habilitats cognitives relacionades amb les diferents àrees curriculars.
- Despertar interès vers la robòtica educativa.

La tasca com a docent serà ajudar els alumnes a reflexionar, anticipar, assajar i comprovar els processos, per tal de reflexionar després sobre els resultats obtinguts. Els alumnes dialoguen, expressen i es comuniquen a partir d'activitats lúdiques.