



# Aprenditeka

## KAI UDALEKUAK 2024

### DESKRIBAPEN LABURRA

### ROBOTIKA ETA PROGRAMAZIOA

#### HH4-5

#### CODING EXPRESS

Coding Express haurrentzako hezkuntzarako **LEGO Education-en baliabide berria** da, eta 2 urtetik gorako haurrei **programazioko oinarrizko trebetasunak ikasteko** aukera ematen die.

Koloretako adreilu bakoitzari esker, trenak ekintza desberdina egiten du gaitetik pasatzean, eta, hala, haurrek **programazio goiztiarraren oinarriak** ikasten dituzte sekuentzia, begizta eta baldintza, adibidez.

El Coding Express es un **nuevo recurso de Lego Education** para la educación infantil que permite a los niños mayores de 2 años **aprender las habilidades básicas de programación**.

Gracias a cada ladrillo de colores, el tren realiza una acción diferente al pasar por encima, de forma que los niños **aprenden las bases de la programación temprana** como secuencia, bucle y condicional.



### HH4-5 eta LH1

### SCRATCH JUNIOR

**Scratch Jr** Haur Hezkuntzako 5 urteko eta Lehen Hezkuntzako lehen zikloko (5-7 urte) haurrak **blokekako programazio-lengoaian** modu dibertigarri eta ludiko batean hasteko tresna bat da.

Scratch Jr-en bidez, haurrek programatzen ikasteaz gain, ikasten dute beren pentsamendua antolatzen, adierazten, arazoak jarraibideen sekuentzia ordenatu baten bidez konpontzen, **planifikazio, antolaketa, analisi, irudikapen eta abarreko estrategia kognitiboak garatzen, logika matematikoa edo irakurketa-idazketa modu funtzional eta esanguratsuan erabiliz.**

**Scratch Jr** es una herramienta para iniciar a los niños de 5 años de Infantil e incluso primer ciclo de Primaria (entre 5 y 7 años) en el **lenguaje de programación por bloques** de una manera divertida y lúdica.

A través de Scratch Jr los niños no solo **aprenden a programar sino que además aprenden a organizar su pensamiento, a expresarse, a resolver problemas** a través de una secuencia ordenada de instrucciones, desarrollando estrategias cognitivas de planificación, organización, análisis, representación,... utilizando la lógica matemática o la lectoescritura de manera funcional y significativa.



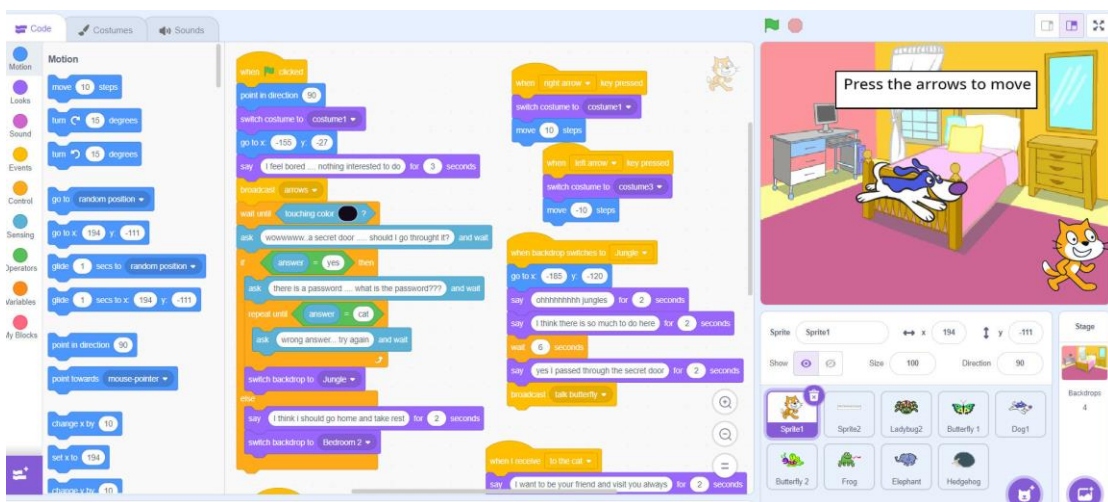


# Aprenditeka

Scratch ikusizko programazio-lengoaia bat da. Bertan, kode moduko bloke gisa, sententziak, baldintzazkoak, gertaerak eta metodoak erabil daitezke aplikazio elkarreragileak sortzeko. Scratch-ek jende gaztea inplikatzan du ustekabeko arazoei irtenbide berritzaileak bilatzen, ez bakarrik aurrez definitutako arazoak nola konpondu ikasiz, baizik eta erronka berriei aurre eginez eta irtenbide berriak sortuz.

Scratch es un lenguaje de programación visual, en el que a modo de bloques a modo de código, se permite el uso de sentencias, condicionales, eventos y métodos para crear aplicaciones interactivas.

Scratch implica a la gente joven en la búsqueda de soluciones innovadoras a problemas inesperados, no sólo aprendiendo cómo resolver problemas predefinidos sino enfrentándose a nuevos desafíos y creando nuevas soluciones.



Construct tresna moldakorra da, ikasgelan eraikuntza-jolasak baino askoz gehiago irakasteko erabil daitekeena.

**Inplikatu eta inspiratu** zure ikasleak Construct 3rekin, **trebetasun sorta zabal bat** irakasteko tresnarik onena.

Programazioaren printzipioetatik hasita, **talde-lana, argitalpena, marketina eta askoz gehiago**. Egokia lehen hezkuntzatik helduen hezkuntzaraino eta gainerako guztia.

Construct es una herramienta versátil que se puede utilizar en el aula para enseñar mucho más que juegos de construcción.

**Involucre e inspire** a sus estudiantes con Construct 3, la mejor herramienta para enseñar una **amplia gama de habilidades**.

Desde los principios de la programación hasta el **trabajo en equipo, la publicación, el marketing y mucho más**. Adecuado desde la educación primaria hasta la educación de adultos y todo lo demás.

