

Bienvenidos al curso 2018/2019 de la actividad de robótica.

La actividad se realizará con una cantidad de materiales muy amplia y diversa, a saber:

Lego y Scratch como en años anteriores:

Conocemos ya la aplicación Scratch como el medio para aprender de manera sencilla a programar, con ella realizaremos programas básicos para el movimiento de nuestras construcciones, creaciones de escenarios y de animaciones y desarrollo de videojuegos. El kit de LEGO se implementa dentro de la clase como en años anteriores, y servirá de base al trabajo en el futuro con otras maquinas en las que las piezas se pueden combinar.

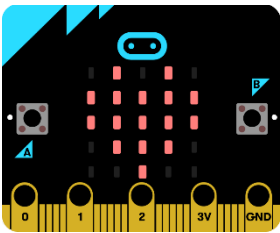
## EDISON

Se une a nuestro equipo el robot EDISON, muy divertido y sencillo, es un robot programable que tiene sensores de todo tipo, con el podemos hacer desde carreras siguiendo líneas, hacerle moverse con palmadas o que siga una luz, hasta juegos enfrentando unos edison con otros, su programación es muy básica.



## MICROBIT

Tenemos aquí una pequeña tarjeta que se conecta al ordenador,



Se compone de un panel de leds, un sensor de movimiento, uno de luz un termómetro, una brújula, un par de botones...etc. Todo esto nos permite mediante un programa muy simple, crear imágenes, hacer pequeños juegos y muchas mas cosas

## NUEVOS SOFTWARES

Este año además de los objetos externos también queremos potenciar los programas que vamos a usar, anteriores como Tinkercad(para el diseño 3D) o Kodu, un robot programable en un mundo tridimensional que nos deja hacer desde juegos hasta museos y escenarios virtuales. Utilizaremos también Pilas y Bloques, para aprender a programar y Sploder, nuestro creador de videojuegos favorito. Otra de las grandes novedades es Cospaces, programa con el que creamos nuestra propia realidad virtual y luego con las gafas VR, entramos en ella.

