



HISTORIA DA ROBÓTICA EDUCATIVA NO CEIP SAN MARTIÑO.

Patricia Sampayo



CURSO 2016/2017

O COMEZO

A Robótica Educativa comezou na etapa de Educación Infantil. Usáronse diferentes materiais como: Probot e o seu software Probotix, Robotis Pets e Osmo Coding.



Distribución da aula

Unha sesión semanal en recunchos e con 10-12 nenos/as aprox. en cada sesión. (Mais información en idearteinfantil.com)



SCRATCH. A súa vez, en Educación Primaria, comezamos a impartir Scratch en segundo de Educación Primaria, levándonos o 2º premio no II Concurso de Scratch do CEPTIG, co proxecto "As inventoras".



CURSO 2017/2018

CONTINUACIÓN

Ampliamos o proxecto de Robótica á Educación Primaria, comprando máis material como o de Educación Infantil, coincidindo coa publicación da Consellería da dotación de robots.



O noso propio proxecto para toda a Educación Primaria.

Seguindo a liña de Educación Infantil e traballando por recunchos comezamos toda a Ed. Primaria.



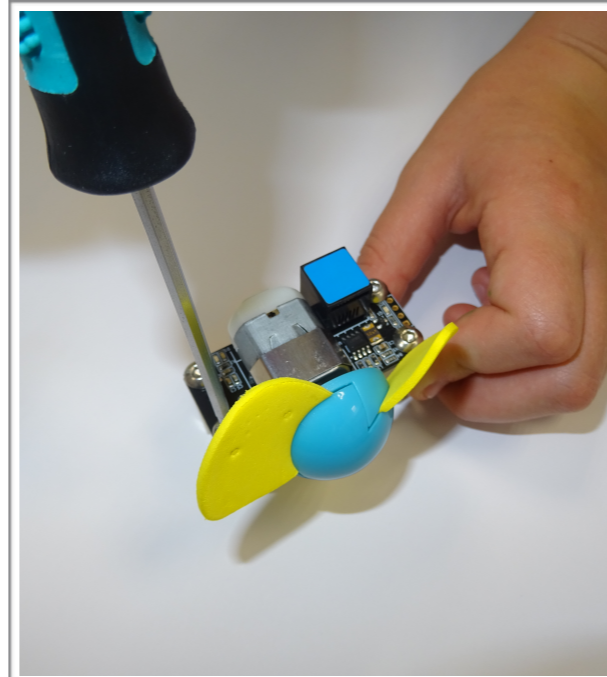
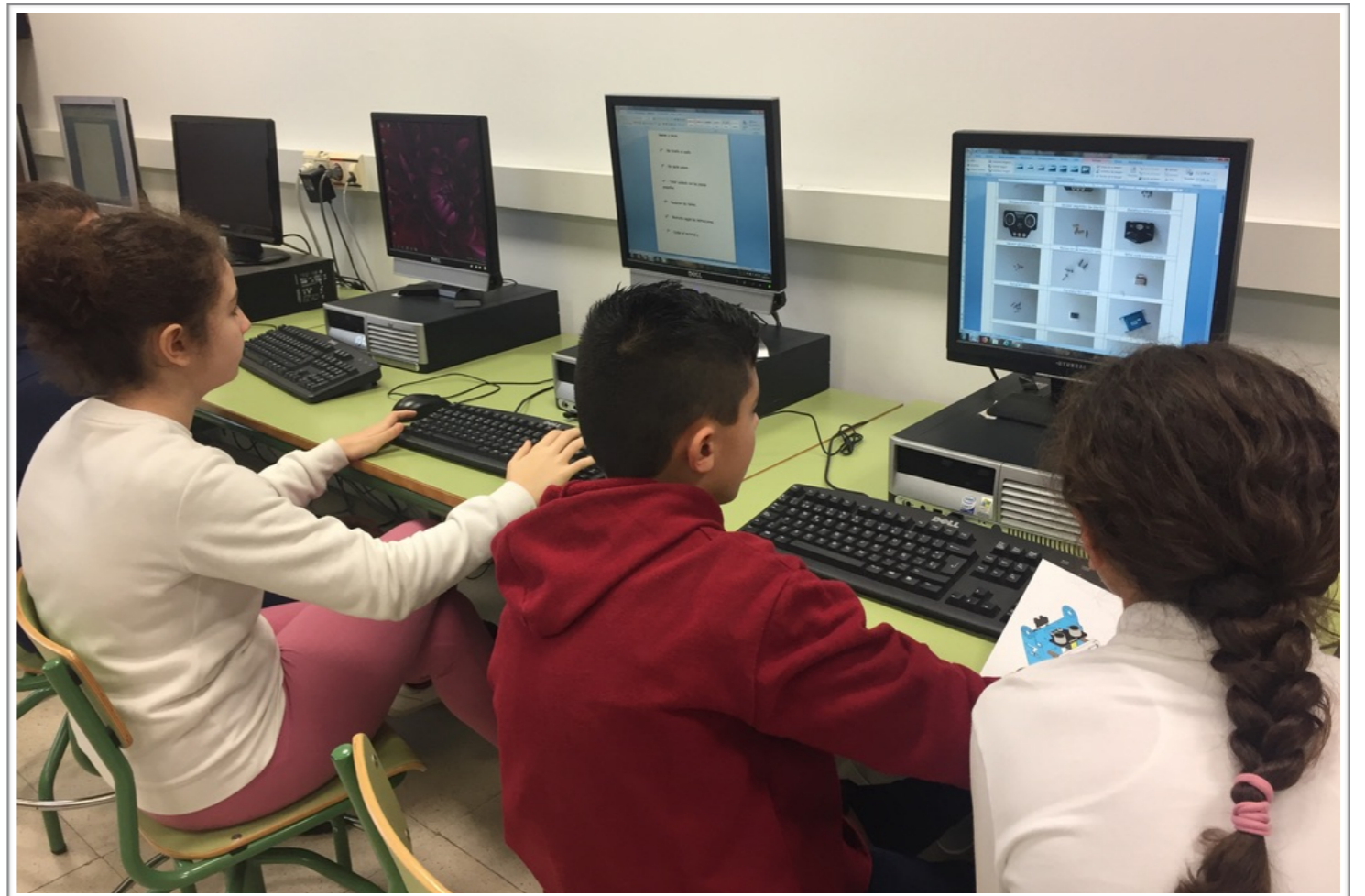
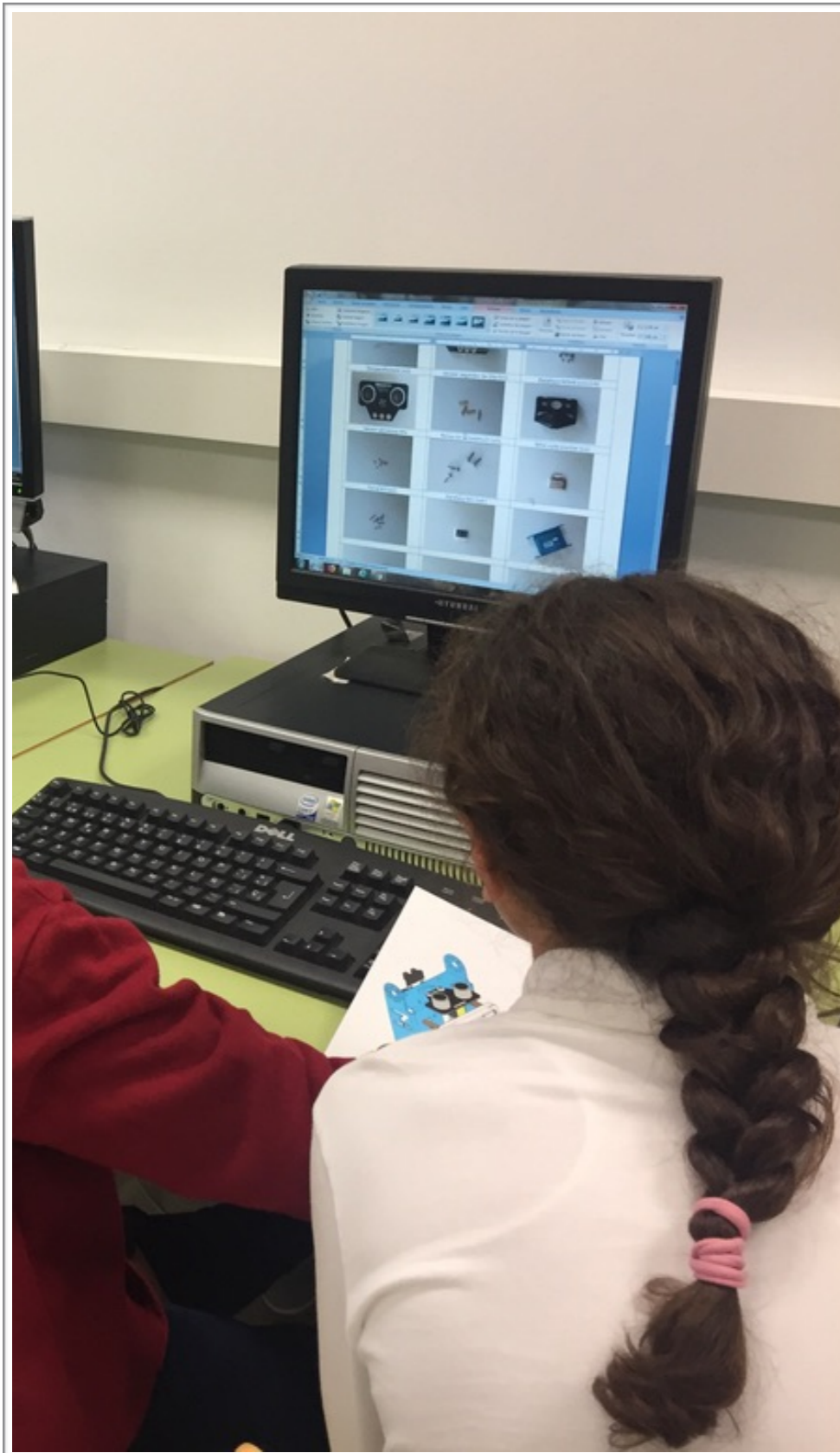
Traballando en recunchos:

-Scratch - Probot/Probotix-
Ozobot- Osmo Coding-
Robotis...



Proyecto Introducción á Robotica Educativa en Educación Primaria

Concedéronnos a dotación
de robots Mbot para 4º, 5º e
6º de Educación Primaria.
Implantouse o proxecto a
partir do 2º e 3º trimestre.



CON MBOT. Actividades

Elaboraron Normas/
Construiron Robots

Programaron Con Tablet

Programaron Con Mblock



2018/2019

ACTUALIDADE

Na actualidade continuamos coa Robótica Educativa tanto en Educación Infantil como Primaria, pero con cambios.

Educación Infantil

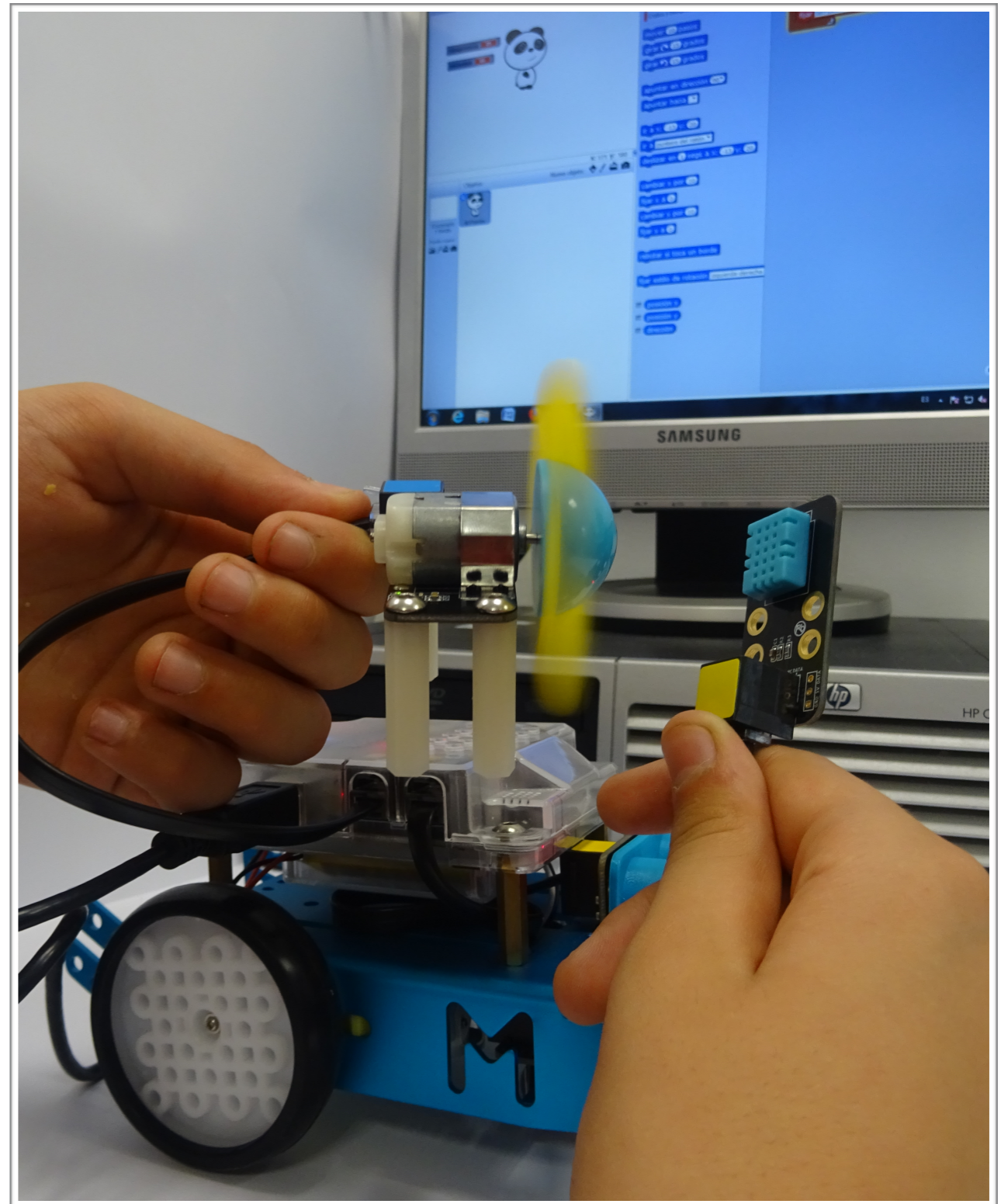
Cada titora é a responsable de impartir a Robótica Educativa na súa aula (antes a mestra de apoio). Séguese ao igual que no comezo, aínda que en algúns niveis engadiuse o Robot Mouse e iniciase ao alumnado en Code.org.



Educación Primaria

Experimentáronse cambios con respecto ao curso pasado:

- Máis dotación de material (ampliación mBots)
- Elaborouse unha temporalización para ambas etapas, distribuíndo os recursos materiais por niveis para non repetir actividades e que todo o alumnado teña contacto con todo o material



TEMPORALIZACIÓN ED. INFANTIL

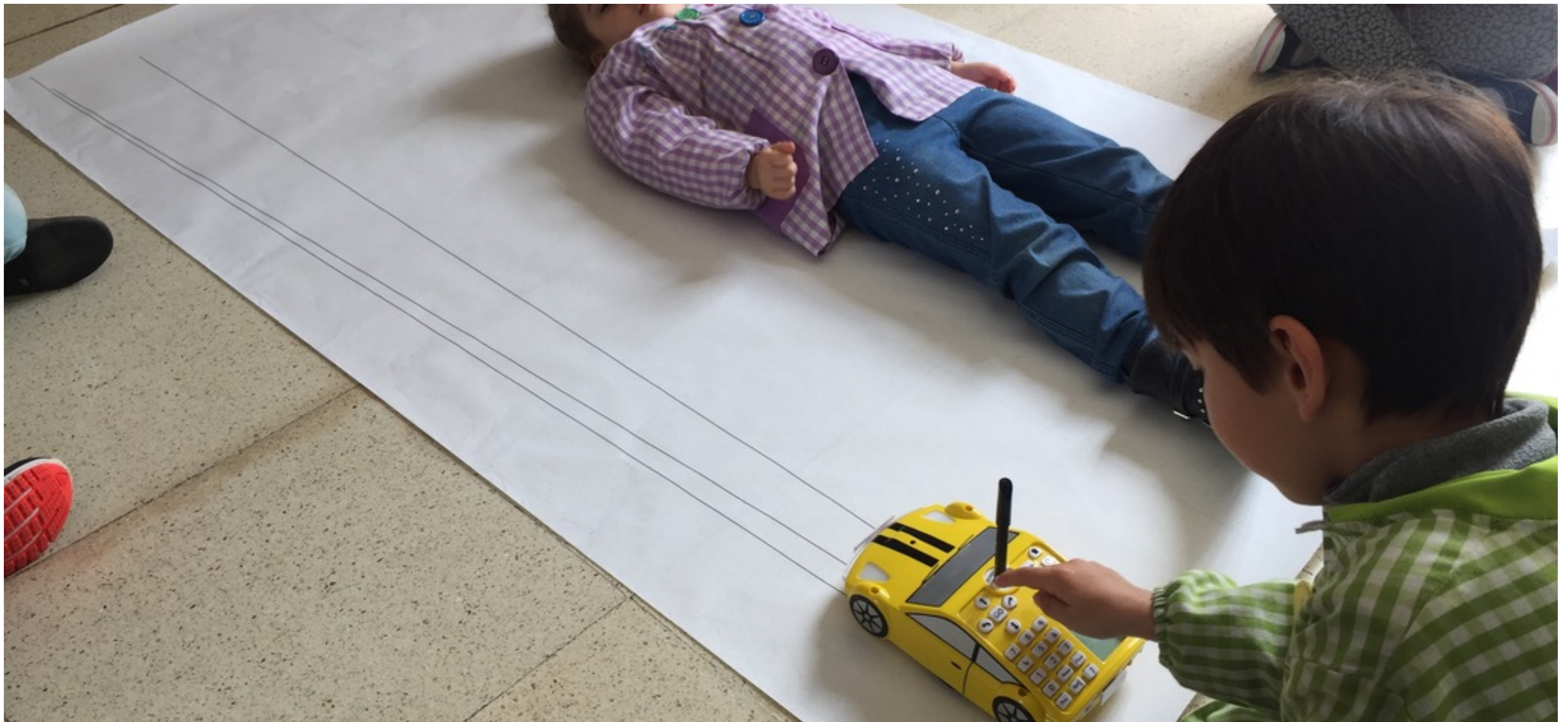
4° EDUCACIÓN INFANTIL	1° TRIMESTRE	2° TRIMESTRE	3° TRIMESTRE
	<p>Agrupamento: En 2 grupos, cada grupo 25 minutos (misma sesión).</p> <p>Materiais: Probot e Robot Mouse (opcional).</p>	<p>Agrupamento: En 2 grupos, cada grupo 25 minutos (misma sesión).</p> <p>Materiais: Probot e Robot Mouse (opcional).</p>	<p>Agrupamento: En 2 grupos, cada grupo 25 minutos (misma sesión).</p> <p>Materiais: Probot e Robot Mouse (opcional). Introducción da dinámica de clase en recunchos a partir de 5° de Educación Infantil.</p>
5° EDUCACIÓN INFANTIL	1° TRIMESTRE	2° TRIMESTRE	3° TRIMESTRE
	<p>Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.</p> <p>Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse.</p> <p>Distribución: En recunchos.</p>	<p>Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.</p> <p>Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse.</p> <p>Distribución: En recunchos.</p>	<p>Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.</p> <p>Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse. Introducción de Code.org.</p> <p>Distribución: En recunchos.</p>
6° EDUCACIÓN INFANTIL	1° TRIMESTRE	2° TRIMESTRE	3° TRIMESTRE
	<p>Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.</p> <p>Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org</p> <p>Distribución: En recunchos.</p>	<p>Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.</p> <p>Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org</p> <p>Distribución: En recunchos.</p>	<p>Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.</p> <p>Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org</p> <p>Distribución: En recunchos.</p>

TEMPORALIZACIÓN 1º- 2º -3º ED. PRIMARIA

1º EDUCACIÓN PRIMARIA	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.
	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Code.org/ Scratch Jr.	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Code.org/ Scratch Jr.	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Code.org/ Scratch Jr.
	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.
2º EDUCACIÓN PRIMARIA	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.
	Materiais: Probot/ Code.org/ Scratch Jr.	Materiais: Probot/ Code.org/ Scratch Jr.	Materiais: Probot/ Code.org/ Scratch Jr./ Robotis Play e Robotis DINO
	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.
3º EDUCACIÓN PRIMARIA	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.
	Materiais: Probot/ Probotix/ Code.org.	Materiais: Probot/ Probotix/ Code.org.	Materiais: Scratch/ ROBOTIS OLLOBOT- LEGO WEDO 1.0
	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.	Distribución: Trabajo individual/ En recunchos.

TEMPORALIZACIÓN 4º- 5º- 6º ED. PRIMARIA

4º EDUCACIÓN PRIMARIA	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.
	Materiais: Scratch en ordenador. Distribución: Trabajo inividual.	Materiais: Lego WEDO 2.0 con tablet. Distribución: En parejas.	Materiais: mBot con APP mBlock Blockly. Distribución: En parejas.
5º EDUCACIÓN PRIMARIA	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.
	Materiais: LEGO WEDO 2.0 con tablet. Distribución: En parejas.	Materiais: Scratch/ mBlock con mBot. Distribución: En parejas.	Materiais: mBlock con mBot. Distribución: En parejas.
6º EDUCACIÓN PRIMARIA	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.	Agrupamento: Todo o alumnado, 1 sesión semanal de 50 minutos.
	Materiais: Scratch/ mBlock con mBot. Distribución: En parejas.	Materiais: Proxecto con mBlock con mBot/ Proxecto Robótica e ciencia. Distribución: En parejas.	Materiais: LEGO WEDO 2.0 con tablet Distribución: En parejas.



2019...

PREVISIONS DE FUTURO

Queremos seguir implementando a Robótica Educativa como ata o de agora, afianzando coñecementos por parte do alumnado e superando inseguridades por parte do profesorado.

Guía de Robótica Educativa para Educación Infantil e Primaria.

Para facilitar a tarefa aos novos/as mestres/as e aos que cambian de nivel estase a elaborar unha guía cunha proposta de actividades, materiais, consellos e avaliación por trimestres ampliable e modificable, coas directrices e acordos chegados ao longo de dous anos no PFPP de Robótica.

6º EDUCACION INFANTIL – ROBOTICA EDUCATIVA

OBXECTIVOS

Coa introdución da robótica educativa pretendemos que alumnado consiga, ao final da etapa de Educación Infantil unha serie de obxectivos xerais que son os seguintes:

- Desenvolver o pensamento computacional e creativo.
- Iniciarse na programación como axuda para identificar e desenvolver as nocións espaciais.
- Adquirir destrezas e habilidades manipulativas na construción de robots.
- Resolver situacións problemáticas a través do ensaio-error.
- Establecer relacións de colaboración cos compañeiros/as e aceptación de normas e coidado dos diferentes materiais.
- Participar nas conversas e aumentar vocabulario relacionado coa robótica educativa.

METODOLOXÍA E TEMPORALIZACIÓN

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.	Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.	Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.
Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org
Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.

NOTA: será necesario recordar e profundizar co alumnado o funcionamento de cada material ao comezo de cada curso escolar e en paróns como o Nadal. Ao comezo de cada curso pode ser necesario ocupar sesións completas na explicación e experimentación con cada material (cada sesión un ou dous materiais) antes de comezar coa rutina dos recunchos.

PROBOT é un robot que permite debuxar (pódese poñer un rotulador/bolígrafo no centro) e traballar a medida, xa que ten a opción de programar os centímetros que queremos que se desprace e. Por iso, no segundo e terceiro trimestre pódese usar esta opción e facer actividades colectivas de debuxo, estimación, traballar co metro e facer hipóteses, obras de arte... (Dispoñemos dun manual para coñecer o funcionamento completo deste robot).

6º EDUCACIÓN INFANTIL – ROBÓTICA EDUCATIVA**OBXECTIVOS**

Coa introdución da robótica educativa pretendemos que alumnado consiga, ao final da etapa de Educación Infantil unha serie de obxectivos xerais que son os seguintes:

- Desenvolver o pensamento computacional e creativo.
- Iniciarse na programación como axuda para identificar e desenvolver as nocións espaciais.
- Adquirir destrezas e habilidades manipulativas na construción de robots.
- Resolver situacións problemáticas a través do ensaio-error.
- Establecer relacións de colaboración cos compañeiros/as e aceptación de normas e coidado dos diferentes materiais.
- Participar nas conversas e aumentar vocabulario relacionado coa robótica educativa.

METODOLOXÍA E TEMPORALIZACIÓN

1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.	Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.	Agrupamento: En 2 grupos, 1 sesión semanal cada grupo de 50 minutos.
Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org	Materiais: Probot/ Osmo Coding/ Robotis/ Probotix/ Robot Mouse/ Code.org
Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.	Distribución: En recunchos.

NOTA: será necesario recordar e profundizar co alumnado o funcionamento de cada material ao comezo de cada curso escolar e en paróns como o Nadal. Ao comezo de cada curso pode ser necesario ocupar sesións completas na explicación e experimentación con cada material (cada sesión un ou dous materiais) antes de comezar coa rutina dos recunchos.

PROBOT é un robot que permite debuxar (pódese poñer un rotulador/bolígrafo no centro) e traballar a medida, xa que ten a opción de programar os centímetros que queremos que se desprace e. Por iso, no segundo e terceiro trimestre pódese usar esta opción e facer actividades colectivas de debuxo, estimación, traballar co metro e facer hipóteses, obras de arte... (Dispoñemos dun manual para coñecer o funcionamento completo deste robot).

AVALIACIÓN

Coa avaliación da robótica preténdese coñecer o grado de desenvolvemento das distintas capacidades do/a alumno/a, por iso debemos rexistrar os seus progresos, logros, erros... e o faremos a través de **táboas de rexistro**. Estas nos permitirán ao final de cada trimestre, poder avaliar ao alumnado e enviar ás familias un boletín informativo coa intención de que coñezan a evolución do alumnado.

EXEMPLO DE TÁBOA DE REXISTRO.

REXISTRO DE AVALIACIÓN DIARIA PARA 6º DE EDUCACIÓN INFANTIL

SESIÓN 1. DATA _____

ACTIVIDADE	ALUMNADO	CONSEGUE OS RETOS PROPOSTOS		TRABALLA DE FORMA COLABORATIVA		É AUTÓNOMO E COIDA OS MATERIAIS		RECOÑECE E USA O VOCABULARIO ESPECÍFICO		NIVEL/ACTIVIDADE COMPLETADA NA SESIÓN	
ROBOTIS PLAY	(Nome do alumnado)										
PROBOTIX	(Nome do alumnado)										
OSMO CODING	(Nome do alumnado)										
PROBOT	(Nome do alumnado)										
CODE.ORG	(Nome do alumnado)										

Encargados/as do día en PROBOT/ROBOT MOUSE: _____

ANOTACIÓNS: _____

A continuación pódense ver os **BOLETÍNS INFORMATIVOS DE AVALIACIÓN** dos tres trimestres e o **REXISTRO ANUAL** para anotar o grado de consecución de cada indicador.

**- BOLETÍN INFORMATIVO DA 1ª AVALIACIÓN. ROBÓTICA EDUCATIVA -
6º EDUCACIÓN INFANTIL**

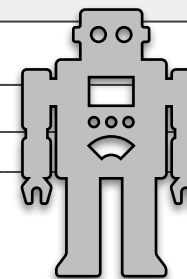
Con este boletín de avaliación queremos informarnos da evolución do alumnado no proceso de ensino/aprendizaxe da Robótica Educativa, ademais do grao no que se van desenvolvendo e alcanzando as distintas capacidades traballadas na sesión semanal dedicada á mesma.

Nome do/a alumno/a: _____

INDICADORES DE AVALIACIÓN	CD (Con Dificultade)	EP (En proceso)	SD (Sen dificultade)
1. Acepta e ten en conta as aportacións realizadas dos seus compañeiros e compañeiras nas actividades en grupo ou parellas.			
2. Usa autonomamente os materiais dos recunchos da aula de Robótica.			
3. É quen de coidar os materiais proporcionados.			
4. Aмосa destreza manual e visual necesaria para a montaxe dun robot.			
5. Participa activamente nas actividades desenvolvendo hábitos de traballo colaborativo.			
6. Domina os comandos de programación (Probot/ Robot Mouse e Osmo Coding) sen axuda.			
7. É capaz de realizar unha secuencia correcta co Probot/ Robot Mouse (cara diante e xiros simples) sen axuda.			
8. Asume as responsabilidades que lle son asignadas.			
9. Supera diferentes retos a través da robótica e programación.			
10. Recoñece e utiliza o vocabulario traballado.			

Observacións: _____

A mestra.



- BOLETÍN INFORMATIVO DA 2ª AVALIACIÓN. ROBÓTICA EDUCATIVA - 6º EDUCACIÓN INFANTIL

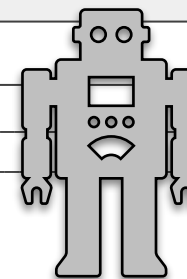
Con este boletín de avaliación queremos informarnos da evolución do alumnado no proceso de ensino/aprendizaxe da Robótica Educativa, ademais do grao no que se van desenvolvendo e alcanzando as distintas capacidades traballadas na sesión semanal dedicada á mesma.

Nome do/a alumno/a: _____

INDICADORES DE AVALIACIÓN	CD (Con Dificultade)	EP (En proceso)	SD (Sen dificultade)
1. Acepta e ten en conta as aportacións realizadas dos seus compañeiros e compañeiras nas actividades en grupo ou parellas.			
2. Usa autonomamente os materiais dos recunchos da aula de Robótica.			
3. É quen de coidar os materiais proporcionados.			
4. Aмосa destreza manual e visual necesaria para a montaxe dun robot.			
5. Participa activamente nas actividades desenvolvendo hábitos de traballo colaborativo.			
6. Domina os comandos de programación (Probot/ Robot Mouse e Osmo Coding) sen axuda.			
7. É capaz de realizar unha secuencia correcta co Probot/ Robot Mouse empregando varios xiros sen axuda.			
8. Asume as responsabilidades que lle son asignadas.			
9. Supera diferentes retos a través da robótica e programación.			
10. Recoñece e utiliza o vocabulario traballado.			

Observacións: _____

A mestra.



**- BOLETÍN INFORMATIVO DA 3ª AVALIACIÓN. ROBÓTICA EDUCATIVA -
6º EDUCACIÓN INFANTIL**

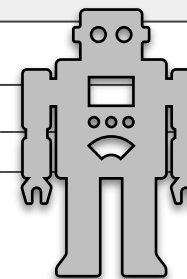
Con este boletín de avaliación queremos informarnos da evolución do alumnado no proceso de ensino/aprendizaxe da Robótica Educativa, ademais do grao no que se van desenvolvendo e alcanzando as distintas capacidades traballadas na sesión semanal dedicada á mesma.

Nome do/a alumno/a: _____

INDICADORES DE AVALIACIÓN	CD (Con Dificultade)	EP (En proceso)	SD (Sen dificultade)
1. Acepta e ten en conta as aportacións realizadas dos seus compañeiros e compañeiras nas actividades en grupo ou parellas.			
2. Usa autonomamente os materiais dos recunchos da aula de Robótica.			
3. É quen de coidar os materiais proporcionados.			
4. Aмосa destreza manual e visual necesaria para a montaxe dun robot.			
5. Participa activamente nas actividades desenvolvendo hábitos de traballo colaborativo.			
6. Domina os comandos de programación (Probot/ Robot Mouse e Osmo Coding) sen axuda.			
7. É capaz de realizar unha secuencia correcta co Probot/ Robot Mouse empregando varios xiros sen axuda.			
8. Asume as responsabilidades que lle son asignadas.			
9. Supera diferentes retos a través da robótica e programación.			
10. Recoñece e utiliza o vocabulario traballado.			

Observacións: _____

A mestra.



REXISTRO DE AVALIACIÓN ANUAL ROBÓTICA EDUCATIVA

AVALIACIÓN ROBÓTICA 6° EDUCACIÓN INFANTIL									
NOME ALUMNADO	1° TRIMESTRE			2° TRIMESTRE			3° TRIMESTRE		
	CD	EP	SD	CD	EP	SD	CD	EP	SD
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
17.									
18.									

CURSO ESCOLAR: _____

REXISTRO DE AVALIACIÓN ANUAL ROBÓTICA EDUCATIVA

AVALIACIÓN ROBÓTICA 6° EDUCACIÓN INFANTIL									
19.									
20.									
21.									
22.									
23.									
24.									
25.									

OBSERVACIONES: _____

CURSO ESCOLAR: _____

TEMÁTICA: O MUNDO DOS CONTOS



ÉRASE UNHA
VEZ...

E COLORÍN
COLORADO

...

Caixas optativas do taboleiro:

Para este taboleiro, escollemos contos clásicos, contos favoritos do alumnado, e contos con diferentes valores como a igualdade, a autoestima, a diversidade familiar, ser un mesmo, evitar estereotipos, entre outros.

Coñeces todos os contos que aparecen no taboleiro?

ACTIVIDADES DE CONEXIÓN

- Que contos coñeces?
- Que contos podemos atopar na biblioteca do noso cole?
- Cal destes contos é o que máis che gusta?

- Sabes algunha canción dalgún conto do taboleiro?

ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN

- Primeiro, libremente, cada alumno/a irá á imaxe do seu conto favorito e comentará porqué é o seu conto favorito dos que se atopan no taboleiro.
- Sentados ao redor do taboleiro, un neno ou nena elixe un conto, o seguinte programa o Probot para dirixirse a ese conto e o seguinte neno/a explica o argumento, conta quen é o protagonista, os personaxes que hai no conto, reinterpreta a historia, cambia o final do conto...
- Entre todos/as deberán crear unha historia cos contos que eles/as elixan. Para iso, situarase o Probot no cadro inicial “Érase unha vez...” e calquera poderá dirixilo á casa que conteña o personaxe, lugar ou acción que queira engadir para a construción do conto. Este deberá terminar no cadro “E colorín colorado...”.

ACTIVIDADES DE CONTEMPLACIÓN E CONTINUACIÓN

Para complementar este taboleiro faremos tarxetas con adiviñas sobre os diferentes contos. A mestra/e lerá a adiviña (o alumnado de 6º de Educación Infantil que xa teña competencias lectoras para facelo, terá o rol asignado de mestre e será quen lea), o alumnado terá que resolver a adiviña e posteriormente programar o robot ata o correspondente conto.

CONTO	ADIVIÑA
CARABUÑAS	Era un bruxo que nunca cortaba as uñas e as tiña afiadas como coitelos. // Ía cazar cativos para a súa despensa.
REY Y REY	Neste conto o príncipe non se namora de ningunha princesa, senón doutro príncipe, a historia remata cun bico entre os dous reis!
A MIN NON ME COMAS	Son o monstro terrible e vermello! Estouche vendo o pelello! Teño moita fame e voute comer! <i>Quen son?!</i> // Comeu ao oso, ao can, a Gus, a tía Rosalía... pero Mateo plantoulle cara ao monstro e converteuse nun monstro amarelo e desapareceu para sempre!
ROSA CARAMELO	Neste conto alguén se sentía diferente por ser de cor gris e non rosa como os/as demais.
PINOCHO	Son de madeira e a miña nariz crece se digo mentiras.

AVESTRUZ MARILUZ	A protagonista deste conto vive na sabana africana e durmía coa cabeza enterrada e coa cola ao aire para non esmagar as súas plumas.
FIZ O COLECCIONISTA DE MEDOS	Quen era o neno mais medorento do mundo e colleccionaba medos coma moscas?
EL PUNTO	Vashti, o protagonista desta historia, estaba triste porque pensaba que non sabía pintar, pero a súa mestra colgou na clase un debuxo seu e así comezou a pintar máis cadros.
BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS	Teño sete pequenos amigos e una inimiga malvada, gústanme os plátanos, fresas, figos... pero nunca máis a mazá!
CON TANGO SON TRES	Dous pingüiños chamados Roi e Silo namoráronse nun zoo de Central Park e construíron un niño de pedra.
ORELLAS DE BOLBORETA	Mara é a protagonista deste conto. Mara tiña zapatos viaxeiros e lía libros usados porque mil mans máis os acariñaron. (Aceptábase así mesma tal e como era).
ARTURO Y CLEMENTINA	En que conto vivían dúas tartarugas preto dun estanque e no final do conto unha delas decidiu marchar para ser feliz?
CHIBOS CHIBÓNS	Neste conto hai unha ponte onde vivía un trasno terrible e dicía “quen fai patin, patin, patan pola miña ponte”?
COCORICO	O protagonista deste conto comeu un biscoito e gato pelado case o papa dun bocado!
O GALO QUIRICO	O protagonista deste conto (o galo) dirixíase a voda do tío Perico e acabou nun succulento arroz guisado para o banquete!
CORRE CORRE, CABACIÑA	Metida nunha cabaza fuxía do lobo, do oso e do león. /Non vin vella, nin velliña, nin vellón.
¿HAY ALGO MÁS ABURRIDO QUE SER UNA PRINCESA ROSA?	Neste conto, Carlota era unha nena que non quería ser unha princesa rosa! Ela soñaba con cazar dragóns, buscar tesouros, fabricar avións de papel, viaxar, e vestir de vermello, de verde e violeta!
O PATIÑO FEO	O protagonista deste conto transformouse nun precioso cisne.

Probotix2

File Options Insert Program Device

Level 1

PROBOTIX SOFTWARE

Arrows

Colours

GO

NIVEL 5. PROBOTIX

OBJECTIVO: FACER QUE O ROBOT CRUCE A PONTE.

Clear

GO

Level 1

File Options Insert Program Device

Probotix2

File Options Insert Program Device

Level 1

PROBOTIX SOFTWARE

Arrows

Colours

GO

NIVEL 6. PROBOTIX

OBJECTIVO: FACER QUE O ROBOT CRUCE A PONTE
PARA CHEGAR AO GARAXE DA CASA.

Clear

GO

Level 1

File Options Insert Program Device

Main

Clear Pause

GO

Arrows

Colours

Level 1

File Options Insert Program Device

Main

Clear Pause

GO

Arrows

Colours

Level 1

File Options Insert Program Device