Guía de trabajo · Sesión 1 · De Junior a Blocs

CEIP Jorge Guillén (Elx) · Lunes 16 de noviembre de 2026 · 15:00–17:00
Samuel Soriano · samuelsoriano.es

Qué haremos hoy

El ponente hace las demostraciones en pantalla y tú miras, preguntas y anotas. No hace falta copiar: todo lo que se proyecta está en esta guía. Al final haces **una sola práctica**: diseñar una actividad de 20 minutos con la herramienta que mejor encaje en tu etapa.

Te llevas: una ficha de actividad propia, un criterio para elegir entre Blocs Junior, Blockly Games y Blocs, y un inventario real de dispositivos y accesos del centro.

Necesitas: un dispositivo con navegador y conexión. Si no hay uno por persona, trabajaréis por parejas: una persona maneja y la otra predice y registra. No hace falta crear ninguna cuenta para lo básico.

1. Pensamiento computacional en cuatro movimientos

No es aprender a programar como un profesional ni una hora de informática. Es una forma de resolver problemas que después se puede llevar a cualquier área.

- **Dividir:** partir un problema grande en partes pequeñas.
- **Reconocer patrones:** detectar qué se repite o qué se parece.
- **Abstraer:** elegir lo que importa y dejar fuera lo accesorio.
- **Escribir un algoritmo:** ordenar pasos que otra persona o una máquina pueda seguir.

En pantalla, el ciclo es siempre el mismo: **predecir → ejecutar → observar → corregir**. La corrección no es un fracaso: es la parte más interesante del proceso.

2. Tres herramientas, tres niveles de apertura

Etapa orientativa	Herramienta	Qué añade
Infantil y 1.º ciclo	**Blocs Junior**	Retos muy guiados, pocos bloques y respuesta inmediata.
2.º ciclo	**Blockly Games**	Laberintos y puzzles: secuencia, repetición y condiciones.
2.º y 3.º ciclo	**EduTicTac Blocs**	Proyecto abierto: eventos, personajes, movimiento y sonido.

La etapa orienta, no obliga. Un grupo de 3.º puede empezar en Blockly y pasar a Blocs; un grupo de Infantil puede quedarse en Junior.

Las tres herramientas están en edutictac.es, el portal de EduTicTac. Los enlaces directos a cada una están al principio de su demostración.

3. Demostración 1 · Blocs Junior

Blocs Junior es un entorno muy guiado, pensado para los primeros cursos.

1. Entra en **Reptes / Desafíos** y abre «Junior camina».
2. Antes de pulsar la bandera, decid dónde acabará Junior.
3. Encaja un bloque de avance y cambia su número.
4. Pulsa **Reiniciar** antes de cada prueba.

Qué observar: si el alumnado predice antes de ejecutar, si localiza el bloque que falla y si explica qué ha cambiado. La ficha docente está dentro de la propia aplicación.

4. Demostración 2 · Blockly Games

Blockly Games es el paso intermedio: un puzzle con niveles y respuesta inmediata.

- **Niveles 1–2:** secuencia de avances y giros.
- **Niveles 3–5:** aparece la repetición.
- **Niveles 6–10:** condiciones y decisiones.

Empieza por el **Laberinto**. Haz el nivel 1 prediciendo cada paso y después abre un nivel con repetición. La pregunta de aula es siempre la misma: **¿qué se repite, cuántas veces y qué cambia?**

5. Demostración 3 · Blocs

EduTicTac Blocs es el entorno más abierto: permite crear un proyecto propio con personajes, eventos, movimiento y sonido.

1. Une «al presionar bandera verde» y «mover 10 pasos».
2. Predice dónde acabará el personaje.
3. Ejecuta y cambia **solo el número**.
4. Abre una plantilla o un proyecto corto para ver qué más se puede hacer.

Este es un primer contacto. El proyecto completo por bloques será el 23 de noviembre.

6. Criterios para elegir

Si buscas…	Empieza con…	Por qué
Primer contacto, poca lectura	**Blocs Junior**	Reto cerrado, pocos bloques y respuesta inmediata.
Secuencia y repetición con reto	**Blockly Games**	Puzzle con niveles y feedback inmediato.
Crear un proyecto propio	**Blocs**	Personajes, eventos, movimiento y sonido.
Pocos dispositivos	La misma, en parejas	Uno maneja, otro predice y registra; luego cambian.

Elige por etapa y por objetivo, no por la herramienta que suene más moderna. La misma idea se puede trabajar en las tres, con más o menos ayuda.

7. Materiales de otras comunidades

No hace falta inventarlo todo. Estos bancos públicos tienen actividades que se pueden adaptar, citando la fuente y respetando su licencia:

Comunidad	Material	Para qué
Aragón	El mundial de casillas y El laberinto saludable	REA interactivos con contenido curricular.
Baleares	Codi Escola 4.0 · recursos	Actividades con Scratch, robots y Makey Makey.
Cantabria	Código Escuela 4.0 · recursos	Scratch Jr, micro:bit y robótica.
Cataluña (XTEC)	Pensament computacional	Scratch, robótica y retos.
La Rioja	Código Escuela 4.0 La Rioja	Guías, unidades y rúbricas.
INTEF	Pensamiento computacional desconectado	Actividades y propuestas didácticas.

Licencias: Baleares y Cantabria son CC BY-NC-SA. En XTEC, Aragón y La Rioja conviene comprobar la licencia en el recurso original. Las copias locales son para preparar la sesión, no para redistribuirlas.

PRÁCTICA · DISEÑA UNA ACTIVIDAD DE 20 MINUTOS

Práctica · Diseña una actividad de 20 minutos

Trabajad en equipos de tres o cuatro, por etapa o ciclo. El producto es **una ficha de actividad** que otra persona pueda aplicar sin que la expliquéis.

Antes de rellenar la ficha, recordad los **cuatro elementos de un proyecto interactivo**: **objetivo** (qué tiene que conseguir el usuario), **reglas** (cómo funciona el sistema), **interacción** (qué puede hacer el usuario) y **retroalimentación** (cómo responde el sistema). El alumnado puede ser **usuario** (interactúa con un programa hecho por otra persona), **creador** (modifica una plantilla o monta una secuencia con ayuda) o **diseñador** (decide el objetivo, las reglas y la interacción de un proyecto propio).

1. **Abrid la plantilla Ficha de actividad de robótica y programación en EduTicTac Prompt.**
2. **Elegid con los desplegables:** etapa y ciclo, **material** (Blocs Junior, Blockly Games, EduTicTac Blocs, sin dispositivos o, para cuando se pueda usar la dotación, LEGO Coding Express, Tale-Bot, Matatalab Coding Set, Codey Rocky, LEGO SPIKE Essential o Prime, LEGO BricQ Motion Essential, micro:bit o BOSON), rol del alumnado e idea del banco. Escribid la materia y el tema. Orientación: Infantil o 1.º ciclo, Blocs Junior; 2.º ciclo, Blockly Games; 2.º o 3.º ciclo, Blocs. Si elegís un kit de la dotación, la ficha será una propuesta para cuando se autorice su uso, con plan B en pantalla.
3. **Copiad el prompt en Copilot** (cuenta de la GVA) y generad el borrador de la ficha. No escribáis datos del alumnado.
4. **Abrid el material y probad el ejemplo.** Comprobad que lo que propone la ficha se puede hacer de verdad con la herramienta o el kit.
5. **Revisad y corregid la ficha.** La consigna debe entenderse sin explicación oral; la evidencia debe ser observable (no basta «si llega o no»); el plan B, realista; y lo que necesitáis para el aula, completo.

Apartados de la ficha (el prompt los pide todos)

Campo	Decisión del equipo
Etapa y ciclo	
Herramienta	
Rol del alumnado	Usuario / creador / diseñador
Objetivo de aprendizaje	
Reglas del sistema	
Interacción: qué puede hacer el usuario	
Retroalimentación: cómo responde el sistema	
Consigna para el alumnado	
Reto o ejemplo de partida	
Evidencia: qué observar o recoger	
Plan B sin dispositivos	
Qué necesito para aplicarlo	

Tiempo: unos 40 minutos de diseño y revisión.

Banco de ideas por materia

Si el equipo se bloquea, elegid un formato y adaptadlo a vuestra área. No hace falta inventar un juego completo.

Formato	Idea	Herramienta	Etapa	Qué se trabaja
Juego de preguntas	Pregunta, opciones y respuesta correcta	Blocs	2.º y 3.º ciclo	Contenido y retroalimentación
Clasificación	Arrastrar o elegir el grupo correcto	Blockly / Blocs	1.º y 2.º ciclo	Categorías y condiciones
Historia interactiva	Elegir un camino y continuar	Blocs	2.º y 3.º ciclo	Secuencia y decisiones
Simulación	Cambiar una variable y ver el resultado	Blocs	3.º ciclo	Causa-efecto y variables
Vocabulario y pronunciación	Imagen que dice una palabra o un sonido	Blocs	Infantil y 1.º ciclo	Vocabulario y sonido
Panel interactivo	Pulsar una imagen y obtener una respuesta	Blocs	1.º y 2.º ciclo	Asociación y feedback
Música	Sonidos al pulsar objetos	Blocs	Infantil y 1.º ciclo	Patrones y secuencia

Estos formatos vienen del curso del CEFIRE 26IA97IP013. Son ideas para adaptar, no materiales para copiar.

Revisa tu ficha

Antes de terminar, repasad la ficha con estas preguntas. Cada equipo se queda con su ficha; no hace falta entregarla ni intercambiarla.

Comprobación: ¿se entiende la consigna sin explicación oral?, ¿se ve qué aprenderá el alumnado?, ¿hay plan B si faltan dispositivos?, ¿puede participar todo el grupo?

Próxima sesión · 23 de noviembre

No hay tarea previa: no hace falta preparar ni traer nada.

Partiremos de la ficha de actividad y del inventario de hoy, y construiremos juntos un mini proyecto con Blocs adaptado a vuestra etapa. Si queréis, podéis guardar la ficha de hoy para tenerla a mano.

Recursos

- edutictac.es: portal con las tres herramientas y otras aplicaciones educativas.
- Blocs Junior · Blockly Games · Laberinto · EduTicTac Blocs
- Código Escuela 4.0 · INTEF
- Escola 4.0 · GVA
- CS Unplugged: actividades sin pantalla, por si hace falta un plan B.
- Zona web del centro: guía, presentación y materiales de las siguientes sesiones.

Licencia

Material elaborado por Samuel Soriano. Se publica con licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Las actividades de terceros enlazadas conservan sus propias licencias.