Sesión 1 de 5

De Junior a Blocs

Programar con bloques en el aula

CEIP Jorge Guillén · Elx

Lunes 16 de noviembre de 2026 · 15:00–17:00 · Presencial

Samuel Soriano · samuelsoriano.es

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

HOY

Qué nos llevamos

- Una **actividad de 20 minutos** con la herramienta adecuada a tu etapa.
- Un **criterio** para elegir entre Junior, Blockly Games y Blocs.
- Un **inventario** de dispositivos y accesos del centro.

Hora	Qué hacemos
15:00–15:08	Bienvenida, acceso y zona web
15:08–15:18	Pensamiento computacional y progresión
15:18–15:33	**Demostración**: Blocs Junior
15:33–15:48	**Demostración**: Blockly Games
15:48–16:03	**Demostración**: Blocs
16:03–16:13	Criterios, cuatro elementos y banco de ideas
16:13–16:52	**Práctica**: diseña tu actividad
16:52–17:00	Cierre y próxima sesión

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BIENVENIDA

Vuestra zona web

samuelsoriano.es/aules/ceip-jorge-guillen

- Guía de trabajo de la sesión (web y PDF)
- Diapositivas de la sesión
- Enlaces a Blocs Junior, Blockly Games y Blocs
- Formulario para dudas

Acceso público, sin cuenta. Iremos añadiendo el material de cada sesión.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOQUE 1 · PENSAR ANTES DE PROGRAMAR

Cuatro movimientos, tres herramientas

1 · DIVIDIR

Un problema grande se parte en problemas pequeños.

2 · RECONOCER PATRONES

Qué se repite, qué se parece, qué cambia.

3 · ABSTRAER

Qué información es imprescindible y qué se puede dejar fuera.

4 · ESCRIBIR UN ALGORITMO

Pasos ordenados que otra persona o una máquina puede seguir.

En pantalla: predecir → ejecutar → observar → corregir.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOQUE 1 · PROGRESIÓN

De Junior a Blocs

Etapa	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, sonido.

La misma idea —predecir, ejecutar, corregir— en tres niveles de apertura. Las tres están en edutictac.es.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 1 · BLOCS JUNIOR

Junior camina

blocs-junior.edutictac.es

1. **Reptes / Desafíos** → «Junior camina».
2. Antes de pulsar la bandera, decid dónde acabará Junior.
3. Encajad un bloque de avance y cambiad su número.
4. Pulsad **Reiniciar** antes de cada prueba.

Para 5 años y 1.º ciclo. La ficha docente está dentro de la propia aplicación.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 1 · DEPURAR

Predecir, ejecutar, corregir

PREDECIR

¿Dónde acabará Junior antes de ejecutar?

EJECUTAR

Pulsamos la bandera y observamos sin tocar nada.

OBSERVAR

¿Qué bloque o número no coincide con lo previsto?

CORREGIR

Cambiamos solo ese bloque, reiniciamos y comparamos.

Evidencia: predicción, bloque cambiado y resultado.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 2 · BLOCKLY GAMES

El paso intermedio: el laberinto

blockly.edutictac.es/maze

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

Más abierto que Junior, más cerrado que Blocs. Ideal para 2.º ciclo.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 2 · PATRONES

Del laberinto al bucle

SIN BUCLE

Ocho bloques de «avanzar» seguidos. Funciona, pero es largo y frágil.

CON BUCLE

«Repetir 8 veces: avanzar». Más corto y más fácil de corregir.

La pregunta de aula: ¿qué se repite?, ¿cuántas veces?, ¿qué cambia?

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 3 · BLOCS

Del puzzle al proyecto

blocs.edutictac.es

1. Unid «al presionar bandera verde» y «mover 10 pasos».
2. Predecid dónde acabará el personaje.
3. Ejecutad y cambiad **solo el número**.
4. Abrid una plantilla o un proyecto corto para ver qué más se puede hacer.

2.º y 3.º ciclo. El proyecto completo será el 23 de noviembre.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 3 · DEL RETO AL PROYECTO

Qué preguntar mientras programan

- ¿Qué crees que va a pasar antes de pulsar la bandera?
- ¿Qué ha pasado de verdad?
- ¿Qué bloque o número cambiarías y por qué?
- ¿Qué parte del resultado se puede reutilizar en otra actividad?

La evidencia no es solo el programa: es la explicación de la predicción y la corrección.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOQUE 2 · CRITERIOS

Qué herramienta para qué

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.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOQUE 2 · MATERIALES DE OTRAS COMUNIDADES

Dónde seguir buscando

Comunidad	Qué hay	Para qué
Aragón	REA interactivos: **El mundial de casillas**, **El laberinto saludable**	Juegos con contenido curricular.
Baleares	Actividades con Scratch, robots y Makey Makey	Ideas por etapa y por herramienta.
Cantabria	Scratch Jr, micro:bit y robótica	Proyectos y secuencias didácticas.
Cataluña (XTEC)	Scratch, robótica y retos imprimibles	Actividades y plantillas.
La Rioja / INTEF	Guías, unidades, rúbricas y cursos	Planificación y evaluación.

Enlaces y licencias, en la guía. No hace falta inventarlo todo.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOQUE 2 · PROYECTO INTERACTIVO

Cuatro elementos, tres roles

OBJETIVO

Qué tiene que conseguir el usuario.

REGLAS

Cómo funciona el sistema.

INTERACCIÓN

Qué puede hacer el usuario.

RETROALIMENTACIÓN

Cómo responde el sistema.

USUARIO

Interactúa con un programa hecho por otra persona.

CREADOR

Modifica una plantilla o monta una secuencia con ayuda.

DISEÑADOR

Decide objetivo, reglas e interacción de un proyecto propio.

La misma actividad puede ser de usuario, creador o diseñador según la etapa.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

BLOQUE 2 · SI OS BLOQUEÁIS

Banco de ideas por materia

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	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

No hace falta inventar un juego completo: elegid un formato y adaptadlo a vuestra área.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PRÁCTICA

Diseña una actividad de 20 minutos

EduTicTac Prompt · Ficha de actividad de robótica y programación

1. Abrid la plantilla de EduTicTac Prompt (enlace de arriba).
2. Elegid con los desplegables: etapa, material, rol e idea. Escribid materia y tema.
3. Copiad el prompt en Copilot y generad el borrador.
4. Abrid el material y probad el ejemplo.
5. Revisad la ficha: consigna, evidencia y plan B.

Producto: una ficha de actividad que otra persona pueda aplicar · Plantilla y banco de ideas en la guía

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

CIERRE

Lo que queda en el centro

- Una **actividad por etapa**, revisada y lista para probar.
- Un **inventario real**: dispositivos, conexión y acceso a las tres herramientas.
- Una **decisión**: qué herramienta usar en cada ciclo y cómo seguiremos el 23.

Guardaremos las fichas en el banco del centro cuando la coordinación indique dónde.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PRÓXIMA SESIÓN

23 de noviembre · Del reto al mini proyecto

- Partiremos de las actividades y del inventario de hoy.
- Construiremos un mini proyecto por bloques adaptado a vuestra etapa.
- No hay tarea previa: no hace falta traer nada.
- Confirmaremos dispositivos, acceso y herramienta antes de la sesión.
- Los robots de suelo quedan para más adelante, cuando llegue la dotación.

Mismo horario: lunes, 15:00–17:00.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

CIERRE

Gracias

Dudas o materiales: **info@sasogu.es**

Samuel Soriano · samuelsoriano.es
CEIP Jorge Guillén · PFC 2026-2027

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PARA TI (NO PROYECTAR)

Comprobación antes de la sesión

- Grupo real y etapas participantes: ¿Infantil y Primaria?
- Tabletas u ordenadores disponibles; wifi y acceso a las tres herramientas.
- Blocs Junior: «Reptes / Desafíos» → «Junior camina».
- Blockly Games: Laberinto, niveles 1 y 3 o 4 preparados.
- Blocs: un proyecto o plantilla corta abierta para enseñar.
- Proyector, HDMI y disposición de mesas para equipos.
- Fichas impresas y papel; guía y presentación abiertas.
- QR comprobado; plan B si falla la red: parejas y proyección.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.