

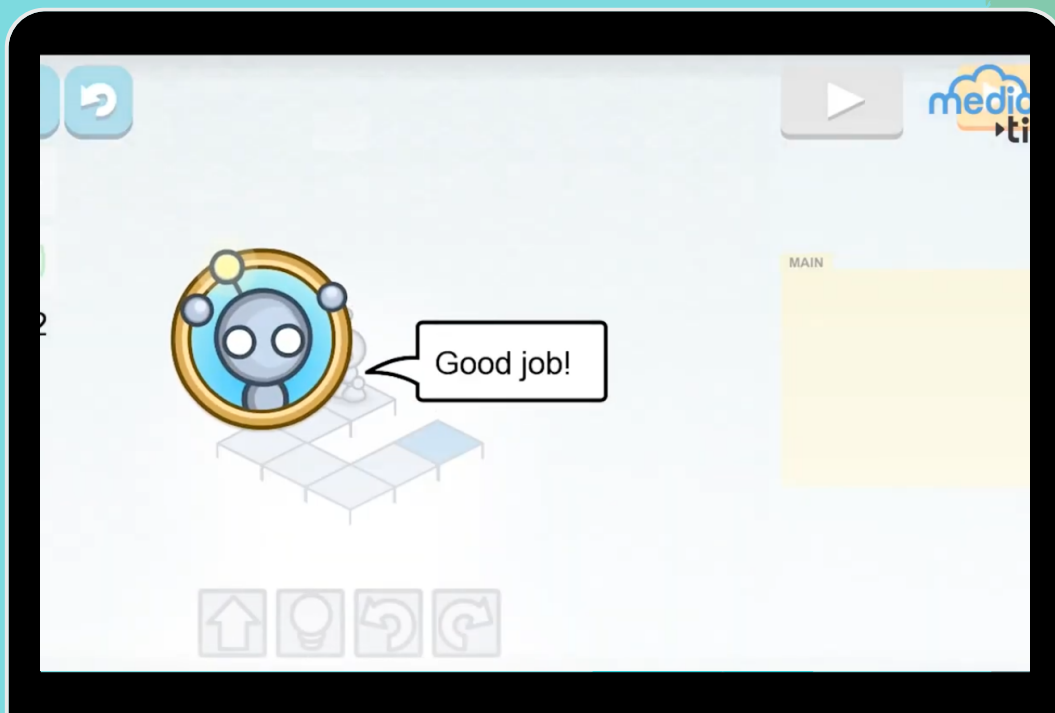
FICHA TÉCNICA

- **Nivel:** Primaria y Secundaria básica
- **Costo:** pago
- **Tipo de recurso:** Aplicación para programar
- **Idioma:** Español
- **Área:** Tecnología- Programación

¿QUÉ ES?

LightBot es una aplicación que permite aprender a programar jugando. El objetivo es guiar al robot hacia la luz mediante las teclas que figuran debajo de la pantalla. A medida que se cumplen los primeros pasos, el juego se complejiza y permite que los estudiantes profundicen sus conocimientos. Si bien el juego aparece en inglés, es posible cambiar su idioma tocando en la burbuja de la esquina superior derecha.

[HACÉ CLICK ACÁ PARA IR AL SITIO](#)



IDEAS PARA LA PRÁCTICA

- A partir de esta aplicación, se puede enseñar el pensamiento lógico matemático que requiere la habilidad de programar. Es una app útil para niños de menor edad para formar ese tipo de pensamiento previo para que la programación resulte más sencilla.
- Se puede hacer una competencia en la clase para que los alumnos se motiven a avanzar en los niveles del juego. El que alcanza más niveles gana algo.

CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA

- Es una aplicación, por lo que reduce las dificultades de conectividad y de acceso a los dispositivos.
- Es muy fácil de usar para los alumnos y te enseña el paso a paso para aprender las bases de la programación.
- No enseña a crear códigos, es es el mecanismo del juego que está anclado fuertemente en la lógica de la programación y que ayuda a construir la cabeza para simplificar la enseñanza de la programación al cumplir mayor edad.

¡APRENDÉ A USARLO! MIRÁ EL TUTORIAL

