3º CICLO PRIMARIA

ESO y BACHILLERATO

PROGRAMACIÓN DE DRONES

PRIMEROS VUELOS

Esta actividad permitirá a las niñas y niños un acercamiento a la tecnología de un modo divertido mientras vuelan drones y los programan a través de Scratch y DroneBlocks.

Los participantes usarán drones educativos (TELLO) y a codificarán sus vuelos a través de la programación por bloques, desarrollando así el pensamiento computacional.

En esta actividad tendrán la oportunidad de realizar sus primeros vuelos, programarán los drones para que ejecuten misiones automáticas, los controlarán haciendo gestos con las manos y conseguirán que los drones reconozcan objetos para que estos tomen sus propias decisiones.

ASIGNATURA / ÁREA

Matemáticas
Tecnología

BLOQUE / TEMÁTICA

- La tecnología, objetos y máquinas

CONTENIDOS

- Programación
- Algoritmos
- Nuevas Tecnologías
- Uso responsable de las tecnologías.

Tello Extensión-Bloques	Descripción
takeoff	Despega el dron
land	Aterriza el dron
up 20 cm	Vuela hacia arriba el dron, a una distancia que establecemos previamente.
down 20 cm	Vuela hacia abajo el dron, a una distancia que establecemos previamente.
move left 20 cm	Vuela hacia la izquierda el dron, a una distancia que establecemos previamente.
move right 20 cm	Vuela hacia la derecha el dron, a una distancia que establecemos previamente.
move forward 20 cm	Vuela hacia adelante el dron, a una distancia que establecemos previamente.
move back 20 cm	Vuela hacia atrás el dron, a una distancia que establecemos previamente.
rotate 90 degrees left	Rota en sentido a las manecillas del reloj, a un ángulo que establecemos previamente.
rotate 90 degrees left	Rota en sentido en contra manecillas del reloj, a un ángulo que establecemos previamente.
flying time	Tiempo de vuelvo.