Table des matières

1. ¿Y para programar, justamente? 5

La idea es proponer **itinerarios distintos según el nivel de los principiantes**; estos documentos se han usado con franjas de edad diferentes.

¿Cómo hacerlo? Leyendo, trasteando, probando, cableando, husmeando, fabricando y programando material; aquí tienes la lista de lo que es abordable por niños:







1. ¿Y para programar, justamente?

Está, claro, el célebre Scratch. Pero tiene sus límites porque se queda en lo puramente virtual; para interactuar con nuestro hardware hace falta algo dedicado: mBlock. También permite ir más lejos al transformar el programa en código Arduino y subirlo a la placa.

Por último, para los más experimentados está el software que desarrollo: Blockly@rduino.

Versión francesa

From:
https://wiki.libreduc.cc/ - **LibrEduc**

Permanent link:
https://wiki.libreduc.cc/es:parcourspeda:cekwa

Last update: **2026/09/27 00:30**