VinciBot

- Introducción
  - Escuela 4.0 STEAM
- Módulo 1
  - Pensamiento computacional
  - Currículo
- Módulo 2
  - Qué es VinciBot
- Módulo 3
  - MatataCode
  - Actualización de firmware y modo de recuperación.
- Módulo 4
- Módulo 5

Copyright 2026

Introducción

Copyright 2026

Introducción

Escuela 4.0 STEAM

Contenido general para todos los cursos. (Normativa del programa y enlace a la web)

Copyright 2026

Módulo 1

Pensamiento computacional y currículo.

Copyright 2026

Módulo 1

Pensamiento computacional

Definiciones de Pensamiento computacional:

https://view.genially.com/68515250917b3993a84a7986

El pensamiento computacional se basa en **cuatro pilares básicos**: descomposición de un problema en pasos sencillos, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos. Este tipo de pensamiento es básico para llevar a cabo un programa informático y generalizable a otro tipo de situaciones.

Copyright 2026

https://view.genially.com/6853e779ff9f4831fd1b1911

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Copyright 2026

Módulo 1

Currículo

En la siguiente presentación puedes ver cuando se cita el **pensamiento computacional en el currículo** de nuestra Comunidad Autónoma para la etapa de Primaria (2º y 3er ciclo), **según la Orden ECD/1112/2022**, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022).

> VinciBot es un robot educativo diseñado para alumnos y alumnas a partir de 8 años (2º y 3er ciclo de Educación Primaria).

https://view.genially.com/685154abb0d12e377a5796d5

> Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Copyright 2026

Módulo 2

Conocimiento del robot.

Copyright 2026

Módulo 2

Qué es VinciBot

VinciBot es un **robot de suelo**. Cuenta con un software de codificación propio para poder manipularlo a través de una **programación basada en bloques**, mientras se desarrolla el **pensamiento computacional**. Aconsejado para alumnos y alumnas a partir de 8 años.



Copyright 2026

https://view.genially.com/68590651defd646f24e52b9f

Navega por la presentación para conocer las diferentes partes de este robot. Avanzar:  Retroceder: 

Copyright 2026

https://view.genially.com/685906d1070f74b27c63fad3

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Copyright 2026

Módulo 3

Software de programación.

Copyright 2026

Módulo 3

MatataCode

MatataCode es un **software de programación visual** desarrollado independientemente por Matatalab, enfocado en el ámbito de la educación STEAM y apto para niños y niñas **a partir de 8 años** que desean aprender a programar. Los usuarios pueden **programar simplemente arrastrando y soltando bloques**. Integra el hardware y el software de VinciBot para que aprender a programar sea más divertido.

El sitio web de MatataCode para su descarga es: https://vinci.matatastudio.com/static/download.html

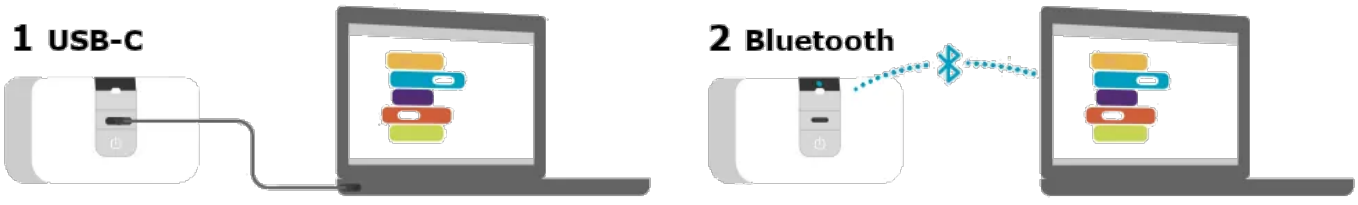
> Elige la versión que se adapte a tu dispositivo.

MatataCode Web es un **software de programación visual en línea** que permite a los usuarios acceder al sitio web de MatataCode **a través de un navegador compatible**. Esto permite a los usuarios comenzar su experiencia en programación utilizando la interfaz de programación basada en bloques de MatataCode.

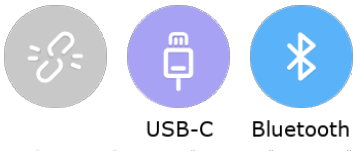
El sitio web de MatataCode Web es: https://coding.matatalab.com.

Para conectar VinciBot desde MatataCode existen dos opciones:

1. Conectar el VinciBot a un ordenador empleando el **cable USB-C**.
2. Conectar el VinciBot a un ordenador empleando el **Bluetooth**. (Indicador parpadea no conectado. Constante conectado).



Conectado Vincibot al dispositivo, desde MatataCode hacer clic en el botón de conexión USB o Bluetooth.



MatataCode detecta automáticamente el dispositivo. Se selecciona el dispositivo en la interfaz emergente y se hace clic en "Conectar".
Una vez conectado el dispositivo, el icono de conexión USB o Bluetooth aparecerá en la interfaz.

> MatataCode solo puede conectarse a un dispositivo a la vez. Debe desconectar la conexión existente antes de conectar un nuevo dispositivo.

MatataCode Web.

https://view.genially.com/68515a02c6f6444d35e2d017

> Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Copyright 2026

Módulo 3

Actualización de firmware y modo de recuperación.

Copyright 2026

Módulo 4

Retos

Copyright 2026

Módulo 5

Ejemplo de actividad aplicada al aula.

Copyright 2026