

G O B I E R N O D E L A R I O J A

Consejería de Educación y Empleo

P R O Y E C T O D E I N N O V A C I Ó N E D U C A T I V A

Liga RobóTIC@

Curso 2026 / 2027

Presentación del proyecto a los centros participantes

La Rioja - 4 de septiembre de 2026



Cómo se estructura el proyecto

01

General

Convocatoria Ordinaria de Proyectos de Innovación Educativa
Bases específicas de la Liga RobóTIC@.

02

Anual

Reto Marco anual, que cambia cada curso escolar.

Cómo se estructura el proyecto

CONVOCATORIA CURSO 2026/2027

- Resolución de la convocatoria

Bases específicas:

 Bases específicas Almazuela (136.9 KB) (4 páginas)

 Bases específicas Aspasia (150 KB) (3 páginas)

 Bases específicas Con voz propia (177.1 KB) (6 páginas)

 Bases específicas Liga RobóTIC@ (371.8 KB) (6 páginas)

 Bases específicas LRNI (151.6 KB) (6 páginas)

 Bases específicas Viaje a la convivencia (292.9 KB) (3 páginas)

 Bases específicas Aprendizaje-Servicio (146.8 KB) (3 páginas)

 Bases específicas Aula abierta (137.5 KB) (2 páginas)

 Bases específicas IdeArte (153.2 KB) (5 páginas)

 Reto Marco Liga RobóTIC@ 2026_27 (652 KB) (6 páginas)

 Bases específicas PILEC (149.3 KB) (5 páginas)

Las razones del nuevo planteamiento

Continuidad formativa

Articular la formación y el asesoramiento posterior a Código Escuela 4.0.

Trabajo propio del PIE

Diferenciar el trabajo dentro del PIE de las actividades propias del trabajo en el aula.

Metodologías activas

Fomentar las metodologías activas basadas en proyectos y retos.

Integración de disciplinas

Impulsar la integración de las diferentes disciplinas relacionadas con el pensamiento computacional.

Cómo se trabaja en cada modalidad

	MODALIDAD A	MODALIDAD B
Etapas por nivel	Infantil Primaria y educación especial	Secundaria y otras enseñanzas Bachillerato y FP
Retos	Retos periódicos y temporalizados	Reto final formado por logros puntuables
Asesoramiento	Asesoramiento y seguimiento en tutorías semanales	Asesoramiento CRIE
Formación	Formación y talleres temporalizados y asociados a los retos	Formación a través de nuestros formatos habituales

Evento / feria final: punto de encuentro común de las dos modalidades.

El reto que orienta el curso

CURSO 2026 / 2027

Reinventa un juego tradicional

Este reto marco cambiará cada curso escolar.



Tres retos obligatorios y retos adicionales

Pensamos el juego

Pensamiento computacional desenchufado.

El juego cobra vida

Robótica de suelo.

Lo programamos

Programación por bloques.

Retos adicionales

ADICIONALES

Propuestas complementarias a los tres retos obligatorios.

Logros puntuables que componen el reto final

1 Investigación e impacto social

2 Pensamiento computacional desenchufado

3 Programación gráfica o textual

4 Dispositivos programables y robótica

5 Creación maker

6 Difusión y comunicación

A P A R T A D O

Financiación extraordinaria

Dispositivos y materiales para los centros

Liga RobóTIC@ · Curso 2026 / 2027



Compra directa con la dotación al centro

COMPRA DIRECTA CON EL DINERO QUE OS INGRESAREMOS

Dispositivos y materiales, en estas condiciones:



Catálogo del Ministerio

Solo pueden adquirirse los productos incluidos en el catálogo.



Partida presupuestaria importante

Dotación económica destinada específicamente a este fin.



Reparto entre los centros solicitantes

Atendiendo a criterios como el tamaño o la dispersión.

Nota al pie: el documento con el detalle de lo que se puede comprar está disponible en el Teams PIE RobóTIC@.

Educación infantil

Robots programables sin pantalla

Control y programación mediante interactuadores del propio robot o elementos físicos externos: bloques, pegatinas o tarjetas de codificación.

Recursos adicionales

Laberintos, fichas educativas o tapetes pedagógicos que doten de intención pedagógica al recurso.

Robots programables también por código

Además del control con interactuadores o flechas direccionales, con posibilidad de programarse mediante código visual digital.

Materiales desconectados

Materiales para actividades desconectadas que desarrollen las habilidades del pensamiento computacional.

Educación primaria

Robots de suelo

Con control y programación mediante interactuadores situados en el robot o elementos físicos externos, y también mediante código visual digital.

Placas programables

Que posibiliten la conexión de sensores, actuadores, luces LED, pantallas LCD o entradas de audio, entre otras.

Kits de robótica educativa

Globales o de maletín, con motores, sensores y tarjetas de control, además de herramientas para programar el robot.

Periféricos tecnológicos

Gafas o visores de realidad virtual, aumentada o mixta; controladores de movimiento; escáner e impresora 3D.

Educación secundaria

Placas programables

Que posibiliten la conexión de sensores, actuadores, luces LED, pantallas LCD o entradas de audio, entre otras.

Robots y kits de robótica

Globales o de maletín, con motores, sensores y tarjetas de control, además de herramientas para programar el robot.

Impresoras

Impresoras de corte, 3D, cricut, etc.

Periféricos tecnológicos

Gafas o visores de realidad virtual, aumentada o mixta; controladores de movimiento; escáner e impresora 3D.

Presupuesto inicial y justificación del gasto

Fechas límite

Envío del presupuesto: 20/10/2026 · Envío de las facturas: 1/12/2026.

Cómo se hace

1

Presupuesto inicial

Se enviará el formato que hay que utilizar.

2

Autorización

Autorizar los productos y comprobar que el importe no es menor.

3

Envío de facturas

Se suben a un procedimiento electrónico.

Contacto del equipo responsable del proyecto

Personas de contacto

Equipo de referencia para el acompañamiento de los centros a lo largo del curso.

José Antonio Carboneras

jacarboneras@larioja.org · Ext. 35640



Sergio Clemente

sclemente@larioja.org · Ext. 35649



Cada código QR contiene la ficha de contacto de la persona correspondiente.



Consejería de Educación y Empleo

Gobierno de La Rioja