

PROYECTO DE ROBÓTICA

COLEGIO CERVANTES



INFANTIL Y PRIMARIA
C/ Eivas, 2 C.C 28022529
Telf: 91 460 67 48 Fax: 91 460 80 36

CÓDIGO DE CENTRO: 28022529

Proyecto de Robótica Educativa: Explorando el Mundo de los Robots

Introducción

Este proyecto tiene como objetivo introducir a los estudiantes de Educación Infantil y Primaria en el apasionante mundo de la robótica, fomentando su creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo. A través de actividades tanto enchufadas (con robots físicos y programación) como desenchufadas (sin dispositivos electrónicos), los alumnos explorarán los conceptos básicos de la robótica y desarrollarán habilidades clave para el siglo XXI.

Objetivos generales

- **Despertar la curiosidad:** Introducir a los estudiantes en el mundo de la tecnología y la robótica de una manera divertida y atractiva.
- **Fomentar el pensamiento computacional:** Desarrollar habilidades de secuenciación, resolución de problemas y pensamiento lógico a través de actividades de programación.
- **Estimular la creatividad e imaginación:** Crear proyectos de robótica originales y personalizados.
- **Promover el trabajo en equipo:** Fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes.
- **Integrar diferentes áreas del conocimiento:** Relacionar la robótica con otras disciplinas como las matemáticas, las ciencias, el lenguaje y las artes.

Objetivos de Educación Infantil

- Desarrollar la creatividad, la imaginación y la curiosidad.
- Fomentar la exploración y la experimentación.
- Introducir conceptos básicos de causa-efecto y resolución de problemas.
- Estimular el trabajo en equipo y la colaboración.
- Desarrollar la motricidad fina y gruesa.

- Fomentar el lenguaje oral y la comunicación.

Objetivos de Educación Primaria

- Introducir conceptos básicos de programación y robótica.
- Desarrollar el pensamiento computacional y la lógica.
- Fomentar la resolución de problemas y la creatividad.
- Estimular el trabajo en equipo y la colaboración.
- Aplicar conocimientos matemáticos y científicos a situaciones reales.
- Desarrollar habilidades de comunicación y presentación.

Integración en el currículo

Integrar la robótica en otras áreas del currículo es una forma fantástica de hacer el aprendizaje más atractivo y significativo para los estudiantes. Aquí te presento algunas ideas para lograrlo:

Integración con Matemáticas

- **Geometría:** Construir figuras geométricas con robots, medir distancias y ángulos en sus movimientos.
- **Medidas:** Utilizar sensores de los robots para medir distancias, temperatura, etc., y realizar cálculos.
- **Probabilidad y estadística:** Simular experimentos aleatorios con robots y analizar los resultados.

Integración con Ciencias Naturales

- **Física:** Explorar conceptos como la fuerza, la velocidad, el movimiento y la energía a través de la programación de robots.
- **Biología:** Simular el comportamiento de animales y crear modelos de sistemas biológicos.
- **Química:** Realizar experimentos sencillos con sensores de pH o de luz para medir cambios químicos.

Integración con Lengua y Literatura

- **Creación de historias:** Programar robots para representar personajes de cuentos y crear historias interactivas.
- **Descripción de movimientos:** Utilizar lenguaje preciso para describir los movimientos de los robots y crear secuencias de comandos.

Integración con Ciencias Sociales

- **Geografía:** Crear mapas digitales y simular rutas con robots.
- **Historia:** Reconstruir eventos históricos utilizando robots y programación.

Integración con Artes

- **Música:** Programar robots para crear melodías y ritmos.
- **Diseño:** Diseñar y construir robots con formas y colores llamativos.

Actividades

Actividades Desenchufadas

- **Construcciones con materiales reciclados:** Crear robots sencillos utilizando materiales como cajas de cartón, botellas de plástico, palos de helado, etc.
- **Juegos de simulación:** Representar el movimiento de un robot utilizando el cuerpo, siguiendo instrucciones o creando secuencias de movimientos.
- **Cuentos y narraciones:** Crear historias sobre robots y sus aventuras, fomentando la imaginación y la creatividad.
- **Lógica y secuenciación:** Realizar actividades de resolución de problemas y secuenciación utilizando tarjetas o bloques.
- **Creación de maquetas y recorridos** para robots.
- **Juegos de roles** relacionados con la tecnología y la robótica.
- **Juegos de lógica y resolución de problemas** relacionados con la programación.
- **Creación de algoritmos y diagramas** de flujo.
- **Debates y reflexiones** sobre el impacto de la tecnología en la sociedad.

- **Visitas a museos y exposiciones:** Conocer la historia de la robótica y las diferentes aplicaciones de los robots en la vida real. **Actividades Enchufadas**
- **Programación con bloques:** Utilizar plataformas de programación visual como ScratchJr o Blockly para crear programas sencillos y controlar robots educativos.
- **Construcción de robots:** Ensamblar kits de robótica para construir diferentes modelos de robots y experimentar con sus movimientos y sensores.
- **Resolución de desafíos:** Plantear retos a los estudiantes para que programen sus robots y los hagan realizar tareas específicas, como seguir una línea, evitar obstáculos o realizar patrones de movimiento.
- **Proyectos colaborativos:** Trabajar en equipo para construir robots más complejos y desarrollar proyectos más ambiciosos.
- **Utilizar sensores para detectar cambios** en el entorno y reaccionar en consecuencia.
- **Controlar robots educativos** a través de aplicaciones o comandos simples.
- **Crear circuitos eléctricos** sencillos con materiales reciclados.

Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y formativa, observando la participación de los estudiantes, su capacidad para resolver problemas, su creatividad en la construcción de proyectos y su comprensión de los conceptos básicos de la robótica.

Recursos

- **Robots educativos:** Bee-bot, Ozobot, Lego WeDo, etc.
- **Kits de robótica educativa:** Lego WeDo 2.0, ScratchJr, etc.
- **Juguetes de arrastre y ruedas**
- **Sensores y actuadores:** motores, luces, etc
- **Ordenadores o tablets:** Para realizar actividades de programación.
- **Materiales de construcción:** Cajas de cartón, botellas de plástico, palos de helado, legos, bloques etc.

- **Software de programación:** ScratchJr, Blockly, etc.
- **Libros y recursos didácticos:** Cuentos sobre robots, guías de programación, etc.

Conclusiones

La robótica educativa es una herramienta valiosa para desarrollar habilidades clave en los estudiantes y prepararlos para los desafíos del futuro. Al integrar actividades tanto enchufadas como desenchufadas, este proyecto ofrece una experiencia de aprendizaje completa y enriquecedora.