

Robotica y Electronica con Arduino

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso de Tecnología está diseñado para estudiantes de 5 a 6 años, con enfoque práctico y lúdico que favorece el desarrollo integral: curiosidad, trabajo en equipo, razonamiento y habilidades básicas en tecnología. A lo largo de las unidades, los alumnos explorarán conceptos simples de causa y efecto, secuencias y eventos, mediante manipulaciones tangibles y herramientas de apoyo adecuadas a su etapa de desarrollo. Las actividades fomentan la observación, la experimentación y la comunicación de ideas de forma clara y respetuosa, priorizando la seguridad y el cuidado de los materiales. En la Unidad 3, Programación por bloques para encender un LED con un botón, los niños trabajan con una placa educativa y una aplicación de programación por bloques para lograr que un LED se ilumine al presionar un botón. Esta experiencia introduce la noción de evento (al presionar) y la acción resultante (encender el LED), así como la construcción de una secuencia simple de acciones. Las actividades son prácticas y adaptadas al nivel de desarrollo, usando bloques simples y conceptos básicos de control. Al finalizar, los alumnos deberían identificar la relación entre el evento y la acción, construir un programa por bloques que realice la tarea y verificar en la placa que el programa funciona, realizando ajustes si es necesario.

Competencias

- Comprender conceptos básicos de tecnología, como eventos, secuencias y causa-efecto, mediante experiencias concretas y lúdicas.
- Desarrollar pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas al diseñar y probar programas simples por bloques.
- Trabajar en equipo, comunicando ideas de forma clara, escuchando a otros y respetando turnos.
- Aplicar el conocimiento tecnológico para tareas cotidianas, como encender una luz o controlar dispositivos simples, con seguridad.
- Demostrar curiosidad, autonomía y responsabilidad en el manejo de herramientas y materiales educativos.

Requerimientos

- Edad objetivo: 5 a 6 años (con adaptaciones pedagógicas según necesidades individuales).
- Materiales: placa educativa, LED, botón, cables o conectores seguros, dispositivo con app de programación por bloques (tableta o computadora), materiales de seguridad y supervisión adulta.
- Espacio y seguridad: mesa estable, área de trabajo bien iluminada, supervisión de un adulto responsable, normas básicas de manejo de componentes electrónicos.
- Conocimientos previos: reconocimiento de colores y números simples; lectura básica o capacidad de seguir instrucciones con apoyo.

- Evaluación formativa: observación de participación, registro de resultados de las actividades y retroalimentación para guiar mejoras.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Partes básicas del circuito y seguridad

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer físicamente la placa educativa y sus partes visibles (pines, fuente de energía, zona de conexión).
- Identificar el interruptor, la batería y el LED dentro de un circuito básico y describir su función.
- Explicar con palabras simples la finalidad de cada componente en un proyecto básico (qué hace cada pieza).

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Reconocer y señalar las partes básicas de un circuito: Arduino, batería, interruptor y LED. Descripción corta: identificar piezas y observar sus ubicaciones.
2. **Tema 2:** Montaje seguro de un circuito sencillo con la guía del docente. Descripción corta: conectar componentes de forma correcta y segura.

Actividades

1. **Actividad 1: Reconocimiento guiado** - El docente muestra un kit y los estudiantes señalan cada componente; se practica vocabulario básico y se nombra cada pieza en voz alta, reforzando el lenguaje técnico de forma simple. Aprendizajes clave: identificar componentes y decir su nombre.
2. **Actividad 2: Explorar conexiones** - Los alumnos, con apoyo, observan cómo se conectan los componentes en una ronda de preguntas y respuestas, ya sea con tarjetas o una placa de demostración. Aprendizajes: comprender la función de cada pieza en el circuito.
3. **Actividad 3: Seguridad en el manejo** - Se discuten normas de seguridad simples y se muestra cómo manipular el interruptor y el LED sin generar cortocircuitos. Aprendizajes: seguridad y cuidado de los materiales.

Evaluación

- Observación del uso del lenguaje para nombrar componentes y la capacidad de ubicar las piezas en el kit.
- Participación en las actividades de montaje guiado y seguridad durante el manejo de componentes.
- Rúbrica simple de comprensión: identificar piezas, describir su función y demostrar manejo seguro.

Unidad 2: Unidad 2: Componentes de Arduino y su función

Objetivos de Aprendizaje

- Nombrar cada componente principal del kit Arduino (placa, cables, LED, resistencia, batería, protoboard u otros) de forma clara.
- Explicar de manera simple la función de cada componente en un proyecto básico (qué aporta cada pieza).
- Relacionar componentes con ejemplos de proyectos simples que podrían realizarse en clase.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Conociendo los componentes del kit Arduino. Descripción corta: identificar y nombrar cada componente y su función general.
2. **Tema 2:** Función de cada componente en un proyecto tecnológico. Descripción corta: entender para qué sirve cada pieza en un circuito o proyecto.

Actividades

1. **Actividad 1: Tarjeta de componentes** - Los estudiantes reciben tarjetas con imágenes de los componentes y deben nombrarlos y explicar su función en una frase corta. Aprendizajes: vocabulario técnico básico y comprensión conceptual.
2. **Actividad 2: Juego de preguntas y respuestas** - En parejas, se hacen preguntas sobre qué hace cada componente y se refuerza el lenguaje técnico. Aprendizajes: comprensión oral y memoria de funciones.
3. **Actividad 3: Mini presentación** - Cada alumno presenta un componente ante la clase con una frase describiendo su función. Aprendizajes: expresión oral y confianza en el discurso técnico.

Evaluación

- Evaluación de la capacidad para nombrar correctamente los componentes del kit Arduino.
- Evaluación de la claridad al explicar de forma simple la función de cada componente.
- Participación y uso del vocabulario técnico durante las actividades de grupo.

Unidad 3: Unidad 3: Programación por bloques para encender un LED con un botón

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar la relación entre el evento del botón y la acción del LED.
- Construir un programa por bloques que encienda el LED cuando se presiona el botón.
- Verificar en la placa que el programa funciona y hacer ajustes si es necesario.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Introducción a la programación por bloques. Descripción corta: conceptos básicos de bloques, secuencias y condiciones simples.

2. **Tema 2:** Conectar hardware y crear el programa. Descripción corta: enlazar el botón y el LED con el programa por bloques y probar el resultado en la placa.

Actividades

1. **Actividad 1: Exploración de bloques** - Los estudiantes arrastran y sueltan bloques para crear una secuencia que encienda un LED sin usar código textual. Aprendizajes: comprensión de la lógica de bloques y de eventos simples.
2. **Actividad 2: Prueba en simulador** - Se simula el programa por bloques para ver la respuesta del LED ante pulsación del botón. Aprendizajes: verificación de la lógica antes de la placa.
3. **Actividad 3: Práctica en la placa** - Se conecta el LED y el botón a la placa y se ejecuta el programa por bloques, pulsando el botón para encender el LED. Aprendizajes: validación del programa en hardware real y aprendizaje práctico.

Evaluación

- Evaluación de la capacidad para diseñar y ejecutar un programa por bloques que responde a un evento de botón encendiendo un LED.
- Observación de la comprensión de la relación entre evento (presión de botón) y acción (LED encendido).
- Verificación de resultados en la placa y pruebas de corrección de errores simples.