



PROGRAMA

Con respecto a la programación, se basa en bloques de comandos, cada bloque cumple un específico, como mover un motor, generar sonidos, activar sensores, etc. Estos dependiendo del grado de complejidad de la implementación del robot, varían con respecto al momento de realizar comandos para que funcione dicho robot. Los estudiantes de primaria y secundaria aprendieron a seguir al pie de la letra instrucciones dadas por los programas usados en estos talleres “Kit Educativo WEDO 2.0” y “Kit Educativo Lego Mindstorm EV3” así como también el cuidado de piezas pequeñas y grandes.



RESUMEN

En estas capacitaciones se busca razonamiento y destreza en los estudiantes de primaria y secundaria, motivarlos a que el tema “Robótica” no solo se vincula a cableado y extensas líneas de programación. Con respecto a la programación, se basa en bloques de comandos, cada bloque cumple un propósito específico, como mover un motor, generar sonidos, activar sensores, etc. Estos bloques dependiendo del grado de complejidad de la implementación del robot, varían con respecto al momento de realizar comandos para que funcione dicho robot.



OBJETIVO

El presente proyecto tiene el objetivo de crear interés, pasión, curiosidad sobre el mundo de la robótica de una manera práctica y divertida, utilizando para ello mecanismos y elementos electrónicos reales amigables, con la finalidad de fomentar al trabajo colaborativo y ordenado, así como también potenciar la destreza e ingenio en el campo de desarrollo tecnológico adquiriendo conocimientos de ciencias, ingeniería, matemáticas, lenguaje, etc.



RESULTADO

Para la ejecución de este proyecto es necesario recursos físicos y humanos que actualmente el Instituto Superior Universitario Sucre cuenta. Entre los recursos físicos y humanos se tiene los kits robóticos de la marca Lego los cuales con todos los elementos mecánicos y electrónicos para poder armar los diferentes prototipos robóticos en estos talleres. La función de registro de datos del software EV3 es una potente herramienta científica para la realización de experimentos. Es fácil predecir, recopilar, ver, analizar y manipular los datos de los sensores y ver los datos en gráficos interactivos.



CONVENIOS

INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO “SUCRE”



CARRERAS

Tecnología Superior en Electrónica



BENEFICIARIOS

ESTUDIANTES Y DIRECTIVOS DE LA INSTITUCIÓN



DOCENTES

DIRECTOR/A
PHD. Santiago Illescas Correa
DOCENTE COLABORADOR 1
Carlos Guevara
DOCENTE COLABORADOR 2
Javier Cajas

