

ROBOTS 4º ESO

O alumnado de 4º ESO de Tecnoloxía elaboramos, unha vez máis, un pequeno robot. Este curso realizamos un robot bípede baseado no código aberto de Otto, que caracterizamos mediante deseño e impresión 3D, de xeito libre ou similar a un personaxe de ficción. Así temos a Batman, Doraemon, Bob Esponja, Finn, Calimero, Goomba, Mickey, Jerry, Buzz, pitufos, os Padriños Máxicos, ninjas, dinosauros, mexicanos, futbolistas, etc. Unha vez deseñado e impreso, procedemos á montaxe dos distintos compoñentes electrónicos (cableado, soldadura, colocación de sensores...) e a súa posterior programación, que adaptamos segundo as necesidades de cada situación.

Estes robots móvense sobre un tableiro de xogo-aprendizaxe, no cal, a través do xogo, se permite aprender sobre bioloxía, historia, costumes doutros países, deportes, matemáticas, lectura, cores, viaxes, literatura, etc., superando distintos retos ata chegar á meta.



Os tableiros de xogo foron feitos en colaboración con outros departamentos e materias, para así conseguir un traballo interdisciplinar. Por exemplo, no departamento de Francés, elaboraron varios tableiros de xogo coas preguntas e retos nese idioma.



Con este proxecto participaremos en Tecnocienciarte, a I Feira de Tecnoloxía, Ciencia e Arte do IES Perdouro e no VIII Concurso de Traballos por Proxectos, coa participación da biblioteca escolar, no contexto do Plan LIA de Bibliotecas Escolares.



María José Pardiñas Suárez