

PROYECTO

¿Cómo nos sentimos?



BeeBot

No todos los días nos sentimos de la misma manera. Cuéntale a Beebot y a tus compañeros como te sientes en el colegio.

NÚMERO DE SESIONES:

4 sesiones

TECNOLOGÍAS:

Beebot

ETAPA:

Infantil

¿Cómo nos sentimos?

Beebot



Este cuaderno de actividades dirigido al profesor de Educación Infantil pertenece a Makermania, proyecto concebido y diseñado por el Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento Possible Lab, de Possible evaluación y desarrollo, s.l.



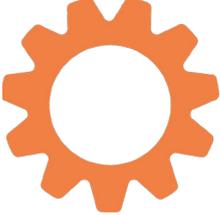
Copyright © Todos los Derechos Reservados

TABLA DE CONTENIDOS



BeeBot

	ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2	ACTIVIDAD 3
ÁREA	Crecimiento en Armonía	Crecimiento en Armonía	Crecimiento en Armonía
SABERES BÁSICOS	Desarrollo y equilibrio afectivos	Desarrollo y equilibrio afectivos	Desarrollo y equilibrio afectivos
CONTENIDOS	Identificación y educación de estados emocionales a las diferentes situaciones: tiempos de espera, pequeñas frustraciones asociadas a la satisfacción de necesidades básicas y cuidados.	Identificación y educación de estados emocionales a las diferentes situaciones: tiempos de espera, pequeñas frustraciones asociadas a la satisfacción de necesidades básicas y cuidados.	Identificación progresiva de las causas y las consecuencias de las emociones básicas
COMPETENCIAS	Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender	Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender	Competencia en comunicación lingüística, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender



ÍNDICE

07.	ACTIVIDAD 1
09.	ACTIVIDAD 2
10.	ACTIVIDAD 3
11.	EVALUACIÓN



BeeBot

Para trabajar en este tipo de proyectos recomendamos introducir en nuestra aula el aprendizaje cooperativo para el desarrollo de las diferentes actividades que componen las distintas fases. Con este tipo de metodología garantizamos una experiencia integral a los alumnos a la hora de trabajar en proyectos de este tipo. Apostamos por esta metodología para lograr que los integrantes del grupo compartan objetivos y metas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

➤ Los elementos que destacamos de este tipo de metodología son:

- La vinculación existente entre el trabajo de uno mismo con el del equipo.
- La responsabilidad individual y grupal.
- Mayor interacción entre los integrantes del equipo para favorecer su motivación.
- Trabajo de las habilidades interpersonales y grupales.
- La evaluación entre pares.

Si se quiere comenzar a trabajar con grupos cooperativos deberemos tener en cuenta el tamaño de estos, el perfil de los componentes, los roles y la cohesión entre los miembros.

Nosotros recomendamos que el profesor decida hacer los grupos de trabajo y opte por agrupaciones de 4 alumnos.

➤ Los roles propuestos para este tipo de proyectos son:

- Coordinador de proyecto. Entre sus funciones destaca la organización y motivación del equipo. Favoreciendo la participación de todos los integrantes.
- Portavoz del equipo. Persona responsable de transmitir todas las ideas y progresos del equipo.
- Secretario del proyecto. Entre sus funciones destaca registrar toda actividad hecha por el equipo. También tiene que recordar y comprobar todas las tareas del equipo.
- Responsable del material. Esta persona tiene que vigilar, supervisar y custodiar todo el material que se utilizará en el proyecto.

ACTIVIDAD 1

2 sesiones

SABERES
BÁSICOS

Desarrollo
y equilibrio
afectivos

ANTES DE EMPEZAR

Beebot es un robot que se mueve gracias a la botonera que tiene en la parte superior de su cuerpo. Disponéis de fichas correspondientes a sus botones para trabajar en un inicio con la secuencia de programación de forma analógica.

Los movimientos que puede realizar este robot son los siguientes:



Ir hacia delante



Ir hacia atrás



Girar a la izquierda



Girar a la derecha



Borrar



Pausar el movimiento



Comenzar la programación

Todas las órdenes que queramos introducir en el robot deben ser marcadas en la botonera de forma continua y para ver el resultado final hay que pulsar el botón Go.

Los materiales necesarios para preparar la secuencia de movimientos está disponible como descargables en la plataforma de Makermania.

SESIONES 1 Y 2

Nada más comenzar con este bloque de actividades, dedicaremos al menos una sesión a preparar el tapete correspondiente de esta actividad. Podemos trabajar de forma transversal en otras asignaturas en la preparación de este soporte. Todos los materiales necesarios se encuentran en la plataforma de Makermania para su descarga. Están disponibles secciones del tapiz en blanco para poder personalizar el contenido de cada una de las actividades.

Vamos a comenzar las actividades sobre crecimiento y armonía pidiendo a los estudiantes que programen su Beebot para poder moverse entre los diferentes sentimientos disponibles en el tapiz. Explicando en un inicio qué representa cada uno de ellos y poniendo en común que posibles actividades pueden generarlos.

 **¿Cómo te sientes si...?**

SOLUCIÓN

Los alumnos deberán programar el robot Beebot teniendo en cuenta los botones de la parte superior, con ellos conseguirán que se mueva hasta los elementos que programen.

Cuando quieran hablar de uno de los sentimientos disponibles deberán indicar al robot la dirección de esa ficha y parase encima suya, así todos podrán saber cuál se ha seleccionado.

En la resolución de esta actividad vamos a tener en cuenta diferentes actividades que planteemos en el inicio de la pregunta, por ejemplo:

- ...si visitas a un familiar?
- ...si vienes al colegio?
- ...si vas al parque con amigos y amigas?

Se disponen de ilustraciones que pueden ayudar a ejemplificar estas acciones. Se pueden introducir en el tapiz de la actividad junto con las diferentes expresiones.

Puedes visualizar el vídeo explicativo en la plataforma de Makermania para ver un ejemplo de resolución de esta actividad con el tapete correspondiente.

Paso a paso

- | | |
|---|---|
| 1 Planteamos la pregunta a los estudiantes | 3 Se comprueba el recorrido del robot |
| 2 Se programa por equipos Beebot | 4 Se da respuesta a la pregunta planteada en clase |

ACTIVIDAD 2

1 sesión

SABERES BÁSICOS

Desarrollo y equilibrio afectivos

Una vez han presentado todos los sentimientos disponibles en el tapiz de la actividad, vamos a intentar identificar con nuestros estudiantes los nombres de cada una de las expresiones que hay en el soporte de la actividad. Los sentimientos con los que vamos a trabajar son los siguientes:



➤ ¿Qué cara del tapiz expresa...?

SOLUCIÓN

Una vez nombrados, lanzaremos al grupo el sentimiento en el que queremos que sitúen el Beebot para completar la actividad. Podemos hacer tantas preguntas como sentimientos haya disponibles en el soporte de la actividad,

Para completar la respuesta a la pregunta, los alumnos deberán posicionarse en un solo desplazamiento sobre la cara que esté asociada a ese estado de ánimo.

Paso a paso

- 1 Planteamos la pregunta a los estudiantes
- 2 Se programa por equipos Beebot
- 3 Se comprueba el recorrido del robot
- 4 Se da respuesta a la pregunta planteada en clase

ACTIVIDAD 3

1 sesión

SABERES BÁSICOS

Desarrollo
y equilibrio
afectivos

Ahora que ya conocemos los sentimientos con los que estamos trabajando y que acciones las provocan, vamos a reflexionar sobre cómo se siente cada uno de los estudiantes del aula.

➤ **¿Cómo te sientes en este momento en clase?**

☀️ SOLUCIÓN

En la resolución de esta actividad vamos a tener en cuenta las diferentes respuestas dadas por cada uno de los alumnos y alumnas que conforma el grupo.

A parte de seleccionar y posicionar sobre la ilustración correcta el Beebot para dar respuesta a la pregunta de la actividad, deberán explicar al resto de sus compañeros que ha desencadenado que se encuentren así.

Paso a paso

- 1 Planteamos la pregunta a los estudiantes
- 2 Se programa por equipos Beebot
- 3 Se comprueba el recorrido del robot
- 4 Se da respuesta a la pregunta planteada en clase



EVALUACIÓN

COMPETENCIAS



	1	2	3	4
PROCESO	El proyecto no ha sido construido de manera meditada y preparada.	El proyecto ha sido analizado y meditado, pero se ha realizado de manera desorganizada, sin seguir las fases de construcción.	El proyecto ha sido llevado a cabo de manera organizada, pero no se han tenido en cuenta las fases de construcción.	El alumno ha llevado a cabo el proyecto de manera meditada, preparando las fases de construcción.
CREATIVIDAD	No propone mejoras sobre el proyecto final.	Las propuestas de mejora no corresponden con el objetivo del proyecto.	Propone mejoras del proyecto, pero no sabe llevarlas a cabo.	Las mejoras han sido elaboradas y planteadas de manera innovadora, original y creativa.
ESTÉTICA	El producto final se ha desarrollado sin tener en cuenta la estética y la limpieza.	El producto final se ha realizado de manera caótica.	El producto final se ha desarrollado atendiendo a la estética y limpieza de forma correcta.	El producto final está realizado, según el ámbito estético y de limpieza, de manera precisa y cuidada.
COLABORACIÓN	No se ha producido ninguna interacción social en el desarrollo del proyecto.	La interacción y colaboración dentro del grupo de trabajo ha sido negativa para el desarrollo del proyecto.	Ha habido interacción y colaboración en el grupo de trabajo, pero de manera desorganizada.	Se ha producido un nivel de interacción y organización dentro del grupo muy positiva para la realización del proyecto.
RESOLUCIÓN PROBLEMA PLANTEADO	No se han analizado ni resuelto los problemas planteados a lo largo del proyecto.	Los problemas planteados en el proyecto se han entendido y analizado, pero no han sido resueltos.	Se ha dado solución a los problemas con la construcción correcta del proyecto.	Se han solucionado los problemas con la construcción del proyecto de manera eficaz y creativa.



	1	2	3	4
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	El proyecto ha sido desarrollado sin una secuencia de instrucciones y sin una correcta contextualización con el mundo real.	El proyecto necesita mejorar la secuencia de instrucciones y su contextualización.	El proyecto sigue las instrucciones, pero carece de contextualización.	El proyecto ha sido desarrollado con una secuencia de instrucciones y una correcta contextualización con el mundo real.
PRODUCTO FINAL	El proyecto es simple o no ha sido terminado en el tiempo previsto.	El proyecto terminado no cumple todos los objetivos marcados.	El proyecto terminado cumple todos los objetivos marcados de manera correcta.	El proyecto terminado, además de cumplir los objetivos marcados, desarrolla otras aplicaciones o funcionalidades.

EVALUACIÓN

Desarrollo y equilibrio afectivos



	1	2	3	4
DESARROLLO Y EQUILIBRIO AFECTIVOS	No identifica los sentimientos del tapiz al presentar las ilustraciones con las que se van a trabajar.	Identifica algunos sentimientos del tapiz y no las situaciones que pueden provocarlos.	Identifica algunos sentimientos del tapiz, algunas situaciones que pueden provocarlas y relaciona gran parte de ellos de forma correcta.	Conoce los sentimientos del tapiz, las situaciones que pueden provocarlas y las relaciona de forma correcta.

¿Cómo nos sentimos?

Beebot



 MAKERMANIA

www.labpossible.com

educacion@labpossible.com

911 413 163