



## CANVAS PROYECTO

**TÍTULO DEL PROYECTO: FERIA DE ROBÓTICA**

### RELAC. CON EL CURRÍCULUM/COMPETENCIAS:

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:  
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:  
Competencia digital:  
Aprender a aprender:

### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

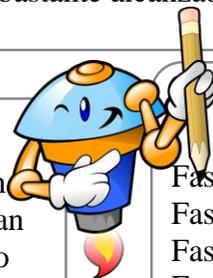
Proyecto en el cual los alumnos crearán una feria de atracciones realizadas con diferentes juegos. Cada alumno dispondrá de un crédito para gastarse en la feria en los juegos de sus compañeros. Los juegos tendrán que ser atractivos para lograr atraer a más compañeros y que jueguen lo máximo posible, pero lo bastante alcanzables para que no tiren la toalla.

### TECNOLOGÍA QUE USA / MATERIALES:

La tecnología mayormente estará centrada en Arduino, con la placa MakeyMakey y diferentes materiales. Aunque se podrá utilizar otras como BEEBOT o RatonBot.

### PRODUCTO FINAL:

Cada alumno expondrá su juego al resto, y ese día todos podrán participar en el juego de sus compañeros. Cada vez que lo hagan depositarán un crédito en la bolsa del dueño del juego. El dueño de ese crédito podrá siempre disponer de los créditos recogidos para gastarlos en otros juegos.



### TAREAS / FASES:

- Fase 1: Planteamiento general.
- Fase 2: lluvia de ideas sencillas y posibles juegos para hacer.
- Fase 3: Preparación de grupos y diseños de juegos.
- Fase 4: Realización.
- Fase 5: Puesta en marcha de la feria nivel clase.
- Fase 6: Puesta en marcha de la feria nivel Curso ( o ciclo o etapa)
- Fase 7: Evaluación

### AGRUPAMIENTOS/TEMPORALIZAC.:

Los grupos deberán ser reducidos, entre dos o tres personas.

Temporalización:

F1 y F2 (1 hora), F3 (1 hora), F4 (5 horas), F5(2 horas), F6 ( 1 hora) y F7 (30 min).



### EVALUACIÓN:

Para evaluar los juegos, tendremos en cuenta una valoración docente, en escala de “ si o no” (complejidad, colaboración, realización, respeto al resto, implicación)

Una valoración de los alumnos durante la feria (nº de créditos recogidos por cada juego)

Una valoración de los alumnos en la F6 que con escala (si, no, a veces) sobre su propio juego y también sobre sus compañeros



### PUBLICACIÓN / DIFUSIÓN:

Para la publicación se hará un cartel de la feria durante las fases 1 a 4. Exponiéndose al resto de cursos del colegio. Una vez se haya realizado la Feria ( F5) se podrá valorar si se puede hacer con dinero de verdad (simbólicamente 0,05€) de cara a otra etapa, ciclo o curso.

