

Iniciativa VOLVO – 3º curso

En estos talleres, los y las participantes se ponen en el papel de científicos e ingenieros. Investigan, ponen en marcha y programan vehículos seguros capaces de evitar los accidentes trabajando la sostenibilidad, la seguridad y la accesibilidad.

Además, se inician en la robótica y la programación a través de la resolución de problemas relacionados con la vida real.

Objetivos

- Conocer el funcionamiento del robot LEGO® Spike Prime y aprender a programarlo.
- Aprender cómo funcionan los distintos motores y el sensor de movimiento.
- Resolver problemas en equipo.
- Consciencia del medio físico.

Actividades

1. Reto Sostenibilidad. Llevar el robot hasta la estación de carga.
2. Reto Seguridad. Detenerse ante un peatón.
3. Reto Accesibilidad. Activar sistema de ayuda para sillas de ruedas.

Competencias del currículo

Lengua castellana y literatura

Comunicación oral. Hablar y escuchar: ser capaces de comunicar con precisión sus propias ideas.

Comunicación oral. Hablar y escuchar: escuchar activamente e interpretar de manera correcta los discursos de los demás.

Valores sociales y cívicos

La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales: saber escuchar y explicar sus puntos de vista siempre desde el respeto.

La convivencia y los valores sociales: aprender a trabajar en equipo.

Tecnología y recursos digitales para la mejora del aprendizaje

Planificación y gestión de proyectos asignados: utilizar la herramienta TIC para mejorar el trabajo realizado.

Conocer los fundamentos de la programación: Presentar o reforzar conceptos sobre la programación mediante el uso de las tecnologías.

Ciencias de la Naturaleza

Materia y energía. Tecnología, objetos y máquinas: conocer máquinas y aparatos de la vida cotidiana y comprender su comportamiento, funcionamiento y utilidad.

Matemáticas

Números y operaciones: entender la relación entre el movimiento del robot y las numeraciones establecidas.

Magnitudes y medida: entender la relación de distancia y número establecido.

Otras competencias del currículo

Resolución de problemas.

Desarrollar la creatividad y la autonomía.