



Hoja de trabajo para analizar un ejemplar de proyecto de robótica educativa y arte

Maria Tzelepi and Kyparisia Papanikolaou, UNIWA
and the FERTILE Group

Revision: Initial

Date: 11/2023



This material, including all its parts, is licensed under the Creative Commons BY-SA 4.0. Please visit the license terms at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Co-funded
Erasmus+ Program
of the European

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission or the Hellenic National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



ACTIVIDAD COLABORATIVA: HOJA DE TRABAJO PARA ANALIZAR UN EJEMPLAR

En esta actividad, analizarás un proyecto ejemplar de ER artístico que ha sido diseñado basándose en la metodología FERTILE, combina ER con artes, adopta un modo de aprendizaje combinado y fomenta el pensamiento computacional. Desglosaremos el ejemplo mostrado en el video en los cinco pasos clave de la metodología FERTILE:

Comprensión del Desafío: Identificaremos el desafío o problema que los estudiantes están abordando.

Generar Ideas: Examinaremos actividades que promuevan la generación de ideas y la creatividad.

Formular Ideas: Nos enfocaremos en cómo los estudiantes planean y organizan sus ideas en proyectos.

Crear Ideas: Observaremos la transición de la planificación a la creación de la solución formulada, explorando cómo se integran el arte y la robótica.

Evaluar Ideas: Analizaremos cómo los estudiantes evalúan y reflexionan sobre sus proyectos.

Después, reflexionaremos sobre cómo se alinea el ejemplar con la metodología FERTILE, discutiendo fortalezas y áreas de mejora. ¡Obtengamos valiosas perspectivas juntos!

Título del proyecto *

Nombres y experiencias de los educadores que colaboran *

Pasos FERTILE

1. (COMPRESIÓN DEL DESAFÍO) ¿Cómo se presenta o se moldea el desafío para incorporar tanto la robótica como el arte?
2. (GENERAR IDEAS) ¿Qué tipo de actividades ves en el video que ayudan a los estudiantes a generar ideas? ¿Cómo cultivan estas actividades el pensamiento computacional para la robótica educativa y el arte?
3. (FORMULAR LA SOLUCIÓN) ¿Cómo abordan los estudiantes en el video la formulación de sus ideas en proyectos realizables? ¿Qué habilidades de pensamiento computacional son evidentes?

4. (CREAR LA SOLUCIÓN) ¿Cuáles son las actividades clave mostradas en el video que demuestran la creación e implementación de ideas que se generaron previamente? ¿Cómo se integran el arte y la robótica en este proceso?
5. (EVALUAR LA SOLUCIÓN) ¿Cómo evalúan los estudiantes en el video sus proyectos? ¿Qué criterios o métodos se utilizan para la evaluación?

Dimensiones FERTILE

6. ¿Qué estrategias o tecnologías presentadas en el vídeo ejemplar respaldan el **aprendizaje combinado** y cómo contribuyen a una experiencia educativa más completa y atractiva?
7. Desde tu perspectiva, ¿cómo aborda el vídeo ejemplar posibles desafíos o limitaciones en la implementación del aprendizaje combinado, y qué soluciones innovadoras o adaptaciones puedes sugerir para mejorar?
8. ¿Cómo percibes que las habilidades de **pensamiento computacional**, como la descomposición de problemas o el pensamiento algorítmico, se integran en las actividades y discusiones mostradas en el video? Comparte instancias específicas que resalten estas habilidades.
9. Reflexionando sobre el vídeo ejemplar, ¿puedes identificar oportunidades para mejorar aún más las habilidades de pensamiento computacional? ¿Qué actividades adicionales o enfoques podrían introducirse para cultivar eficazmente el pensamiento computacional?
10. Proporciona ejemplos del video que muestren cómo se anima a los estudiantes a **combinar la creatividad artística y el conocimiento en robótica**. ¿Cómo reflejan estos ejemplos la sinergia entre las dos disciplinas?
11. Considerando el vídeo ejemplar, ¿puedes sugerir enfoques o proyectos innovadores que podrían fortalecer aún más la **interdisciplinariedad entre la robótica y las artes**, mejorando las habilidades de pensamiento computacional de los estudiantes en ambos dominios?