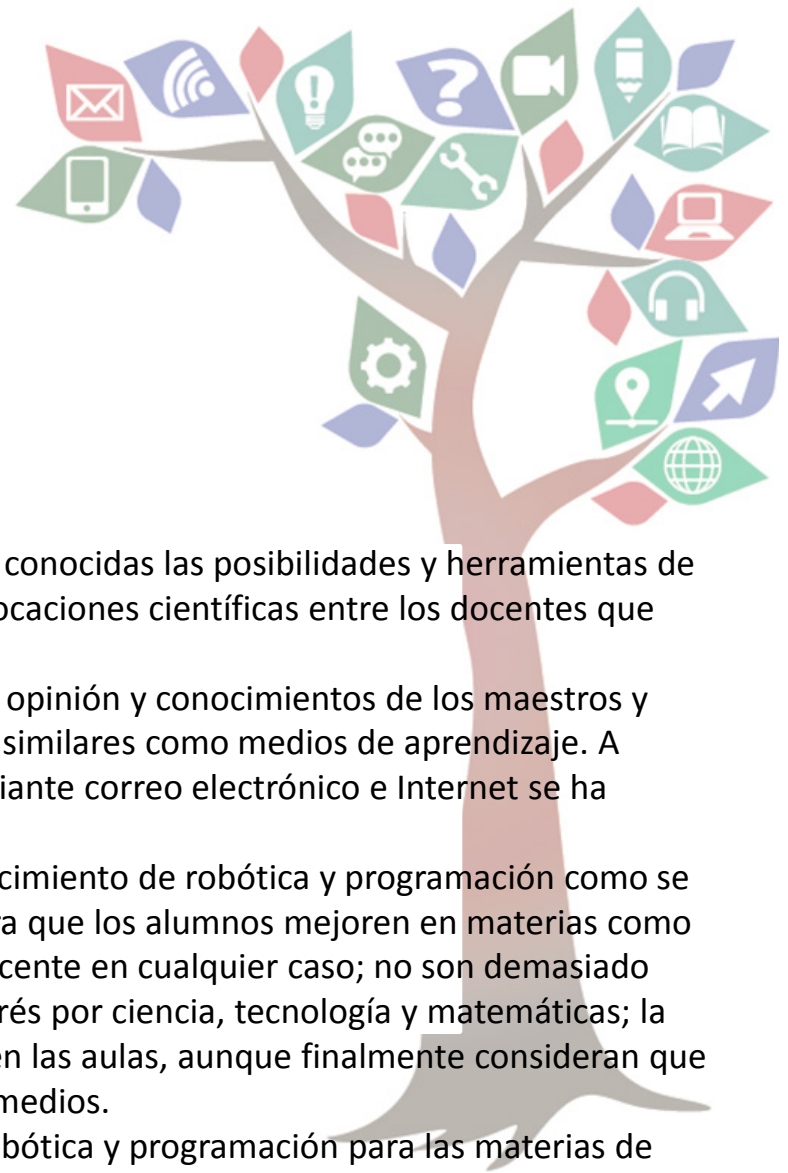




Burgos



Proyecto científico del equipo:

Resumen:

Se desarrolló este proyecto ante la percepción de que no son bien conocidas las posibilidades y herramientas de la programación y la robótica educativa para el aprendizaje y las vocaciones científicas entre los docentes que forman a los participantes en el equipo FLL.

Este proyecto implica una investigación cualitativa para conocer la opinión y conocimientos de los maestros y profesores de secundaria sobre la programación y proyectos FLL o similares como medios de aprendizaje. A través de la elaboración de un cuestionario abierto difundido mediante correo electrónico e Internet se ha cuestionado a los docentes.

Las principales conclusiones obtenidas son: no hay tanto desconocimiento de robótica y programación como se suponía; no hay acuerdo si aprender a programar es bueno para que los alumnos mejoren en materias como matemáticas, ciencias, tecnología; se resalta la importancia del docente en cualquier caso; no son demasiado conocidos proyectos concretos similares a FLL para mejorar el interés por ciencia, tecnología y matemáticas; la mayoría los profesores si consideran adecuado incluir la robótica en las aulas, aunque finalmente consideran que en los centros no se favorece, es poco atractivo, valorado y faltan medios.

Las recomendaciones propuestas para la mejoras son: utilizar la robótica y programación para las materias de ciencia y tecnología y para otras asignaturas; que se formen los profesores en computación y robótica; generalizar la FLL en los colegios e institutos; centrar el aprendizaje en aprender haciendo proyectos y mediante práctica que pueda sustituir métodos más tradicionales muy arraigados.

Equipo FanLEgo.