

GUÍA PEDAGÓGICA

DRONÓTICA



DRONÓTICA

ACTIVIDAD	Introducción a la programación de drones Parrot								
TEMA	Dronótica								
MATERIAS RELACIONADAS	Programación, programación orientada a objetos, tecnología.								
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos que quieren conocer la programación del dron y sus características. Profesorado y alumnado.								
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	<table border="1"><tr><td>x</td><td>GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN</td></tr><tr><td>x</td><td>OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES</td></tr><tr><td>x</td><td>POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES</td></tr><tr><td>x</td><td>AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES</td></tr></table>	x	GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN	x	OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES	x	POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES	x	AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES
x	GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN								
x	OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES								
x	POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES								
x	AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES								
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	<p>Con la introducción a la programación de drones el alumnado puede conocer cómo manejar estos aparatos sin necesidad de telemando. Al mismo tiempo, se facilita la introducción al mundo de la programación, útil para el control de cualquier tipo de dispositivo.</p> <p>Mediante el uso de las tablets se pueden crear programas iniciales para ordenar las instrucciones a los drones Parrot, que no son de uso profesional.</p> <p>El software a utilizar será Tynker, de uso libre y gratuito y con el cual, mediante la programación por bloques, pueden darse las órdenes precisas al dron para realizar un circuito o evitar obstáculos.</p>								
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	<p>Acercar métodos de utilizar dispositivos como son los drones y su programación para normalizar su utilización.</p> <p>Explicar las posibilidades que ello conlleva, así como ejemplos de trabajos realizados con drones para comprender mejor su labor.</p> <p>Contar con espacios abiertos, para poder realizar circuitos sin peligro.</p> <p>Crear mini toneos entre participantes.</p>								
RECURSOS NECESARIOS	Drones Parrot Tablets Armarios de carga Proyector Ordenador principal								

ALIANZAS PARA
EL
DESARROLLO
DE LA
ACTIVIDAD

Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos.

Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.

MODO DE
EVALUAR LOS
RESULTADOS
DE LA
ACTIVIDAD

Evaluación inmediata:

Superación de pruebas de circuitos.

Superación de obstáculos y correctos despegue y aterrizaje.

Evaluación a medio plazo:

- Nuevas visitas de los participantes al espacio maker
- Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca