

T06 - Cómo implantar la iniciativa “Neuronak Martxan Steam”

El alumnado percibe los problemas reales de la vida y dan una solución con la tecnología. Diseño y construcción de un prototipo. Es un reto cooperativo y relacionado con las empresas que diseñan y ponen en marcha un sistema de ventas, acercándose a las empresas con una campaña de marketing.

Curso escolar
3º ESO

Fechas
Por determinar

Competencias
Física
Otras: Ciencias sociales
Tecnología

Idioma
Euskera

Dirección
Anselma de Salces, 1-bis.
48007 Bilbao

Centro educativo
Artxandape Ikastola

Contenidos curriculares

FÍSICA: Electricidad-electrónica. Operadores. Magnitudes-unidades. Fórmulas.

TEKNO: Diseño 3D e impresión. Códigos de programación, simulaciones, montaje.

GEOHIS: Organización económica. Medio ambiente. Actividad industrial. Tipos de industrias. Sector de servicios. Economía de mercado. Problemas económicos. Multinacionales.

Recursos

Impresora 3D, placas Arduino, sensores y actuadores.

Desarrollo

INTRODUCCIÓN: Se les explica el proyecto con un vídeo. Metacognición.

ROLES: Definir los responsables de líder, tecnología, empresa y marketing.

BUSCAR EL RETO: Problemas y soluciones de un tema (brainstorming). Evaluación.

DESARROLLO: Realizarán una investigación de mercado representando gráficos. Diseño y construcción del prototipo utilizando la impresora 3D y programación arduino. Crearán la empresa y redactarán un informe con las características. Simulación de gastos y beneficios. Realizarán una campaña de marketing. Salen a buscar clientes a las empresas.

PRODUCTO FINAL: Performance: explicarán el producto.

IKASJAIA: Se organiza una feria de exposiciones para las familias, en la que se explica lo realizado durante todo el proyecto.