

Colegio Parroquial del Santo  
Cura de ARS

Sofia Torres Acevedo

Informática

2021

11-Once

Primer

Primer

# Proyecto

el termino Proyecto tiene diferentes conotaciones, dependiendo del area de dominio de conocimiento especifico (psicologia, ingenieria, economia y administracion de empresas)

En las diferentes disciplinas la definicion de Proyecto tiene en menor y mayor medida ciertas similitudes que pueden resumirse en la siguiente expresion "es un proceso que exige definir y concretar unos objetivos y metas, es decir ir de un estado real (esta inicial), a un estado deseado (estado final)" donde sus funciones de iniciacion son las siguientes

- A Prever
- B Orientar
- C Preparar

asi, la articulacion de estos 3 elementos necesitan una estructura sistematica y organizada; enorga en el que depende el exito general de un Proyecto.

## Características de un proyecto

es indispensable que al diseñar un proyecto que da respuesta a una situación problema, se tenga en cuenta las siguientes características para presentar una propuesta

A un enfoque único

B todo esfuerzo está encargado a obtener unos objetivos y metas, es decir un resultado final específico.

C todo proyecto tiene un comienzo en una fecha y termina en otra.

D cada proyecto se lleva a cabo una sola vez, es único e irrepetible

E un proyecto bien diseñado consume una cantidad limitada de recursos

F requiere el trabajo, preferiblemente un grupo de personas

G posee una consecuencia de actividades independiente

La implementación de la robótica  
en niños

Proyecto : Implementación de la Robotica en los niños.

Elaborado por : Sofia Torres 11°

<b>CARACTERISTICAS O ELEMENTOS</b>	<b>VENTAJAS</b>	<b>DESVENTAJAS</b>
<b>TIEMPO</b>	Tener ocho meses por delante para desarrollar el proyecto	Posiblemente no poder darle continuidad al proyecto en un futuro.
<b>RECURSOS MATERIALES</b>	Piezas eléctricas y electrónicas de elementos fuera de uso como controles motores de juguetes, porta pilas, cables.	Posiblemente la falta de interés y no contar con los elementos requeridos.
<b>INNOVACION</b>	Despertar la curiosidad de los niños, por el uso de las TIC desde el punto de vista del reciclaje.	Posible falta de colaboración.
<b>TALENTO HUMANO</b>	Estudiantes de grado 6°	
<b>CRONOGRAMA</b>	Coordinar primero el espacio que establezca el colegio y los docentes, para poder generar los tiempos de la actividad diaria o semanal.	Posiblemente no contar con el tiempo o espacios necesarios para el desarrollo de la actividad.
<b>METAS</b>	Que los chicos de grado 6° logren despertar y enfocar sus habilidades de invención, con el apoyo del uso correcto de las TIC.	Posible rechazo por parte de los estudiantes de grado 6° hacia el tema de la Robótica.
<b>OBJETIVOS</b>	Aprovechar la capacidad de creación e inventiva que tienen los estudiantes de grado 6°. Que aprendan conceptos básicos de electricidad segura y sin riesgos.	
<b>PRESUPUESTO</b>	Los costos establecidos podrían estar entre los \$ 1.000 a los \$ 5.000 por actividad, contando que la mayoría de piezas se encuentran en casa.	Posiblemente el presupuesto no se ajuste a todos los integrantes, ya que se podría dar, que no todos tengan los elementos requeridos en casa y haya que comprar.