

Información General del Semillero de Investigación			
Facultad: Ciencias Naturales e Ingenierías			
Programa académico: Tecnología en Implementación de Sistemas Electrónicos Industriales		Grupo (s) de Investigación: GICAV	
Nombre del semillero – Siglas ROBUTS		Fecha creación: 27/02/2013	
		Campus: Bucaramanga	
Líneas de Investigación: Automatización y Sistemas de Control Avanzados Robótica			
Áreas del saber *			
	1. Agronomía veterinaria y afines		5. Ciencias sociales y humanas
	2. Bellas artes		6. Economía, administración, contaduría y afines
	3. Ciencias de la educación		7. Matemáticas y ciencias naturales
	4. Ciencias de la salud	X	8. Ingenierías, arquitectura, urbanismo y afines

Al diligenciar este documento autorizo a UNIDADES TECNOLÓGICAS DE SANTANDER, ubicada en Calle de los estudiantes 9-82 Ciudadela Real de Minas y con teléfono de contacto 6076917700, para que recolecte, almacene, use, circule y/o suprima mis datos personales. Lo anterior para dar cumplimiento a las finalidades incorporadas en la Política de Tratamiento de Información disponible en www.uts.edu.co, la cual declaro conocer y saber que en esta se especifican cuáles datos son sensibles. Así mismo, conozco que como titular me asisten los derechos a conocer, actualizar, rectificar y suprimir mis datos y revocar la autorización. Igualmente declaro que poseo autorización, de los otros titulares de datos que suministro, para que UNIDADES TECNOLÓGICAS DE SANTANDER les dé tratamiento conforme a las finalidades consignadas en la Política.

Información del Director del Proyecto

Nombre: Cristhiam Jesid Gutiérrez Lozano		No. de identificación: 1098650519	
Nivel de formación académica (Pregrado / Postgrado / Link de CvLAC): Postgrado https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000166844			Asesor
		X	Líder de Semillero de Investigación
Correo electrónico: cgutierrez@correo.uts.edu.co			

Información de los Autores

Nombre	No. Identificación	Correo electrónico
Sebastián Villarreal Wilches	1097912068	svillarrealw@uts.edu.co

Proyecto

1. Título del proyecto: Diseño e implementación de un robot Seguidor de línea para la enseñanza de robótica educativa en jóvenes universitarios	MODALIDAD DEL PROYECTO **				
	PA	PI	TI	RE	Otra. ¿Cuál?
			X		

	Fecha creación del proyecto: 15/03/2025	
<p>2. Planteamiento de la problemática: Este proyecto busca fortalecer un plan de enseñanza basado en robótica educativa, fomentando la participación del estudiantado y la participación ciudadana. A través de actividades prácticas y teóricas, se espera potenciar el aprendizaje significativo y la apropiación de la tecnología. Además, se evaluará el impacto del programa en el desarrollo de competencias clave, promoviendo el empoderamiento digital. Así, se contribuirá a reducir la brecha digital y mejorar la preparación tecnológica de la población en Bucaramanga.</p>		
<p>3. Antecedentes:</p> <p>El pensamiento computacional, el cual dentro de su objetivo es resolver problemas utilizando procesos mentales complejos y superiores, es una de las habilidades que los habitantes de la sociedad del siglo XXI deben adquirir; el pensamiento computacional, es un término acuñado recientemente y el cual incluye un sin número de procesos cognitivos, los cuales son actualmente tema de discusión. Dentro de estas habilidades consensuadas podemos encontrar habilidades como la abstracción, descomposición, pensamiento algorítmico, automatización y generalización (Bocconi et al., 2016).</p> <p>Entre los países que están incluyendo este término dentro de sus planes educativos, los más conocidos son el Reino Unido y Corea, haciendo parte del desarrollo de competencias digitales con relación a las TIC y aplicaciones en el entorno, estas competencias son reconocidas como competencias del siglo XXI.</p> <p>Pérez (2011), realizó una investigación sobre las herramientas informáticas para el desarrollo del pensamiento, y es de gran importancia reconocer y desarrollar las habilidades de pensamiento computacional en los individuos ya que es de obligación el ser humano interactuar, dicha habilidad se considera como uno de los elementos más importantes por su aplicación en la vida real, ya que se encarga de resolver problemas con herramientas informáticas de manera que los resultados sean creativos, rápidos y aplicables.</p> <p>Rozo y Romero (2014), realizaron una investigación sobre la creación de software interactivo para entrenar la habilidad perceptual de la atención visual en niños de 3 a 5 años, en la investigación el objetivo fue crear un software que permitiera generar desarrollo de habilidades visuales en los niños, dicho El Software consta de cuatro niveles, cada uno más complejo que el anterior, mientras tanto el software se desarrolló por medio del programa Java y Flash, y es compatible con Pc y Android, como resultado a los niños les gusto la aplicación y comentan que cada nivel si es más complejo que el anterior.</p>		
<p>4. Justificación: Con la ejecución de este proyecto se busca favorecer el uso de recursos tecnológicos para la transformación del conocimiento en de formación activa. La robótica educativa, además de mejorar la comprensión de conceptos científicos y matemáticos, fomenta habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, también es educativa es un entorno de aprendizaje que fomenta habilidades relacionadas con la creatividad, el diseño, la construcción y la programación. Permite a los estudiantes desarrollar ideas primero en su mente y luego materializarlas utilizando diversos materiales y herramientas tecnológicas. Estas creaciones pueden ser programadas y controladas mediante computadoras o dispositivos móviles, facilitando así la exploración y el aprendizaje práctico. (Molano García & Acero Ordóñez, 2025).</p>		
<p>5. Marcos referenciales:</p> <p>Robótica Educativa: herramienta de aprendizaje que permite a los estudiantes desarrollar competencias científicas y tecnológicas. Esta estrategia aúna distintas disciplinas y los conocimientos se transmiten de forma transversal, estimulando el pensamiento lógico y computacional, así como la creatividad (resolución de problemas) y otras habilidades técnicas y blandas.</p> <p>STEM: la educación con enfoque STEM fue un proceso liderado por académicos y empresarios para impulsar las vocaciones profesionales en carreras basadas en ciencia, tecnología, ingeniería o matemáticas, con el fin de promover la productividad y competitividad de las economías.</p>		

6. Objetivo general y objetivos específicos:

General:

Desarrollar actividades enfocadas en promover la participación del estudiantado y ciudadana utilizando metodologías activas de enseñanza de la programación y robótica como estrategia pedagógica en niños y jóvenes en la zona urbana de Bucaramanga.

Específicos:

-Desarrollar actividades que fortalezcan las competencias clave que la robótica educativa puede potenciar en la población juvenil y adulta para mejorar su preparación en áreas STEM.

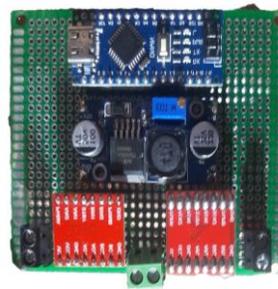
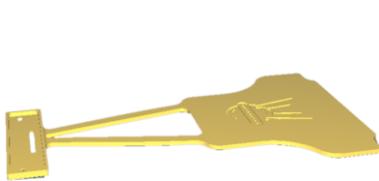
-Evaluar el impacto del desarrollo de habilidades técnicas, resolución de problemas y pensamiento lógico en la población participante.

7. Metodología:

La metodología utilizada en este proyecto tiene un enfoque exploratorio y cualitativo, ya que involucra el análisis, el diseño y la construcción de cada uno de los componentes del sistema electrónico para el fomento de la enseñanza de la programación y la robótica en niños y jóvenes.

8. Avances realizados:

Este proyecto se encuentra actualmente en desarrollo; sin embargo, ya se han logrado avances significativos, como el diseño del prototipo del robot, la selección de componentes electrónicos y las primeras pruebas de funcionamiento.



9. Resultados esperados: Prototipo funcional de un sistema mecánico que permita ser programado por el usuario, que mejore las habilidades de programación de los niños y jóvenes.

Manual técnico que permita a cualquier usuario entender la conectividad del sistema, los parámetros variables de la programación y la administración de los datos..

10. Cronograma:

Actividad (Semanal)	Fase 1				Fase 2					Fase 3					Fase 4				Fase 5			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Construcción de los elementos mecánicos y programables	█	█	█	█	█	█	█	█	█													
Desarrollo de algoritmo de programación							█	█	█	█	█	█										
Pruebas de funcionamiento										█	█	█	█	█	█							
Validación del funcionamiento del sistema																█	█	█	█			
Entrega del documento Final para evaluación																				█	█	█

11. Bibliografía:

Alonso, F., & Blázquez, M. (2018). Introducción a la robótica educativa. Editorial UOC.

González, M., & Rodríguez, J. (2020). Diseño y programación de robots para competencias escolares. Ediciones Paraninfo.

Romero, C., & Vega, L. (2019). Aplicación de la robótica educativa en el desarrollo de habilidades STEAM. Revista Iberoamericana de Educación Tecnológica, 12(3), 45–59.

* Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE)

** PA: Proyecto de Aula, PI: Proyecto integrador, TI: Trabajo de Investigación, RE: Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA)