

## Objetivo del Proyecto:

El objetivo principal del proyecto es introducir a los niños de 4 años al aprendizaje de programación a través de la robótica educativa, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, creatividad y resolución de problemas de manera lúdica y atractiva.

### **\*\*Métricas de Evaluación:\*\***

#### 1. **\*\*Participación Activa y Engagement:\*\***

- Porcentaje de niños que muestran interés y participan activamente en las actividades con el robot.

#### 2. **\*\*Competencia en Programación Básica:\*\***

- Capacidad de los niños para realizar tareas simples de programación utilizando el robot.

#### 3. **\*\*Creatividad en la Creación de Tareas para el Robot:\*\***

- Número y originalidad de tareas o actividades que los niños crean para el robot.

#### 4. **\*\*Comprensión de Conceptos Clave:\*\***

- Evaluación de cuánto comprenden los niños sobre los conceptos básicos de programación y robótica.

#### 5. **\*\*Habilidad para Solucionar Problemas:\*\***

- Capacidad de los niños para abordar y resolver desafíos planteados durante las actividades de programación.

#### 6. **\*\*Feedback de los Niños:\*\***

- Opiniones y comentarios de los niños sobre sus experiencias con la robótica educativa.

#### 7. **\*\*Feedback de los Padres/Tutores:\*\***

- Opiniones y observaciones de los padres o tutores sobre el impacto percibido en el desarrollo de los niños.

8. **\*\*Nivel de Satisfacción:\*\***

- Evaluación de la satisfacción de los participantes (niños y padres) con el proyecto en general.

9. **\*\*Retención del Conocimiento:\*\***

- Evaluación de cuánto retienen los niños sobre los conceptos aprendidos en el tiempo.

10. **\*\*Comparación Pre y Post-Experiencia:\*\***

- Comparación de las respuestas y habilidades de los niños antes y después de la experiencia.

**\*\*Evaluación según Principios de Nielsen:\*\***

**1. \*\*Facilidad de Aprendizaje:\*\***

- Evaluar qué tan fácilmente los niños adquieren conocimientos básicos de programación con la robótica.

**2. \*\*Eficiencia de Uso:\*\***

- Medir cuánto tiempo y esfuerzo les toma a los niños realizar tareas de programación con el robot.

**3. \*\*Satisfacción del Usuario:\*\***

- Obtener opiniones de los niños y padres sobre su nivel de satisfacción con la experiencia.

**4. \*\*Memorabilidad:\*\***

- Evaluar cuánto recuerdan y aplican los niños sobre programación después de un período de tiempo.

**5. \*\*Errores y Tolerancia al Error:\*\***

- Observar la frecuencia y tipo de errores cometidos por los niños, y cómo reaccionan ante ellos.

**6. \*\*Nivel de Atractivo y Enganche:\*\***

- Medir qué tan atractivas y atractivas son las actividades de programación con el robot para los niños.