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.