

# PROYECTO ASTROPLANT



Únete a un proyecto científico-tecnológico diseñado para todos...

Imagen diseñada por Freepik



# Qué es ASTROPLANT

**ASTROPLANT** es un proyecto educativo innovador en el ámbito científico-tecnológico para dar a conocer entre los niños de primaria y secundaria los protocolos utilizados en el desarrollo de un proyecto científico real.

**Desarrollado en colaboración con la Agencia Espacial Europea (ESA)**

# Un proyecto de ciencia ciudadana

**ASTROPLANT** es un proyecto de ciencia ciudadana donde los alumnos trabajarán con un kit tecnológico conectado a Internet facilitado por la ESA para explorar posibilidades de autoabastecimiento de vegetales y dotar de soporte vital a los astronautas en futuras misiones espaciales interplanetarias.

**En un entorno colaborativo internacional compartiendo experiencias**



# Quién puede participar?

**ASTROPLANT** está indicado para niños a partir de 10 años y orientado especialmente a la comunidad educativa de primaria y secundaria, aunque también pueden participar otros colectivos como:

- **Promotores de actividades extraescolares**
- **Comunidad universitaria**
- **Asociaciones, colectivos de mayores y otras entidades similares**
- **Ciudadanía en general**

## En qué consiste?

Los alumnos trabajarán con un kit tecnológico de cultivo donde las plantas crecen en un entorno controlado por ordenador y aislado del exterior, simulando las condiciones que experimentarán en una futura colonia extraterrestre. Los alumnos aprenderán entre otras cosas a:



Trabajar en equipo



Identificar y resolver problemas



Interpretar planos y esquemas



Conceptos básicos de electrónica



Utilizar herramientas informáticas



Realizar experimentos protocolizados



Imagen diseñada por Freepik

# Gracias por su atención

Narón (A Coruña) ES

info@araiva.es  
607085802



# NUEVO PROYECTO: ASTROPLANT

- Temática general atractiva. Producto final motivador
- Necesidad competencias STEM en las nuevas generaciones.
- Pensamiento crítico y método científico.
- Adaptable a los intereses individuales de cada niño/a

# PLAN DE TRABAJO

- 1 Elaboración Cronograma.
- 2 Diseño Batería actividades. Manipulativas. Significativas.
- 3 Entrevista Familia.
- 4 Adaptación a las necesidades/intereses de cada grupo.
- 5 Evaluación continua de todo el proceso.

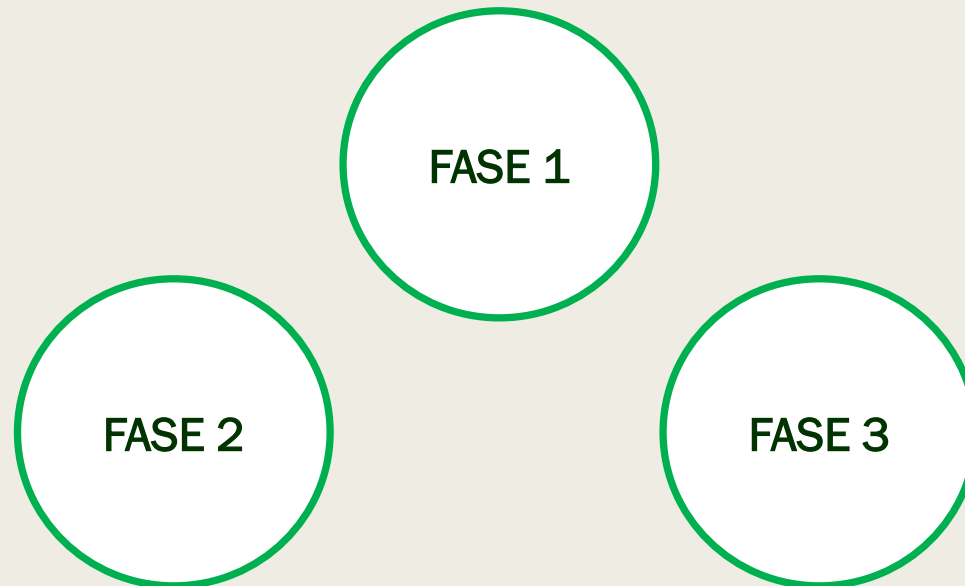


# OBJETIVOS

- Adquirir nuevos recursos para resolver situaciones o problemas y realizar nuevos aprendizajes.
- Establecer relaciones interpersonales entre iguales.
- Trabajar la tolerancia a la frustración.

# ORGANIZACIÓN GENERAL DEL TRABAJO

- Se realizará en tres fases diferenciadas, con un objetivo diferenciado.
- **Flexibilidad:** atendiendo a las necesidades e intereses de cada grupo.



# FASE 1

- **OBJETIVO:** crear un vínculo socioafectivo entre iguales y entre el grupo y el/la profesor/a, así como, un clima de confianza y respeto.
- **IDEA PRINCIPAL:** crear un lugar donde ellos/as sientan que pueden desarrollarse a sí mismos acompañados de personas con intereses comunes.
- Comenzaremos el trabajo partiendo de dinámicas de trabajo en equipo, utilizando diferentes herramientas como el debate o los *brainstorming*.
- Encontrar el sentido al proyecto, plantearse dudas y preguntas pudiendo llegar a respuestas a través del trabajo en equipo.

# FASE 2

- **OBJETIVO:** Plantear que parte del proyecto nos llama más la atención y focalizar las ideas.
- **IDEA PRINCIPAL:** Búsqueda de la temática entorno a la cual realizaremos el proyecto final.
- Organización del trabajo respondiendo a las preguntas:

¿Qué queremos hacer?

¿Cómo lo haremos?

¿Qué papel desarrollaremos con respecto al proyecto global?

Etc.

# FASE 3

- **OBJETIVO:** Trabajar en el proyecto final que presentaremos a finales de curso.
- **IDEA PRINCIPAL:** Implicación y desarrollo en el trabajo grupal.
- Autonomía, reparto igualatorio de tareas y funciones.
- Relevancia de la comunicación y la flexibilidad a la hora de trabajar, adaptándonos y respetando las cualidades personales de todos/as los/as participantes.
- Marcar la importancia de los procesos para llegar a un resultado satisfactorio.