

Mirobot: Un robot dibujante para los más pequeños.



Hemos escuchado hasta el cansancio que el mundo necesita más programadores, y que todas las plataformas educativas deberían incorporar los recursos necesarios para que la próxima generación pueda leer y escribir código con mayor facilidad. El material disponible en la red de

redes es bastante amplio, sin embargo, la programación sería mucho más didáctica si los más pequeños tienen la posibilidad de ver y tocar lo que han hecho. Ahí es cuando interviene **Mirobot**, un robot para armar, programar, y dibujar.

La primera vez que estuve frente a un ordenador fue explorando Logo, y uno de mis primeros «errores de programación» hizo que la tortuga (bautizada «Melisa» por toda la clase) se perdiera en un espiral infinito. Es cierto que aprendí mucho con el paso de los años, pero la forma en que Melisa se esfumó de la pantalla no me la olvidaré jamás. Ahora, imaginemos por un momento que la tortuga es un robot girando como loco. La clase probablemente hubiera explotado en una carcajada, aunque ese error sería uno de los mejores que se pueden cometer: Entretenido, y cargado de enseñanza. Hoy, la mayoría de las plataformas que buscan orientar a los más pequeños de la casa hacia la programación apelan a videojuegos, rompecabezas y aventuras, pero sería una locura ignorar el potencial de la robótica. Existe hardware muy económico, y muy fácil de programar. Lo que necesitamos, es combinar todos los elementos de la forma correcta.

Así es como nos encontramos a Mirobot. Piezas cortadas con láser, algunos sensores, un poco de Arduino, baterías, y un

marcador. Mirobot es increíblemente sencillo, pero desde esa posición logra estimular tres puntos fundamentales. Los usuarios deberán ensamblar por su cuenta a cada Mirobot, lo que ayuda a entender mejor su funcionamiento. Después, la programación se realiza a través de cualquier navegador web, gracias a la conectividad WiFi del robot. Finalmente, llegamos al dibujo: Todas y cada una de las órdenes que recibió Mirobot quedan registradas sobre el papel, sea obra de arte o garabato accidental. Mirobot es completamente open source, por lo tanto, es posible modificar todos los elementos que lo componen.

Mirobot tuvo un humilde paso por Kickstarter, y logró reunir poco más de siete mil libras esterlinas. Aquellos que deseen comprar un robot cuentan con tres opciones: La primera versión a 35 libras, los componentes electrónicos a 20 libras, y la preorden de la segunda versión (disponible en noviembre de este año), que se eleva a 50 libras.

Fuente: neoteo.