



## **El Robot Lego Mindstorms NXT 2.0 y su Aplicación en la Ingeniería en Sistemas Computacionales**

Lina Ernestina Arias Hernández<sup>1</sup>, Antonio De Santiago Barragán<sup>1</sup>, Karla Lucía Rodríguez de la Torre<sup>1</sup> y Valeria Rubí Hernández Cisneros<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Instituto Tecnológico de la Laguna. elearias@hotmail.com

En este artículo se presenta el trabajo realizado con un grupo piloto de estudiantes de la Ingeniería en Sistemas Computacionales (ISC), dónde se empleo el Kit LEGO Mindstorms NXT 2.0 para el reforzamiento del pensamiento lógico y el desarrollo de sus habilidades en el área de la programación. A los profesores, que imparten principalmente en el área de programación, se les capacitó a través de talleres y reuniones de trabajo. Así mismo, se fundó el club ITLMindstorms, con estudiantes dispuestos a apoyar este proyecto, participando activamente en las reuniones que el club convoca y en la conformación de equipos para realizar investigaciones relacionadas con el beneficio del uso de la robótica en el área de la tecnología de la información y las comunicaciones. Se encontró que para los alumnos, el probar físicamente sus algoritmos es una experiencia satisfactoria, y a nuestra consideración, el trabajo en equipos colaborativos propicia el fortalecimiento de sus habilidades y valores como la negociación y el respeto, así como desarrolla las competencias profesionales de pensamiento lógico y programación de los alumnos de la ISC.