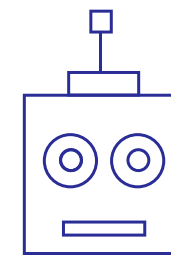


Eje Robótica y Electrónica

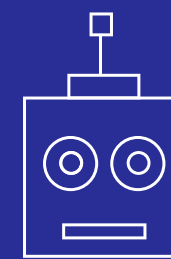


Experiencia: Coloreando y
Programando mi Ozobot II



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD

Vigilada MinEduación.
Res. No. 16740, 2017-2021.

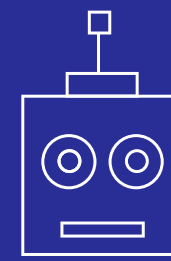


Introducción:

Esta experiencia es la continuación de **“Coloreando y programando mi Ozobot1: Parte 1”** y busca promover el desarrollo de **procesos creativos** por medio de dos sesiones donde se explica la forma mediante la cual se **“programa” el ozobot** para que **tome decisiones** frente a un problema específico. Al final el participante tendrá la capacidad de resolver un reto con base en el conocimiento adquirido.

Las estrategias didácticas de aprender haciendo y el uso de la gamificación, hacen parte de esta experiencia donde a través del enfoque **STEAM** (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), se fortalecerá el desarrollo de competencias en pensamiento computacional, pensamiento lógico, conocimiento y uso de la tecnología, obtención, tratamiento de la información y cultura tecnológica.

*(Ozobot evo, es un robot inteligente, social y seguidor de líneas que permite aprender de una forma más práctica cualquier tema. Además, puede ser programado de múltiples formas).



Alcance:

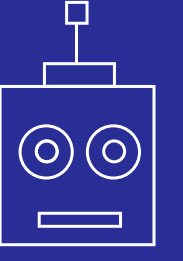
“**Coloreando y programando mi Ozobot: parte 2**”, busca que el participante reconozca las **funcionalidades del Ozobot** y cómo se controla, aprender los **códigos de color** que permitan modificar el cambio de **dirección del Ozobot**. Además, aprender la forma adecuada de pintar los códigos de color para que el Ozobot los interprete correctamente.

Objetivos:

Entender el comportamiento y **toma de decisiones del Ozobot** y modificarlas mediante la programación de la codificación de colores.

Público objetivo:

Dirigido a estudiantes de **3ro a 5to grado**.



Metodología:

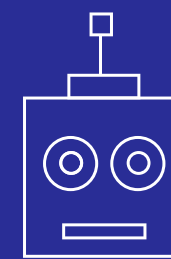
1 SESIÓN

“Dibujando códigos de colores para Ozobot”
En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Ideación y Selección. Cuenta con **6 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza, apropiación y uso de la tecnología.



2 SESIÓN

Sesión 2 “Dibujo libre de libre de líneas y códigos de color”. En esta sesión se trabajarán las fases de Prototipado, Validación y Conclusión. Cuenta con **5 actividades** con una duración total de **2 horas** enmarcada en los **EBC** (Estándar Básica de Competencia): Apropiación y uso de la Tecnología.



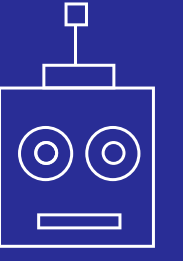
Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia inicia con un **reconocimiento inicial de la institución** donde se **validará infraestructura**, recursos, tecnologías y capacidad instalada con las que cuenta la institución para el desarrollo de la actividad.

La experiencia "**Coloreando y programando mi ozobot: Parte 2**", se realiza en dos sesiones de **2 horas** cada una, donde se abordan 7 fases: Contextualización, observación, ideación, selección, prototipado, validación y conclusión. Estas fases están compuestas por 11 actividades.

Cada experiencia cuenta con un **planeador** y una **ficha pedagógica** que orienta el proceso del facilitador ayudando al despliegue de la experiencia.

Nota: Para el despliegue de la experiencia se sugiere realizarlo con un grupo máximo de 18 estudiantes



Recursos:

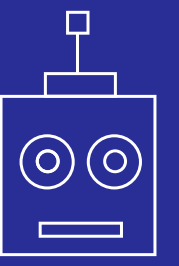
Kit Ozobots



18 Ozobots (uno por cada dos estudiantes).

18 Kit Marcadores (Negro, azul, verde, rojo).

- > Plantilla de actividades (la cantidad depende del número de participantes y los grupos que vaya a conformar en la actividad).
- > Hoja de referencia de códigos de color.
- > Plantilla de juego de Misión a Marte de Ozobot (Uno por grupo).
- > Licencias de conductor de nave espacial.
- > Reloj.
- > Hojas de bloc blanca.



Si está interesado en realizar esta **experiencia o activar** el programa contáctenos.

Mayor información:

Facultad de Ingeniería

PBX: 31 88000, ext. 11362

Programa CONECTA-R con STEAM

conectar@uao.edu.co

PBX: 31 88000, ext. 11310

Aliados

