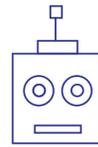
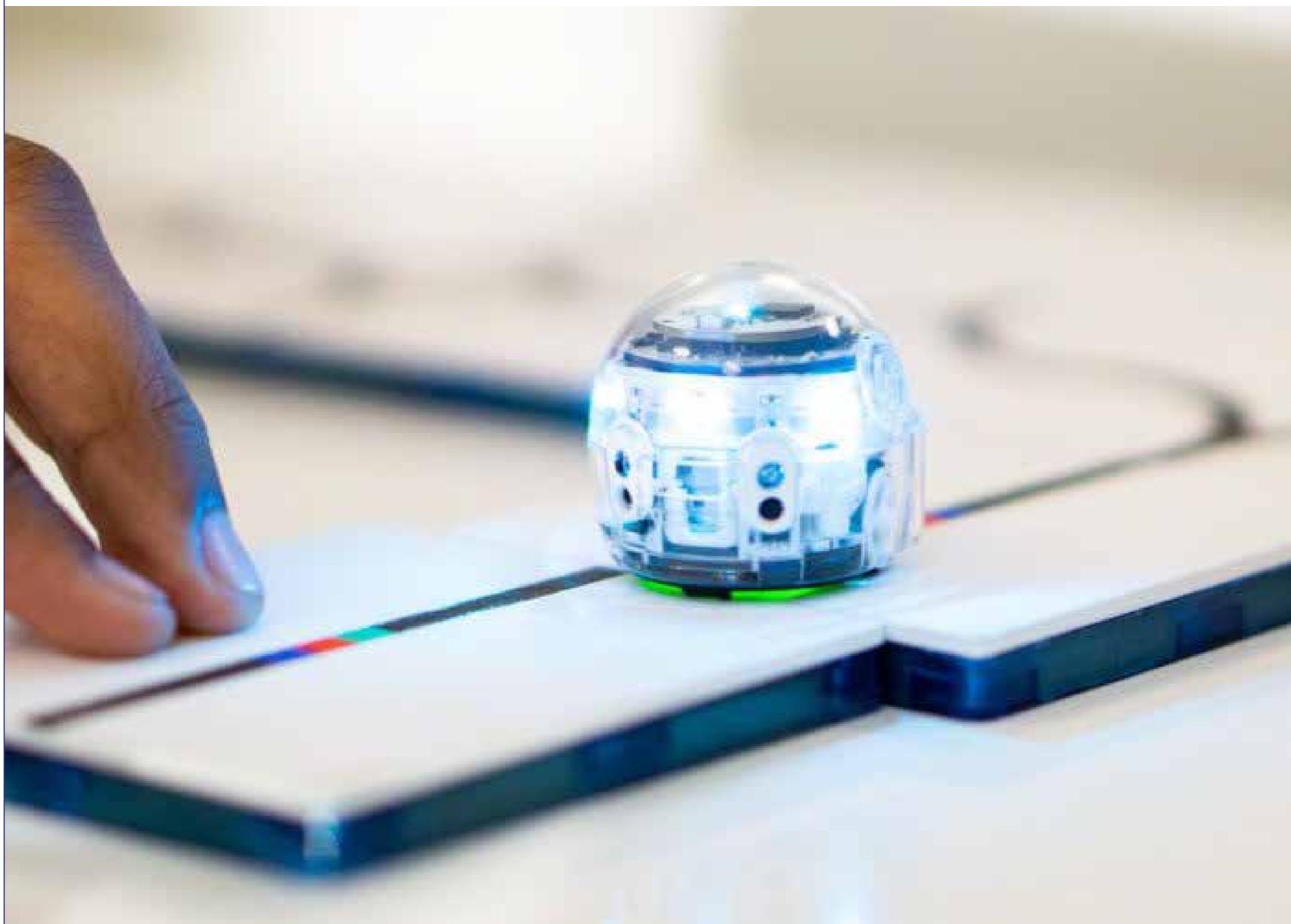


CONECTA-R con STEAM

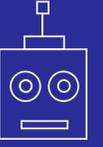
Eje Robótica y Electrónica



Experiencia: Conociendo el
cuerpo humano



Diseñado por Isabel Cañon Cardona



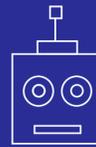
Introducción:

Esta experiencia fortalece el **aprendizaje del cuerpo humano** debido a que permite al participante reconocer algunos de los sistemas que conforman el cuerpo humano, su funcionamiento y características de relevancia de cada uno. Para dicha experiencia se hace uso del recurso tecnológico Ozobot* como herramienta de apoyo en el aprendizaje.

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 fortalece el desarrollo en procesos creativos, pensamiento sistémico y crítico.

Adicionalmente, se fortalecen competencias del área de Ciencias Naturales a partir de retos, 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:

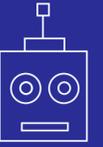
“**El cuerpo Humano con Ozobot**”, busca que el estudiante comprenda cuáles son los **principales sistemas** que componen el **cuerpo humano** y las funciones que estos desempeñan. Además, de identificar los **órganos** asociados a cada uno de esos sistemas.

Objetivos:

- Identificar los diferentes **sistemas que componen** el cuerpo humano.
- Conocer los **órganos más importantes** de cada sistema de los que se compone el cuerpo humano.

Público objetivo:

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



Metodología:

1 SESIÓN

“Conociendo los sistemas principales del CUerpo Humano” En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Ideación y Selección. Cuenta con **5 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 “Conociendo los organos principales”. 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) Naturaleza de la tecnología y apropiación y uso tecnología.



Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia se 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 **“El cuerpo humano con Ozobots”**, 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 10 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).

Hojas con el cuerpo humano.

Computador



1 Computador.
(Conexión a internet).

Video Proyector



1 Video proyector.
(Conexión Computador)



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

