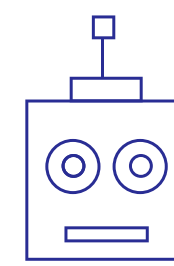
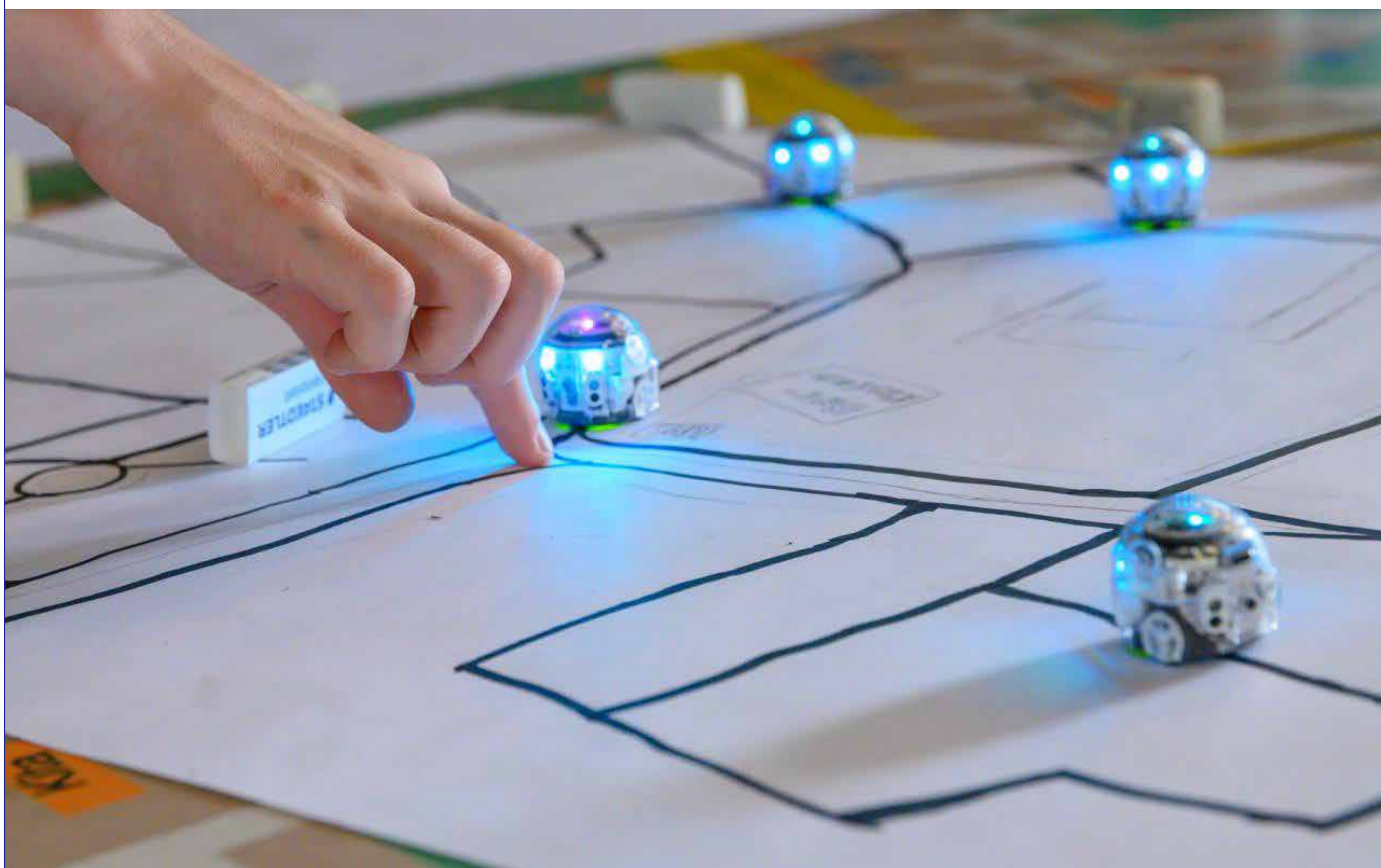


Eje Robótica y Electrónica

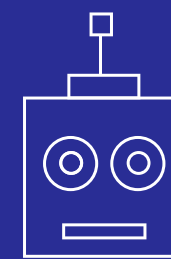


Experiencia: Cartografía
colombiana con Ozobot



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD

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

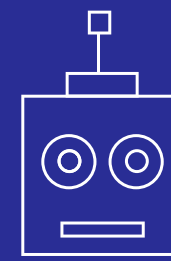


Introducción:

Esta experiencia promueve el desarrollo de **habilidades en cartografía**, posicionamiento en el espacio, pensamiento lógico, reconocimiento de límites, trabajo en equipo, desarrollo de la comunicación y creatividad. Además, permite al participante reconocer las regiones de Colombia y la información más relevante de cada una. 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 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:

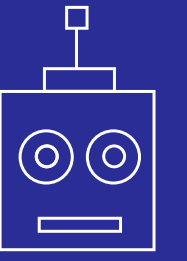
“**Cartografía Colombiana con Ozobot**”, busca que el participante reconozca las regiones que hacen parte de Colombia y la información de mayor relevancia asociada a cada región.

Objetivos:

- Aprender la **posición y nombres** de diferentes regiones del país.
- Reconocer los **límites de cada región** de Colombia.
- Utilizar el ozobot con su lenguaje de programación, para **recorrer el mapa** de Colombia.

Público objetivo:

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



Metodología:

1 SESIÓN

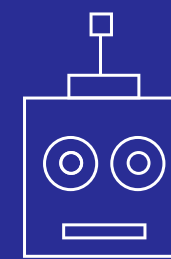
“Reconocimiento de los Ozobots” En esta sesión se trabajarán las fases de Contextualización, Observación, Ideación y Selección. Cuenta con **5 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza, apropiación y uso de la tecnología.



2 SESIÓN

Sesión 2 “Recorriendo Colombia”. En esta sesión se trabajarán las fases de Prototipado, Validación y Conclusión.

Cuenta con **4 actividades** con una duración total de **2 horas** enmarcada en los **EBC** (Estándar Básica de Competencia): Apropiación y uso de la Tecnología.



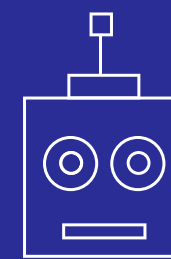
Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia 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 "**Cartografía colombiana 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 9 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 20 estudiantes



Recursos:

Kit Ozobots



18 Ozobots (uno por cada cuatro estudiantes).

18 Kit Marcadores (Negro).

- > Mapas de Colombia (1 por cada cuatro estudiantes).
- > Laberintos . 1 por pareja.
- > Hojas de calcar.
- > 48 cartas (divididas en 6 paquetes de 8 de colores diferentes, serían 48 cartas por cada grupo de estudiantes) .

CONECTA-R con STEAM

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

Mayor información:

Facultad de Ingeniería

PBX: 3188000, ext. 11362

Programa CONECTA-R con STEAM

conectar@uao.edu.co

PBX: 3188000, ext. 11310

Aliados



conectar.uao.edu.co

