

Diseño de un entorno pedagógico para la enseñanza de temas básicos en educación primaria con el uso de kits de robótica comercial

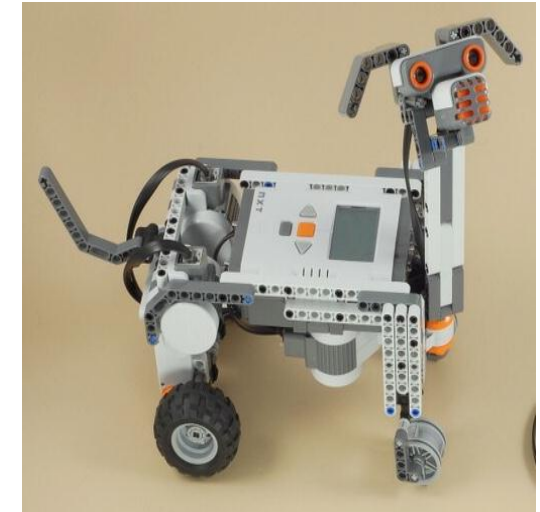
Glen Camilo Ortega Díaz
glen.ortega@usantotomas.edu.co

Andrés Felipe Téllez Rodríguez
andrestellez@usantotomas.edu.co

Director:

Ing. José Guillermo Guarnizo Marín
jose.guarnizo@usantotomas.edu.co

Facultad de Ingeniería Electrónica
Universidad Santo Tomás
Bogotá, D.C.
2018



GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Entorno pedagógico para la enseñanza de temas básicos en primaria con Kits de robótica



BOGOTÁ · PBX: (571) 587 87 97 **Línea gratuita nacional:** 01 8000 111 180
Carrera 9. n.º 51-11 / www.usta.edu.co / contactenos@usantotomas.edu.co
VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA · Tel. (571) 595 00 00
Carrera 10. n.º 72-50 / www.ustadistancia.edu.co / admisiones@ustadistancia.edu.co
NIT: 860012357-6

Institución de Educación Superior sujeta a la inspección y vigilancia del Ministerio de Educación Nacional - SNIES 1704

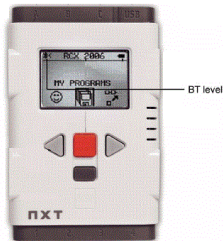


Res. MEN No. 01456 del 29 de enero de 2016
Vigencia por seis años

- a. Presione el botón naranja del Lego hasta que éste se encienda.



- b. Asegurese que el icono de Bluetooth esté activo.



- c. Seguidamente seleccione la opción de "My Files" en el menú principal.
- d. Seleccione la opción seguidor de línea y de en "Run".
- e. Ahora divida el grupo de estudiantes en 2 equipos.
- f. Pida a los estudiantes que escojan el nombre del equipo.

- g. Digité los nombres de cada equipo en la aplicación móvil en la siguiente sección.

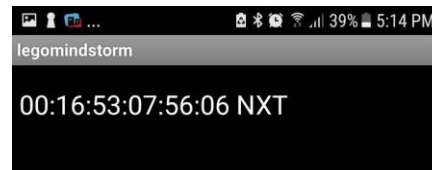
LEGO MINDSTORMS

Nombre del equipo

Equipo 1	<input type="checkbox"/>
Equipo 2	<input type="checkbox"/>



- h. Después de pulsar el botón "Comenzar", la aplicación solicitará la conexión Bluetooth con el dispositivo Lego. En esta parte usted debe darle en la siguiente opción.



- i. Solicite a cada uno de los equipos que seleccionen un representante en cada turno y reúnalos.
- j. Antes de comenzar los equipos tendrán dos ayudas por cada representante, estas serán:
1. Preguntar al equipo en caso de no saber la respuesta.
 2. Tiempo extra para el desarrollo de la operación (10 segundos más).

- k. El docente contará con un formato de reporte en el cual anotará el nombre del estudiante y la operación matemática con la que el representante actual tenga dificultad para contestar. (Ver archivo Formato de reporte)

- l. Después de que cada representante conteste la pregunta, el equipo debe reasignar otro representante para que este conteste la siguiente pregunta, así hasta que el Lego se encuentre en la meta.

- m. Al finalizar del circuito, el docente le mostrara a cada uno de los equipos las operaciones matemáticas con las que los representantes tuvieron dificultades. El equipo deberá enseñar al estudiante la forma correcta de desarrollar la operación que se le dificultó.

- n. Haga una reevaluación a cada estudiante que esté anotado en el formato de reporte para reforzar su conocimiento en las operaciones matemáticas.

