

SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 36/3°-BIM/D-03

DISEÑAMOS Y CONSTRUIMOS UN ROBOT AUTÓMATA EVASOR DE OBSTÁCULOS CON SISTEMAS EMBEBIDOS Y SENSORES DE PROXIMIDAD Y ULTRASONICO

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	3° I
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	180 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	23 NOV 2023
DIRECTOR	Dra. MILLIE EDIT ÁLVARO LÓPEZ	OBSERVACIONES:	

COMPETENCIA DEL ÁREA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDADES: Propuesta de valor --- Trabaja cooperativ. para lograr objetivos y metas -- Aplica habilidades técnicas – Evalúa los proyec.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Arma, ensambla y configura el funcionamiento de circuitos electrónicos básicos y repararlos utilizando las herramientas e instrumentos
Montar sistemas electrónicos básicos de acuerdo al diseño y características técnicas del proyecto, utilizando las herramientas e instrumentos adecuados.

Elabora el prototipo físico del circuito electrónico de acuerdo con el diseño elaborado utilizando las herramientas e instrumentos adecuados.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

Genera procedimientos para elegir los materiales y herramientas en el montaje.

Prepara las condiciones necesarias para efectuar montajes, distribuyendo tareas y seleccionando herramientas adecuadas.

Implementa el prototipo electrónico de acuerdo con el diseño utilizando las herramientas e instrumentos (Circuitos eléctricos-seguir de línea)

Implementa códigos básicos para sistemas embebidos en Arduino IDE y simulamos en Tinkercad y Arduino Droid.

Contrasta información técnica electrónica de acuerdo con el uso de herramientas e instrumentos de los componentes electrónicos

ACTIVIDADES:

A-1: Simula en PCB WIZARD o Circuit Simulatos Online o Apps el sistema electrónico de un seguidor de línea

A-2: Interpreta diagramas y ficha técnica para elaborar un robot seguidor de línea básico sensores como: sonido KY-038, ultrasónico u otros.

A-3: Selecciona y verifica el circuito electrónico que interactúe adecuadamente con los sensores y actuadores como: motores, sensores infrarrojos, transistores, leds, circuitos integrados, resistencias, condensadores, etc.) según diagramas esquemáticos.

A-4: Prototipa el seguidor de línea con dispositivos electrónicos activos y pasivos, en un prototipo para su futura implementación en PCB.

A-5: Implementa diagramas de flujo y realiza simulaciones de código en Tinkercad (P-01 – Arduino UNO)

A-6: Diseña circuito digital de un robot con sensores ultrasónico y audio rítmico, seleccionando dispositivos y componentes electrónicos según el diagrama esquemática a montar en un software electrónico CAD – Proteus o Kicad.

SECUENCIA DIDÁCTICA

PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga sobre los circuitos electrónicos a diseñar que forman parte del robot seguidor de línea y les preguntamos: ¿Qué creen que contiene un juguete electrónico en su interior? ¿Conocen internamente un juguete electrónico? ¿Qué entiendes por un Robot y para qué crees que sirva? Dialogamos sobre los juguetes electrónicos y que elemento o dispositivos que contienen en su circuitería. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de la motivación preguntamos abiertamente: ¿Qué es circuitos eléctricos o electrónicos utiliza la circuitería de un sistema electrónico? ¿Qué magnitudes eléctricas intervienen en un sistema básico electrónico? ¿Cómo se aplican las Ley de Kirchhoff en un circuito electrónico con dispositivos activos? ¿Qué otras Leyes pueden intervenir en un sistema electrónico básico?; ¿Qué elementos o dispositivos presenta los diagramas electrónicos esquemáticos?, ¿Qué es un software CAD?, ¿Qué es una serigrafía de impreso electrónico?, etc. <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> Hechas las preguntas en los saberes previos; el(los) alumno reflexiona y analiza lo importante que tiene los circuitos eléctricos y electrónicos y que elementos lo constituyen. Considerando estos temas, preguntamos a la sala: ¿Cómo reconocemos el funcionamiento de un sistema electrónico con dispositivos activos y pasivos para el funcionamiento de un robot seguidor de línea? ¿Qué otros tipos de sistemas electrónicos conoces para que se pueda aplicar en un autómatas? ¿Qué se entiende por un diseño de circuito impreso con software CAD?. 	Dialogo y conversación	20'
PROCESO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</p> <p>Recepción de información:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente da a conocer los materiales escritos y/o digitales a utilizar en la sesión de la semana 35 de manera rápida (Class Romm y WhatsApp) Luego el docente procede a guiar la actividad A-1, A-2, A-3, A-4, A5, A6; todo sobre: sistemas electrónicos de un robot seguidor de línea, diseño de circuitos electrónicos en serie y paralelo, verificación del circuito diseñado en software CAD, impresión de serigrafía para transferencia a una placa base (Opcional utilizamos placas universales). El docente está atento en la presencialidad de los estudiantes y a las interrogantes que pueda tener el estudiante, a fin de orientarlo sobre las actividades que estamos realizando <p>Identificación del principio que se aplicará:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza y conoce la información adecuada de como analizamos circuitos eléctricos y electrónicos en serie y paralelo, sus características y las relacionamos con las leyes y principios que la rigen. Aplica leyes y principios de la electricidad en el análisis de los circuitos electricos y electrónicos conectados en serie y paralelo para el juguete electrónico seguidor de línea. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	



PROCESO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</p> <p>Identificación del principio que se aplicará:</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconoce magnitudes y dispositivos electrónicos en el diseño con software CAD y en la implementación del circuito del robot seguidor de línea. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrolla la actividad A-1, A-2, A-3, A4, A5, A6 de una mera secuencial y progresiva para conocer los fundamentos de la electricidad, sus leyes y principios aplicados a los circuitos eléctricos y electrónicos en serie y paralelo.- Simula circuitos eléctricos y electrónicos identificando leyes de OHM – WATT – Kirchhoff (software CAD electrónico o Apps), seleccionando y verificando dispositivos electrónicos.- Diseña en un software CAD el circuito electrónico del juguete seguido de línea- Prototipa el seguidor de línea con dispositivos electrónicos activos y pasivos, en un prototboar para su futura implementación en PCB.- Implementa diagramas de flujo y realiza simulaciones de código en Tinkercad(P-02 Arduino UNO) <p>Ejecución de los procesos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Implementa, simula e idéntica las características de un circuito eléctrico y/o electrónico en serie y paralelo, reconociendo y relacionado sus magnitudes: voltaje, corriente, resistencia y potencia electica.- Evalúa el circuito diseñado para los componentes necesarios tales como: motores, sensores infrarrojos, transistores, leds, circuitos integrados, resistencias, condensadores, etc.- Aplica serigrafías y verificación de placas utilizando herramientas adecuadas y haciendo uso de marcadores (Opcional Placa Universal) <p>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none">- El docente juntamente con los alumnos sistematiza la información en los materiales entregados previamente de manera cooperativa entre pares o grupos siempre respetando el protocolo de bio-seguridad establecida para esta presencialidad.- El docente solicita a los estudiantes que publiquen sus evidencias o producciones realizadas durante la sesión en el muro digital (PADLET) o ClassRomm en formato PDF, Imágenes (JPG, PNG) o DOC.	Pizarra, plumones, tizas	140´
	Fichas		

SALIDA	<p>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El alumno conoce y reflexiona sobre la factibilidad de realizar una propuesta de valor sobre como implementar un circuito eléctrico simple en su hogar, identificando materiales aislantes y conductores de la electricidad y lo fortalece con las etapas de la metodología Desing Thinking. <p>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se deja como tarea averiguar autónomamente con uso de Tic's y APP como se puede realizar rápidamente las conversiones de múltiplos y sub múltiplos de las diferentes magnitudes eléctricas aprendidas. 	Cuadernos y Registro Auxiliar y de Evidencias	20'

AUTO – EVALUACIÓN – Fichas Socio Emocional				
Criterios	Indicador			¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	
Utilizo App o softwares para realizar la simulación y análisis de los circuitos eléctricos y electrónicos en serie y paralelo del seguidor de línea				
Simulo adecuadamente un sistema electrónico de seguidor de línea.				

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Aplica habilidades técnicas	Diseña y simula en APP circuitos eléctricos y/o electrónicos serie y paralelo de un seguidor de línea Identifica las principales características de un sistema electrónico – robot seguidor de línea que aplique las leyes y principios de los circuitos electrónicos en serie y paralelo. Ejecuta mediciones con instrumentos para verificar la implementación adecuada del seguidor de línea Prototipa inicialmente el robot seguidor de línea utilizando herramientas y dispositivos adecuados para su adecuado funcionamiento	
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.	
Evalúa los resultados	Realiza su autoevaluación sobre circuitos eléctricos en paralelo, la Ley de OHM, WATT LCK y LVK..	

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:
FASCÍCULOS 01 Y 02 BIENESTAR SOCIO EMOCIONAL Perú Educa,
ACTIVIDADES DE EMPRENDIMIENTO DESING THINKING Aprendo en Casa - 2021

Julio Cesar Soria Quispe Docente de EPT	Jefe de Taller VºBº	Sub Director VºBº

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 36 – DIA 03 – 3ro I

[illegible]