

GUÍA 5 PARA EL DOCENTE - SÉPTIMO GRADO

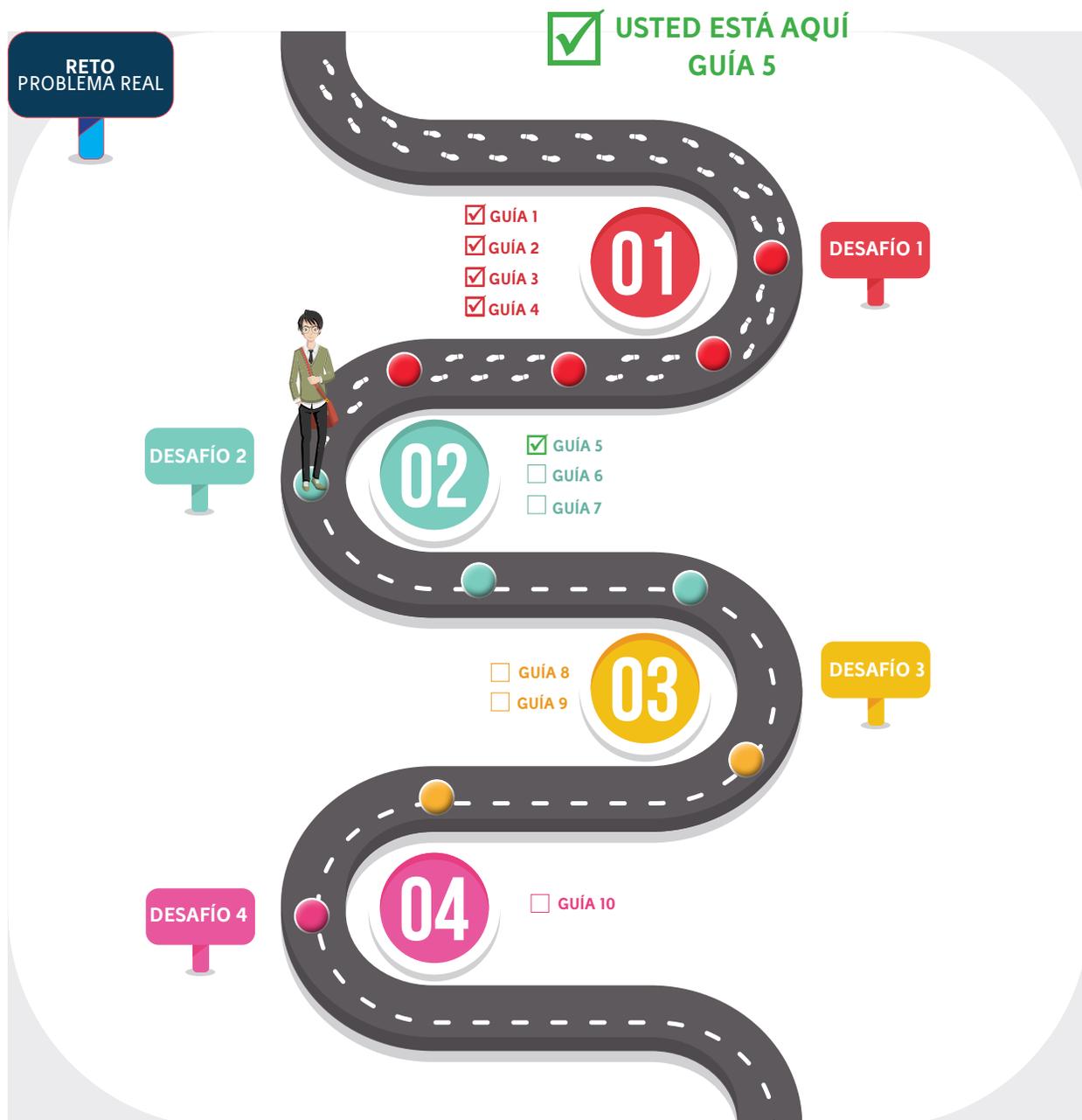
RECOLECCIÓN DE RESIDUOS SÓLIDOS EN EVENTOS



Estimado docente

Esta guía contiene instrucciones en letra cursiva para facilitar la mediación de su contenido in situ, con los estudiantes.

Ruta de aprendizaje





Información

Reservados todos los derechos a la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. La reproducción parcial de esta obra, en cualquier medio, incluido electrónico, solamente puede realizarse con permiso expreso de los editores y cuando las copias no seas usadas para fines comerciales. Los textos son responsabilidad del autor y no comprometen la opinión de UNIMINUTO.

Recomendaciones previas



Al planear la sesión es importante verificar las condiciones de un ambiente de aprendizaje STEM, el cual debe tener las siguientes características:

- En lo posible, disponer mesas de trabajo¹***
- Distribuir los equipos alrededor del aula²***
- Contar con puntos eléctricos y/o una multitoma***
- Computadores para cada grupo***
- Sistema de audio (parlantes)***
- Tablero y marcadores***
- Sistema de proyección (video beam, televisor, otro)***
- Extensiones eléctricas***
- Cinta aislante o de colores (No transparente)***

¹ En caso de no haber, busque el espacio que en su institución se preste para desarrollar trabajo en equipo.

² Dejando el espacio de centro libre para ubicar la pista del desafío, con fácil acceso hacia ella y visibilidad para todos. El objetivo de esta distribución es contribuir a las dinámicas propias del trabajo colaborativo.



Lista de íconos

A continuación, se presenta una lista de íconos para facilitar la comprensión de la guía que permiten identificar plenamente las intervenciones del **Narrador** y de los **Personajes** que interactúan en ella para contar de qué se trata el reto, el desafío y/o la misión; la **Actividad de lectura** que se realizará en la guía, así como las que se realizarán en el **Aula Virtual**; las formas de **Trabajo Individual y Trabajo Grupal**, el **Tiempo** que durará cada una, los espacios de **Socialización**, las **Preguntas** que generarán interesantes reflexiones, las **Rúbricas de Evaluación** y el ícono de la **Bitácora**, donde se registrará información relevante.



Este personaje, que no ves pero lo sabe todo, hará comentarios a lo largo de la narración de la historia de Frank y también indicará las labores que tu Líder educativo proponga.



Estos son los personajes que hacen parte de la narración; debes observar atentamente sus diálogos ya que estos te guiarán en el desarrollo del desafío.



Aula Virtual

Con este ícono se indica el contenido que se encuentra en el espacio alterno, creado para consultar lo que no está en la guía; de igual forma, señalará las actividades que se deben desarrollar en los foros en línea.



15 Minutos

Al ver este reloj sabrás la duración prevista de cada actividad que proponga tu Líder educativo.



Bitácora

Este ícono será la señal para que escribas en tu Bitácora respuestas a preguntas, reflexiones, procedimientos que consideres, puedan aportar para resolver el Bitácora desafío.



Individual

Indica que debes realizar la actividad de forma autónoma y sin respaldo de los demás Agentes STEMWORK.



Rúbrica

Cuando encuentres este ícono sabrás que es momento de revisar y valorar tus aprendizajes (Autoevaluación), pero también lo hará tu Líder educativo (Heteroevaluación).



Grupal

Indica que la actividad será realizada por los Agentes STEMWORK que hagan parte de cada equipo.



Preguntas

Este ícono señalará un momento valioso en tu aprendizaje que consiste en reflexionar a partir de preguntas, cuyas respuestas serán vitales para resolver el desafío.



Socialización

Este ícono te dirá que ha llegado el momento de compartir tus ideas y escuchar las de los demás.



Presentación

Agentes STEMWORK, hemos avanzado en nuestro propósito de optimizar la recolección y gestión de residuos sólidos en Bogotá para reducir su producción y mejorar su administración tanto en zonas residenciales y empresas, como en los lugares a los que son llevados para procesarlos. Teniendo en cuenta lo anterior y, antes de abordar el Desafío 2 recordemos que las misiones del Desafío 1 ayudaron al robot Bahazy a recolectar y clasificar residuos sólidos que se producen en las casas del barrio La Macarena, potenciando tus competencias matemáticas y tecnológicas tras utilizar instrumentos de medición para adquirir datos; así mismo, realizaste operaciones y procedimientos de cálculo entre números enteros y racionales. Con tu equipo, planificaron la trayectoria que debía cumplir Bahazy para recoger los residuos sólidos en algunos sectores del barrio La Macarena, reconocieron los conceptos de plano cartesiano, de cálculos geométricos, programación, longitud de arco, eje sin fin, piñón y GPS. De igual manera, tuviste momentos de reflexión sobre: i) los problemas ambientales que causa el hecho de no separar ni clasificar los residuos sólidos; ii) cómo clasificar dichos residuos y generar estrategias para reducir su producción; iii) la importancia de elaborar conclusiones en torno al impacto que surtirá en el ambiente.

¡Entérate!

El Desafío 2 se divide en tres misiones a través de las cuales se analizarán diversos factores para sopesar en equipo varias alternativas de solución hasta optar por la más adecuada que permita resolver dicho desafío.

Para comenzar, en esta guía conocerás la problemática que se da en uno de los lugares más concurridos de Bogotá como es la Plaza de Bolívar ya que, al ser un sitio donde se promueven los eventos masivos, no se realiza una adecuada disposición y tratamiento de los residuos sólidos lo que dificulta la labor de los operadores de limpieza, poniéndolos en riesgo su salud al entrar en contacto con sustancias contaminantes que se desprenden de estos. Para abordar esta problemática tendrás que evocar conceptos relacionados a los números fraccionarios y decimales, cálculo de porcentajes, implementación de sensores, sistemas innovadores para el transporte, materiales y residuos PET, entre otros. Para esta nueva travesía utilizaremos elementos que permiten hacer una programación más estructurada del robot Bahazy, entre estos, sensores que permitirán realizar tareas puntuales al tiempo que mitigan el problema que se presenta con los operarios.



Antes de dar inicio al desarrollo de esta misión, es indispensable hacer lectura de las competencias propuestas para la guía; para este ejercicio, solicite a los estudiantes escribir en la bitácora las palabras claves que permitan mayor comprensión de estas.

Competencias

- Utiliza números racionales, en sus distintas expresiones (fracciones, razones, decimales o porcentajes) para resolver problemas en contextos de medida.
- Describe situaciones de medición utilizando fracciones comunes.



- Interpreta las fracciones en diferentes contextos: situaciones de medición, relaciones parte todo, cociente, razones y proporciones.
- Utiliza la notación decimal para expresar fracciones en diferentes contextos y relaciono estas dos notaciones con la de los porcentajes.
- Identifica y usa adecuadamente el lenguaje propio de las ciencias.
- Identifica factores de contaminación en el entorno y sus implicaciones para la salud.
- Registra sus observaciones y resultados utilizando esquemas, gráficos y tablas.
- Identifica y explica técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte). (Tomado de “Ser competente en tecnología: iuna necesidad para el desarrollo!”).
- Analiza el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. (Tomado de “Ser competente en tecnología: iuna necesidad para el desarrollo!”).

Después de que el Líder educativo compartió la información inicial sobre la misión que se avecinaba, informó a los Agentes STEMWORK:



Agentes, recuerden que para avanzar es necesario identificar las acciones que marcarán el camino para resolver la misión; los siguientes objetivos les permitirán alcanzar el poder que les dará el conocimiento:



Antes de iniciar con el desarrollo de esta sesión es indispensable hacer lectura de los objetivos que corresponden a la misma e indagar en los estudiantes lo entendido durante la lectura; para este ejercicio se sugiere subrayar palabras claves que permitan mayor comprensión de estos.

- Comprender la importancia de ecologizar residuos sólidos a través de la disminución del consumo de materiales PET y su adecuada clasificación para minimizar los daños causados al ambiente
- Establecer equivalencias usando números fraccionarios y decimales para resolver situaciones problema construidas desde sus contextos cercanos.
- Incorpora la tecnología en la resolución de problemas de tipo ambiental, que involucran sistemas innovadores para el transporte y optimización de residuos sólidos.

¡Recuerda, contamos con tu compromiso para cumplir esta misión!



PARTE I



Antes de dar inicio a la presentación de este nuevo desafío, explique de forma breve a los estudiantes quién fue el autor del epígrafe, invítelos a expresar sus propias reflexiones y a que generen una conclusión. Después de esto, indíqueles que esta guía abre el segundo desafío, planteado por Frank.

“Produce una inmensa tristeza pensar que la naturaleza habla mientras los hombres no escuchan”
Víctor Hugo

Desafío del Curso



Recuerde a los estudiantes cuáles son los cuatro lugares donde se desarrollarán los desafíos y que este nuevo desafío se localizará en la Plaza de Bolívar; por lo que es pertinente aportar información sobre el lugar, su importancia para la ciudad; puede contarles los principales eventos históricos que han sucedido allí.

Posteriormente, realice la lectura del siguiente contexto ya que dará a los estudiantes una visión general de la misión a trabajar durante la guía.

Para que los Agentes comprendan las labores que se asignarían en adelante, el Líder educativo les dará algunos datos importantes sobre el sector de la ciudad que revestirá interés al momento de aplicar sus conocimientos de ciencia, tecnología, ingeniería y matemática, con los cuales resolverán la misión:



Agentes, Bogotá, es una ciudad multicultural donde habitan, aproximadamente, 7.181 millones de habitantes (DANE, 2018); es el centro cultural más importante de Colombia, y uno de los principales destinos de Latinoamérica pues cuenta con una gran variedad de escenarios históricos que representan el origen de la ciudad. Entre los lugares más emblemáticos de la ciudad se encuentra la Plaza de Bolívar pues allí aún se guarda la memoria de la conformación social y política reflejada en la arquitectura colonial.

La Plaza de Bolívar o Plaza mayor de Bogotá, tiene una extensión de 13.904 m² (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2020), donde se encuentran los principales edificios que hacen parte del corazón de la ciudad como el Palacio de Justicia ubicado al norte; al sur, el Capitolio Nacional; al oriente, la Catedral primada de Colombia y al occidente, el Palacio de Liévano. Este lugar se reconoce como punto de encuentro para la celebración de diversas fiestas patrióticas y manifestaciones populares; por tal motivo, es frecuente el alto tránsito de personas que también acuden al comercio de la zona, lo que significa la generación de 2 toneladas de residuos en un día concurrido, con el agravante de que a los carros recolectores de basura no se les permite recorrer esta área; entonces, los operarios de basura deben hacer la gestión



de forma mecánica a través de bici taxis con una capacidad de carga de 400 kilogramos, lo que implica realizar diversos viajes hasta la plaza para hacer la recolección total de los residuos.

Por lo anterior, es necesaria la presencia de Bahazy para recolectar los residuos que se generan en la plaza, ya que es un robot autónomo cuya tarea principal será desocupar los contenedores que se encuentran en la plaza y garantizar que regresen a su lugar evitando a los operadores de limpieza el contacto con sustancias contaminantes que puedan deteriorar la salud; con este innovador sistema se busca mejorar el transporte de residuos en áreas peatonales urbanas de difícil acceso vehicular como: parques, plazas, colegios, entre otros.

Bahazy, cuenta con un Drone que le indica la trayectoria y ubicación exacta de los contenedores, así como los obstáculos que puedan aparecer en el camino; en su estructura mecánica se encuentra un sistema de GPS que permite hacer una estimación de coordenadas de una zona en específico; un giroscópico que logra mantener la precisión en cada movimiento; un acelerómetro que mide la aceleración del robot y un sistema de radar que funciona con luces infrarrojas y ondas de radio que le permite reconocer terrenos y, en caso de encontrarse con obstáculos los puede evitar.

Ahora bien, la Alcaldía de Bogotá se encuentra organizando un evento en el que se calcula una participación de 30 mil personas; para efectuar el control de residuos, los organizadores solicitan a la empresa de limpieza de la ciudad un plan estratégico para garantizar que, durante el evento y al finalizarlo, quede completamente limpio el lugar. Para esto, Bahazy iniciará la operación con un contenedor vacío en la zona “carro de basura” y, pasado el tiempo promedio de llenado de los depósitos PET³, saldrá con destino al sitio denominado la zona “contenedor”; en el camino se cruzará con diferentes obstáculos como personas, animales y/o vallas, las cuales debe evadir para poder llegar a su meta. Al momento de llegar a la zona “contenedor” se verificará el estado del depósito PET “Azul Contenedor lleno, Verde contenedor vacío”, en caso de que éste se encuentre vacío, Bahazy se dirige a zona “parqueo” esperará dos segundos para volver a dirigirse a zona “contenedor” y revisar si ya ha sido llenado completamente. Este proceso se repetirá hasta que se encuentre lleno el contenedor PET, y cuando esto ocurra, Bahazy procederá a remplazar el depósito lleno por uno vacío y retornará a la zona “carros de basura” para dejar allí el material recolectado. Finalizado este proceso, la alcaldía solicita a los administradores de la empresa de aseo generar un informe donde se evidencie el proceso de recolección que se ejecutó y los resultados obtenidos respecto al material recuperado.



Antes de avanzar asegúrese de que los estudiantes tengan claro cuál es el desafío que deben abordar; esto lo puede hacer a través de preguntas sobre datos específicos del desafío

Por lo anterior, vale la pena preguntarnos:



Indique a los estudiantes que deben escribir en la Bitácora lo que interpretaron del reto; posteriormente, formule las siguientes preguntas y solicite que las respondan en el Foro dispuesto en el Aula Virtual.



Preguntas

³ Tereftalato de polietileno o Polietileno tereftalato, por sus siglas en inglés; es un tipo de plástico muy usado botellas y textiles



- **¿Qué pasaría si...** pudiéramos mejorar la forma de clasificar, seleccionar y recoger residuos sólidos implementando sensores?
- **¿Qué pasaría si...** tuviéramos contacto directo con los residuos producidos en un evento de la Plaza de Bolívar sin la adecuada protección?



Solicitar a los estudiantes que den su respuesta en el foro que se dispondrá en el Aula virtual para ello.

ANALICEMOS A PARTIR DE LA PRACTICA

Agentes STEMWORK, a continuación, realizarán un ejercicio donde pondrán a prueba la habilidad que tiene su cerebro para identificar y relacionar elementos por asociación.



Motive a los estudiantes a involucrarse en la siguiente actividad, con el propósito de que reconozcan cómo trabaja el cerebro con los procesos de asociación entre colores y palabras. Para el desarrollo de esta actividad, es necesario preparar una presentación en Power Point con las siguientes indicaciones:

- Inserte en diferentes diapositivas (la cantidad depende del docente), figuras geométricas de diferentes colores, indique a los estudiantes decir el nombre de la figura y el color que corresponde a cada una.*
- Diseñe unas diapositivas diferentes, en cada una debe aparecer escrito el nombre de un color; sin embargo, el color del texto debe ser diferente al que se nombra en la palabra. Indique a los estudiantes decir en voz alta el color de las letras mas no el de la palabra y viceversa.*
- Permita un momento de socialización para que los estudiantes expresen las dificultades y/o oportunidades del ejercicio.*

Ejercicio 1

Esta actividad tiene como propósito disociar los colores de las palabras; para ello, requiere la participación de los dos hemisferios del cerebro (izquierdo y derecho) los cuales operan así: El hemisferio derecho envía la instrucción a la boca para decir el color mientras que el hemisferio izquierdo envía la orden al cerebro de leer la palabra. Para realizar el ejercicio, sigue las indicaciones que dará tu Líder educativo.



Después de haber realizado la actividad, indique a los estudiantes que contesten las siguientes preguntas en su bitácora y permita un momento de socialización.



Bitácora



Socialización



Ahora, responde en la Bitácora:

- ¿Cómo crees que funciona el cerebro desde la percepción sensorial?
- ¿Por qué se lee la palabra, pero no se tiene en cuenta el color con el que se encuentra escrita?
- ¿Cómo crees que se podría relacionar este ejercicio con el reto propuesto en la guía?


Bitácora


Posteriormente motívelos a observar el siguiente video y responder las preguntas que encontrarán después:


Preguntas

Ahora observemos el siguiente video para enriquecer el diálogo respecto a la relación que existe entre el funcionamiento de un sensor biológico como el ojo y uno artificial, creado por medio de la tecnología y el ingenio humano, ambos con la capacidad de percibir colores.



¿QUÉ ES LA LUZ? ¿POR QUÉ VEMOS COLORES?

https://www.youtube.com/watch?v=5E3kl_7_cT0

Ahora, responde en la Bitácora:

- ¿Cómo crees que observa el mundo una persona que presenta dificultad en su visión? es decir, que presenta una disminución en la capacidad de este sentido
- ¿Conoces algún animal que puedan percibir ondas de luz diferentes a las nombradas en el video? Si tu respuesta es negativa, escoge tu animal favorito y consulta cómo este percibe el mundo, recuerda dejarlo registrado en tu bitácora
- ¿Cómo relacionas el funcionamiento del cuerpo humano con el de los sensores?, Ilustra tu explicación con un ejemplo.

PARTE II

Misión del Estudiante



Este es el momento de dar a conocer la misión a los estudiantes, por lo cual es necesario solicitarles que subrayen los elementos que consideren más relevantes del texto para tenerlo presente más adelante.

Hasta este momento los Agentes STEMWORK han demostrado un alto desempeño que ha dejado a Frank gratamente sorprendido y esperanzado sobre la urgencia de hacer de Bogotá una ciudad del futuro. Así se dirigió a los Agentes:

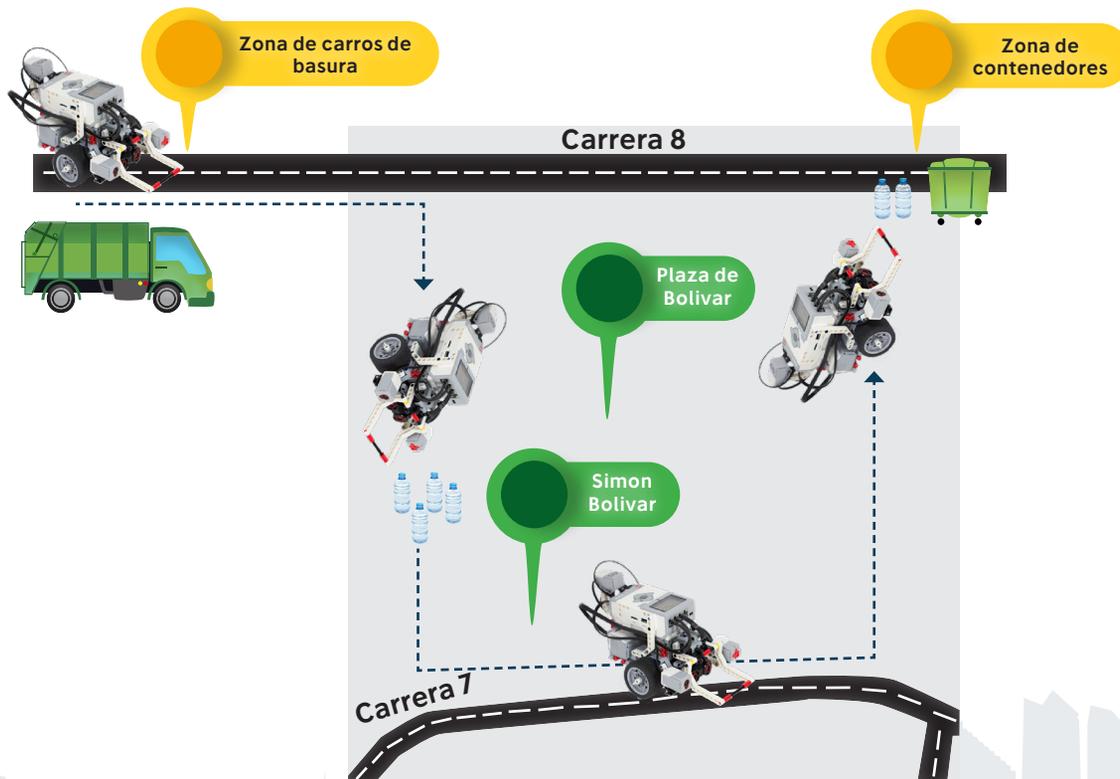


Para que continúen avanzando hacia la resolución del reto a continuación, les comparto una información necesaria para realizar la misión; léanla con detenimiento y subrayen las ideas que consideren relevantes pues. luego las compartirán con los demás Agentes.

En la Plaza de Bolívar de Bogotá se desarrolla un evento del cual se espera la participación de 30 mil personas y, como obsequio, a los asistentes se entrega una botella de agua de 300 ml; debido a la cantidad de personas se ubican contenedores en puntos estratégicos de la plaza, para facilitar la recolección de los residuos PET; estos depósitos cuentan con sensores que indican el nivel de llenado antes de superar su capacidad total la cual corresponde a 180 Kilogramos, teniendo en cuenta que el contenedor vacío pesa 70 kilogramos. Bahazy será el encargado de hacer la recolección; sin embargo, el Dron que le indica la trayectoria aportándole datos respecto a la ubicación y estado de los contenedores, se encuentra descompuesto; por eso, debe ser programado de forma manual por uno de los operadores de la empresa de limpieza para cumplir con la recolección de los residuos.

Bahazy deberá iniciar su trayecto en la zona denominada “Carros de basura” donde será programado con la ruta para realizar el recorrido hasta la zona de contenedores de botellas PET; pero antes de iniciar, el operador deber tener en cuenta que Bahazy tiene una capacidad de carga de 260 kilogramos, y uno de los contenedores le indica que se encuentra a $\frac{1}{4}$ de completar su capacidad total **¿Cuál es el porcentaje de llenado que tiene actualmente el depósito?**; atendiendo a estos datos, el operador debe preguntarse y determinar si Bahazy tendrá la capacidad de levantar el contenedor lleno o por el contrario su capacidad no es la adecuada para el peso.

La disposición de los colores para los contenedores vacíos será “verde”, una vez el contenedor esté lleno cambiará su color a “azul”, de esta manera, al encontrar los contenedor vacíos, Bahazy debe regresar a la zona “carros de basura”, en reversa emitiendo un sonido de alerta. Por otro lado, si el container se encuentra lleno, el robot activará una alarma indicando a los transeúntes que se dispondrá a hacer la recolección del mismo, por lo que recogerá el container, girará 180° y se desplazará de frente hasta la zona dispuesta para los camiones recolectores.





Agentes ¿Qué tanto sabemos de?



En este momento los estudiantes se van a organizar alrededor del salón por binas y prestarán atención a las indicaciones de Líder educativo. Se propone una actividad para aplicar lógica de algoritmos con la que los estudiantes deberán tomar decisiones respecto a movimientos estratégicos; por lo tanto, se precisa tener listas 12 tapas plásticas y 1 metálica por bina, se debe tener en cuenta el número de binas que se pueden formar de acuerdo a la cantidad de estudiantes por curso, esto permitirá determinar el número total de tapas que se requieren, tanto metálicas, como plásticas.

Indique a los estudiantes organizarse en binas, a cada una, entregue 12 tapas plásticas y 1 tapa metálica.

- Indique a la bina que deben ubicar en el centro de la mesa todas las tapas, tanto las plásticas como la metálica.
- Luego, deben realizar movimientos intercalados, teniendo en cuenta que en cada turno, solamente podrá tomar un máximo de tres tapas plásticas y el que quede en el último movimiento con la tapa metálica perderá la ronda.
- Se debe tener en cuenta que, por cada turno, **NO** se pueden tomar de manera consecutiva la misma cantidad de tapas. A continuación, se muestran ejemplos de una secuencia correcta y una incorrecta:

Secuencia correcta:

R//. Juan 3, miguel 2, juan 1, miguel 2, juan 1, miguel 3, juan tapa metálica.

Secuencia incorrecta:

R//. Juan 3, miguel 3, juan 1, juan 2, miguel 2, miguel 1

Este ejercicio puede repetirse tres veces indicando a los estudiantes que analicen y mejoren, de ser posible, la estrategia antes de iniciar cada ronda hasta ganarle a su compañero. Es importante que escriban en su bitácora las secuencias utilizadas en cada una, de manera que puedan enfrentarse con otros ganadores y de esta manera validen cuáles es la (o las) secuencia más efectiva. Posterior a esto formule a los estudiantes la siguiente pregunta y permita un momento de socialización donde integren los resultados obtenidos del juego.

Agentes STEMWORLD, ahora van a demostrar su conocimiento en cuanto a la lógica de algoritmos y la toma de decisiones.

El objetivo del siguiente juego es tomar secuencialmente las tapas plásticas obteniendo la mayor cantidad; perderá el participante que tome la tapa metálica en su turno. Por lo cual, deben organizarse en binas, para que su Líder educativo les entregue 12 tapas plásticas y 1 tapa metálica. Después de realizar este ejercicio contesta las siguientes preguntas en tu bitácora:

- ¿Cuál es la importancia de diseñar una estrategia que permita conseguir la gran mayoría de tapas plásticas?
- ¿Cómo una estrategia de las aplicadas anteriormente, le permitirá a Bahazy cumplir con su tarea de recolección?



20 Minutos



Grupal



Bitácora



Preguntas



Agente, hasta el momento has avanzado en conceptos específicos del desafío que te permiten ir trazando una estrategia para ayudar a Bahazy a realizar su tarea de recolección, por lo tanto, sigamos reflexionando alrededor de la siguiente pregunta:



Con respecto a la siguiente pregunta, solicite que la respondan en el Foro dispuesto en el Aula Virtual.

¿Qué pasaría si... al programar a Bahazy no se tuvieran en cuenta los datos relacionados con la distancia entre el robot y los contenedores para hacer la recolección de residuos?

LLAMADO A EXPERTOS

Agente, es momento de revisar algunos conceptos de las áreas STEM que nos darán herramientas fundamentales para afrontar la misión.

A continuación, observaremos algunos videos relacionados con el uso de drones como apoyo en la recolección de residuos, algunas estrategias de reciclaje en Bogotá, reciclaje PET, entre otros. Estos son:



Esta sección se presenta a los estudiantes a través de algunos recursos audiovisuales el contexto general de la guía y un acercamiento con la misión, recuérdelos tomar apuntes en la bitácora de los más relevantes que observe en cada uno.



Contaminación ambiental por basura
<https://www.youtube.com/watch?v=3ocObxhUI8o>



El video que sigue está en inglés, pero contiene una información valiosa para la misión que debe cumplir Bahazy, pues ilustra la colaboración entre un robot y un dron para recolectar, de forma autónoma, residuos en contenedores. Obsérvelo previamente para explicar el contenido a los estudiantes, en caso de que no dominen el idioma.



El proyecto ROAR: robot y dron en colaboración para el manejo autónomo de residuos
<https://www.youtube.com/watch?v=fNIV6Dcj29E>



Innovador sistema de reciclaje en Bogotá
<https://www.youtube.com/watch?v=BB7k6hK-ycl>



Aprenda a reciclar botellas plásticas PET
<https://www.youtube.com/watch?v=64qfGMskq1Y>



Después de observar los videos, el Líder educativo realizará una socialización frente a los sucesos más relevantes que se evidenciaron en ellos; a continuación, se adjuntan dos enlaces que el estudiante puede visitar para complementar los temas de reciclaje y el manejo adecuado del material PET y orientarlo sobre el desarrollo del material que encontrará en el aula virtual.



PET reciclado ¿qué es?

<http://www.cibr.es/medio-ambiente-pet-reciclado-que-es>



Reciclaje del PET

<https://www.ecologic.com/reciclaje-de-pet>

Responde en tu bitácora las siguientes preguntas relacionadas con lo observado en los anteriores videos:

- De acuerdo con la información suministrada en el video “Contaminación ambiental por basura” ¿Qué riesgos pueden presentarse para la salud humana?
- ¿Cuál es la diferencia entre una bolsa tradicional y una bio degradable?
- ¿Cómo crees que se realiza el proceso de aprovechamiento para los plásticos que se generan en tu casa, consideras que es la única fuente que los desecha?
- ¿Consideras que un sistema como el ROAR sería adecuado para el contexto bogotano? Justifica tu respuesta.

Socializa las respuestas con tus compañeros y recuerda dejar registro de las conclusiones en tu bitácora de trabajo. Ahora, prepárate para conocer los aprendizajes que serán necesarios para cumplir este nuevo desafío propuesto por Frank.

CONCEPTO	EJEMPLO
<p>Fracción</p> <p>Una fracción es la comparación de dos números naturales mediante una división. El dividendo se llama numerador y el divisor denominador, siendo este diferente a cero. Además, se debe tener en cuenta la jerarquía en la operación de estos números.</p> <p>Prioridades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pasar a fracción los números mixtos y decimales. 2. Calcular las potencias y raíces 3. Efectuar las operaciones entre paréntesis, corchetes y llaves. 4. Efectuar los productos y cocientes. 5. Realizar las sumas y restas. <p>Fuente Superprof (s.f.)</p>	<p>Realiza las operaciones</p> <p>Primero operamos con los productos y con los números mixtos de cada paréntesis</p> $\left[\left(2 - 1 \frac{3}{5} \right)^2 + \left(\frac{5}{8} - \frac{3}{4} \right) - \left(\frac{6}{5} \cdot \frac{1}{3} \right)^4 \cdot \left(7 \frac{1}{2} \right)^3 \right] : \left(5 \frac{6}{5} \right) =$ $= \left[\left(2 - \frac{8}{5} \right)^2 + \left(\frac{5}{8} - \frac{3}{4} \right) - \left(\frac{6}{15} \right)^4 \cdot \left(\frac{15}{2} \right)^3 \right] : \left(5 \frac{6}{5} \right) =$ <p>Operamos en el primer paréntesis, quitamos el segundo, simplificamos en el tercero y operamos en el último.</p> $= \left[\left(\frac{2}{5} \right)^2 + \frac{5}{8} - \frac{3}{4} - \left(\frac{2}{5} \right)^4 \cdot \left(\frac{15}{2} \right)^3 \right] : \left(\frac{19}{5} \right) =$



Realizamos el producto y lo simplificamos.

$$= \left(\frac{4}{25} + \frac{5}{8} - \frac{3}{4} - \frac{54000}{5000} \right) : \frac{19}{5} = \left(\frac{4}{25} + \frac{5}{8} - \frac{3}{4} - \frac{54}{5} \right) : \frac{19}{5} =$$

Realizamos las operaciones del paréntesis.

$$\frac{32 + 125 - 150 - 2160}{200} : \frac{19}{5} =$$

Hacemos las operaciones del numerador, dividimos y simplificamos el resultado.

$$= \frac{-2153}{200} : \frac{19}{5} = - \frac{10765}{3800} = - \frac{2153}{760}$$

Fuente: (Predeterminado) Arial, Resaltar

Porcentaje

La palabra porcentaje, en sí misma es en realidad la unión de las palabras “por” y “ciento”, lo que significa en términos reales y claros “cada cien” o “por cada cien”.

Cuando se habla de un 35%, se está expresando que “35 de cada 100” son los elegidos, señalados o considerados (como sea o según venga la frase). Si una tienda ofrece un 35% de descuento, está diciendo que descontará 35 de cada 100 que valga ese artículo. Esto también se expresa como 35/100, quiere decir 0,35.

Material Complementario

Convirtiendo porcentajes, decimales y fracciones

<https://es.khanacademy.org/math/pre-algebra/pre-algebra-ratios-rates/pre-algebra-percent-decimal-conversions/v/representing-a-number-as-a-decimal-percent-and-fraction>

En este recurso web se muestran diferentes ejemplos relacionados con la representación de un número como un decimal, un porcentaje y una fracción.

Línea de Fracción <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/juegos/matematicas/linea-fraccion/index.html>



	<p><i>A través de este juego se evaluarán algunos conceptos teóricos vistos previamente en los anteriores recursos, en esta página se presentan diez ejercicios de fracciones con diferente grado de dificultad que permitirán analizar gráficas, para contestar es necesario seleccionar desde el punto azul la respuesta correcta.</i></p>
<p>Sensor</p> <p>Es un elemento de medición que detecta la magnitud de un parámetro físico (temperatura, luminosidad, impulsos eléctricos. etc.) y lo cambia por una señal que puede procesar un sistema.</p> <p>El sensor de color es un sensor digital que puede detectar el color o la intensidad de la luz que entra por la pequeña ventana de la cara del sensor.</p>  <p>Figura 1. Sensor.Canaltic</p>	<p>Tipos de Sensores</p> <p><i>Existen diferentes tipos de sensores, en función del tipo de variable que tengan que medir o detectar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>De contacto</i> <i>Ópticos</i> <i>Térmicos</i> <i>De humedad</i> <i>Magnéticos</i> <i>De infrarrojos</i> <p>Fuente Recursos Tic (s.f.)</p> <p><i>Un sensor de color es un tipo de sensor fotoeléctrico, de la familia de los infrarrojos que emite luz desde un transmisor y luego, con un receptor, detecta la luz que se refleja desde el objeto de detección. Un sensor de color puede detectar la intensidad de luz recibida de los colores rojo, azul y verde, respectivamente, lo cual permite determinar el color del objeto de destino (Keyence Corporation, 2020)</i></p>
<p>Percepción del color</p> <p>Nuestra percepción del color depende de la composición de la luz (espectro de energía de fotones) que absorbe el ojo. Dentro de este órgano encontramos una estructura importante como lo es la retina, la cual contiene las células fotosensibles, que presentan pigmentos que absorben la luz visible y que se clasifican en dos tipos: conos y bastoncillos. Los primeros son los que nos permiten distinguir entre los diferentes colores, mientras los bastoncillos son eficaces en la luz oscura y permiten diferenciar la intensidad de la luz (flujo de fotones incidentes) pero no la energía del fotón. (Contreras, 2007, p.18)</p>	<p><i>Puede realizar un ejercicio práctico pidiendo a los estudiantes que mantengan su mirada hacia el horizonte, luego pídale que identifiquen la mayor cantidad de colores de los objetos que estén en su rango visual sin girar la cabeza. Después pídale que traten de identificar los colores de los objetos que se encuentran a en posiciones laterales, pero sin girar la cabeza. Podrán evidenciar que los colores de los objetos que se encuentran en los laterales no son tan fáciles de identificar y en su mayoría percibirán una escala de grises, debido a que la cantidad de Luz que recibe el ojo es mucho menor y son los conos los que logran reconocer la luz que proviene de dichos objetos.</i></p>

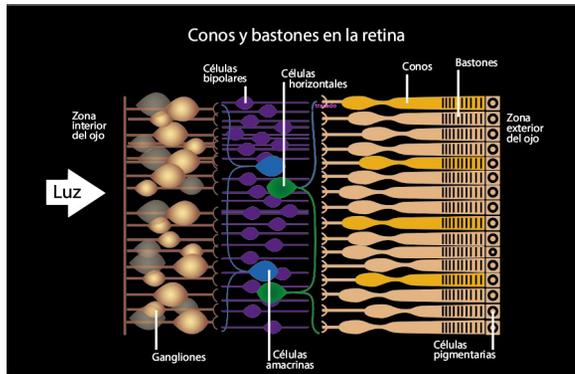


Figura 2. Percepción del color. Elaboración propia

Luz visible

Es el rango de longitudes de onda dentro del espectro electromagnético al que el ojo responde. Aunque las radiaciones de longitudes de onda más largas o más cortas están presentes, el ojo humano no es capaz de detectarlas. (Contreras, 2007, p.15)

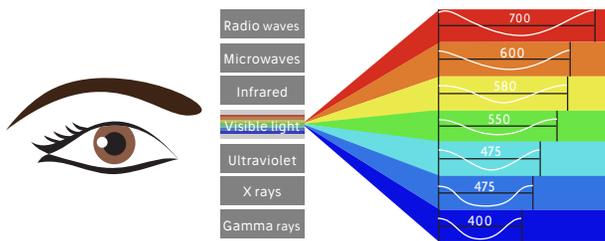


Figura 3. Luz visible. Elaboración propia

Puede utilizar una pregunta orientadora como ¿Qué vemos, la luz o los objetos? Luego de recibir algunas respuestas y plantear la discusión, apóyese planteando la situación de buscar objetos en un cuarto oscuro, a pesar de que los objetos están ahí no logramos verlos claramente y en consecuencia encendemos la luz, es decir que lo que perciben los ojos del ser humano es la luz que se refleja en dichos objetos y es procesada por el cerebro.

Longitud de onda

En un movimiento ondulatorio, la longitud de onda se define como la distancia entre dos puntos sucesivos situados en la misma fase, por ejemplo, la distancia entre dos crestas de la onda

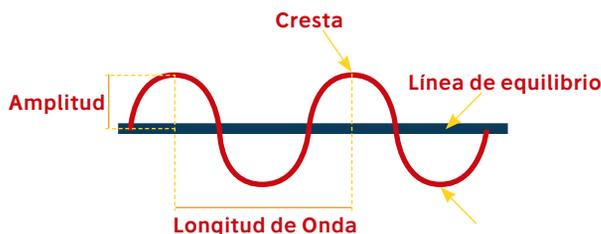


Figura 4. Longitud de onda. Elaboración propia

Recuerde para medir la longitud de una onda electromagnética se utiliza la unidad de medida nanómetro (ver glosario). Con ayuda de lana de diferentes colores o de un marcador podrá representar ondas de diferente amplitud, haciendo énfasis en dependiendo de la longitud de onda que esta genere será percibida por el ojo humano o también por el sensor con un color específico.

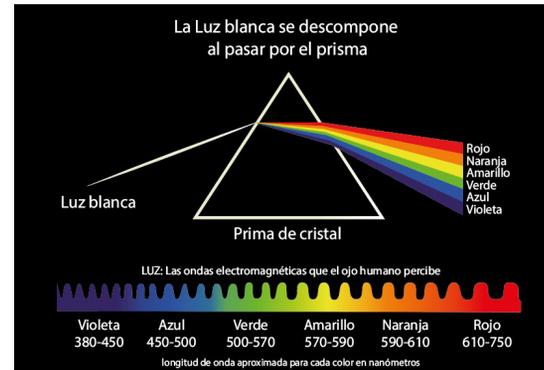
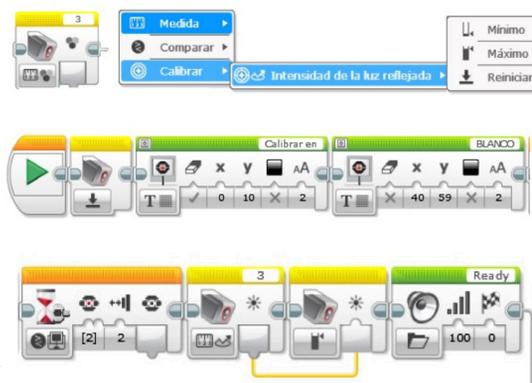


Figura 1. Espectro visible.Elaboración propia

Cómo reacciona el agua cuando se le arroja una piedra, que se puede observar que se crea en ella, pídale a los estudiantes que escriban en sus bitácoras como estas ondas pueden variar, después de esto socialice algunas respuestas y finalmente acláreles que esto también recibe el nombre de onda y que su longitud varía según la intensidad, peso y distancia a la cual el objeto es lanzado

Programación

El sensor de color se calibra para que mida correctamente el negro y el blanco del tapete, de manera que pueda seguir una línea o detectar un cruce o avanzar por un damero. Cuando el sensor esté situado sobre el negro reflejara un valor cercano a un 0% de luz y cuando esté en el blanco debe devolver un valor cercano al 100% de luz reflejada. La altura a la que se coloque el sensor y la variación de la luz ambiental son factores que nos obligarán a calibrar el sensor de color EV3. (Juegos de robótica, s.f.)



Los sensores de color poseen 3 modos, a saber: Modo color. Reconoce 7 colores: negro, azul, verde, amarillo, rojo, blanco y sin color. Se aplica para programar una clasificación de objetos de colores o para detenerse cuando detecta el color rojo. Modo intensidad de luz reflejada. Mide la intensidad de la luz reflejada que emite su lámpara emisora de luz color rojo. El sensor utiliza la escala de 0 (muy oscuro) a 100 (muy luminoso). Es importante que el sensor se sostenga en ángulo recto cerca de la superficie que se examina, pero sin tocarla. Esto permite programar un robot para moverse sobre una superficie blanca hasta detectar una línea oscura o para interpretar una tarjeta con código de color. Modo intensidad de luz ambiental. Mide la intensidad de luz que entra por su ventana procedente de su entorno, como por ejemplo luz solar o el haz de una linterna. Devuelve un valor de 0 (muy oscuro) hasta de 100 (muy luminoso). De esta forma es posible programar que un robot emita una alarma al salir el sol por la mañana o para detenerse si las luces se apagan. (Canaltic, s.f.)



Figura 5. Programación. Juegos robótica

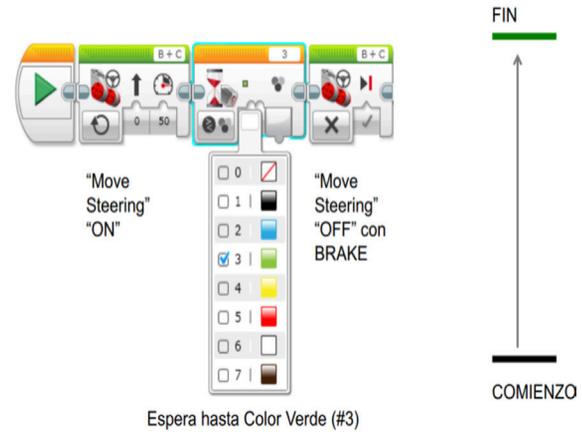


Figura 2. Espectro visible. Sanjay and Arvind Seshan, 2017

Emplea tus conocimientos

Agentes deben ingresar a la plataforma virtual y realizar los ejercicios propuestos, sin embargo, recuerden que hay momentos prácticos que quedarán en sus bitácoras. Para lograrlo, presta atención a las instrucciones que dará tu Líder educativo.



Indíqueles a los estudiantes que las unidades que representan el avance de cada robot, se dividen entre el número de pasos. Además, explíqueles que en algunos casos se puede simplificar la fracción, para lograr reducirla a su mínima expresión, y que se reducen a enteros cuando los numeradores son más grandes que los denominadores. Esto se hace para poder comparar con facilidad las fracciones y poder contestar las preguntas.

Ejemplo: El robot A avanza una unidad dando 5 pasos, esto quiere decir que por cada paso que da, avanza un quinto de la unidad.

El propósito de este ejercicio es permitir que los estudiantes vean la importancia de los números decimales, en el proceso de programación del robot

Agentes, estas actividades les permiten integrar sus conocimientos previos con los adquiridos, con el fin de establecer su nivel de apropiación con respecto a los que emplearán en la solución del desafío.

Ejercicio 1

Con tu equipo de trabajo realiza la siguiente actividad, para este ejercicio debes tener presente todos los movimientos que hace el robot y que cada uno avanza determinada cantidad de unidades en función del número de pasos que da; la tabla muestra esta relación. Después de realizar el ejercicio contesta las siguientes preguntas en la bitácora



20 Minutos



Aula Virtual



Robot	Unidades que avanza	Número de pasos que da	Número de unidades que avanza por cada paso
A	1	5	$1/5$
B	2	7	$2/7$
C	4	10	$4/10 = 2/5$
D	7	12	$7/12$
E	10	30	$10/30 = 1/3$
F	5	2	$5/2$
G	3	3	$3/3 = 1$
H	8	12	$8/12 = 2/3$
I	9	15	$9/15 = 3/5$
J	6	10	$6/10 = 3/5$

a) ¿Qué robot avanza más de un paso? y ¿Cuál avanza menos en un paso?

R/. El robot F (Avanza más de un paso) y el robot A (Avanza menos en un paso)

b) Después de obtener todos los resultados construye una gráfica con estos datos

c) ¿Cuántas unidades avanzaron los robots C, F y J?

R/. El robot F avanzó 2 unidades y media, mientras que los robots C y J no alcanzaron a avanzar una unidad completa ($C = 2/5$ y $J = 3/5$)

Ejercicio 2

Este ejercicio te pondrá el reto de ejercitar tu mente y fortalecer la habilidad matemática. Ordena, de menor a mayor, las tres expresiones que aparecen en cada ítem y después; luego, conviértelos a números decimales.

a. $\frac{3}{10}$; $\frac{29}{100}$; $1 + \frac{2}{1000} = 0,003 - 0,29 - 0,3 - 1,002$

b. $\frac{425}{100}$; $2 + \frac{15}{10}$; $1 + \frac{999}{1000} = 1.999 - 3,5 - 4,25$

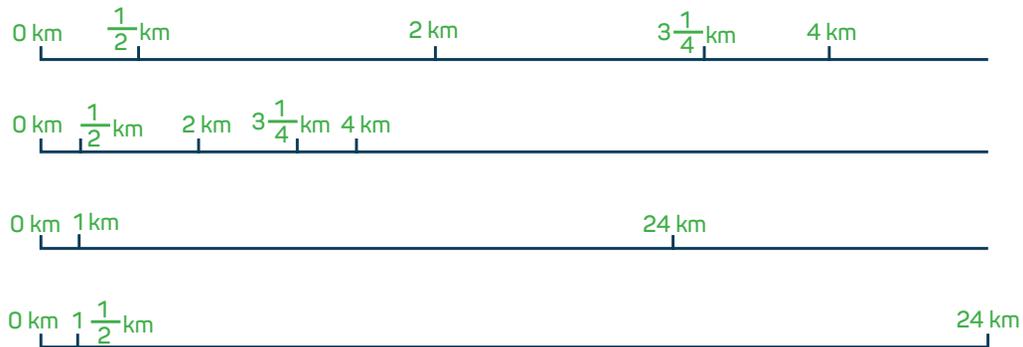
c. $\frac{18}{10}$; $\frac{55}{100}$; $1 + \frac{135}{1000} = 1.135 - 1,8 - 0,55$

- ¿Por qué crees que es importante tener precisión con los números decimales?
- ¿Cómo podría verse afectado el dejar un número entero o aproximar el resultado, al momento de la programación de robot?



Ejercicio 3

Para cada una de las rutas que aparecen a continuación, debes tener en cuenta las diferentes representaciones.



a) Realiza las operaciones necesarias para convertir las fracciones en números decimales.

b) Explica, por cada gráfica, la trayectoria total recorrida por Bahazy.

Ejercicio 4

Es momento de experimentar la manera como se originan los colores que conocemos, y comprobar que la visión humana es limitada.

a) Para ello utilizaremos un CD (disco compacto) nuevo o usado y una linterna (puede ser la de un celular); en un lugar de baja luminosidad apuntaremos la luz de la linterna hacia el lado reflectivo del CD, el reflejo lo proyectaremos hacia una pared blanca.

- ¿Identificas algunos colores? ¿cuáles? Dibuja en tu bitácora lo que ves
- ¿Has observado un efecto similar en la naturaleza?, describe en qué situaciones
- Con tus palabras, describe brevemente cómo entiendes que los seres humanos distinguimos los colores.

b) Utilizando un control remoto en buen estado, puede ser de un televisor (revisa que las pilas estén cargadas) y la cámara de tu Smartphone, para realizar la siguiente actividad:

- Toma el control remoto y apunta el bombillo led que tiene en su borde superior, hacia tus ojos; luego oprime varias teclas, observa y responde, ¿logras ver alguna señal lumínica?
- Repite la operación, sólo que en esta ocasión activarás la cámara de tu smartphone y observarás el led a través de ella. ¿Percibiste alguna señal lumínica observando a través de tu smartphone?, ¿Cuál crees que sea la razón por la cual requeriste de un instrumento para poder detectar otros rangos de luz?

c) Observa la siguiente gráfica, en la que se utiliza el nanómetro (ver glosario) como escala de medida, y responde la preguntas que hallarás en seguida.



Es importante hacer énfasis a los estudiantes para que observen en la gráfica los límites de la luz visible como el violeta y el rojo, para que comparen la imagen generada con el CD y verifiquen los colores generados.



Refuerce la actividad del control remoto resaltando que la luz observada a través del smartphone es luz infrarroja, es decir, se ubica más allá del rojo; por lo cual, es necesario el uso de instrumentos para poder captarla y generar una traducción visible al ojo humano. Puede dar ejemplos de cómo se explora el espacio profundo por medio de instrumentos para captar ondas de luz imperceptibles al ser humano.

Haga evidente en su explicación, la relación que existe entre el funcionamiento del ojo y el sensor de color al identificar diferentes rangos de luz, lo cual permite visualizar los diferentes colores que conocemos.

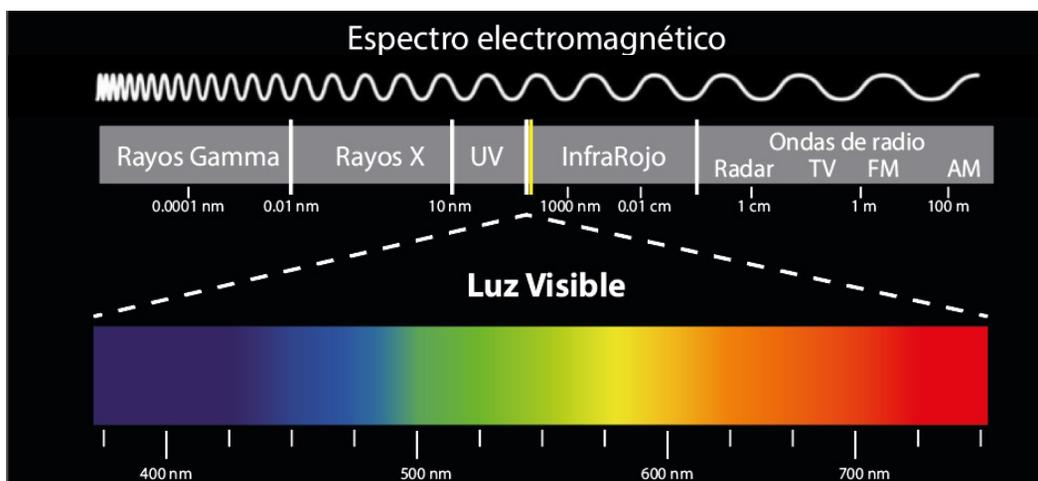


Figura 6. Espectro electromagnético. Elaboración propia

- ¿En qué rango se ubica la franja de luz visible para el ser humano?
- ¿Qué aspecto importante consideras que se deba tener en cuenta al programar a Bahazy para que reconozca un color en particular?



Permita un momento de socialización sobre los resultados obtenidos

Dialoga con tus compañeros y escribe en tu bitácora las relaciones que encuentran en el funcionamiento del ojo del ser humano y el sensor de color que utiliza Bahazy para identificar los colores de los contenedores de residuos.

PARTE III

Equipo STEMWORK



La siguiente actividad permitirá hacer la conformación de equipos de trabajo, además de indagar los conocimientos previos de los estudiantes respecto a los conceptos de elementos orgánicos e inorgánicos.



Para este ejercicio es necesario preparar con anterioridad imágenes de elementos orgánicos como futas o proteínas, e inorgánicos como botellas, platos o cucharas plásticas; estas dependen de la cantidad de grupos que se desean constituir.

Posteriormente, haga un rompecabezas con cada imagen dividiéndola según la cantidad de integrantes que desea para cada equipo de trabajo; entregue las piezas de forma intercalada a los estudiantes e indíqueles que deben buscar las piezas que conforman la figura.

Una vez organizados, indique a los grupos que analicen si el elemento es orgánicos o inorgánicos, además de justificar su respuesta.

Esta sección corresponde a la creación y asignación de roles STEM; insiste a los estudiantes la importancia de escribir las funciones que corresponden a cada uno.

Una vez conformado tu equipo de trabajo, acuerda con tus compañeros los roles que serán asumidos por cada integrante, posteriormente escribe en el siguiente cuadro el nombre de cada uno de los Agentes para tener presente el rol que asumirá en esta misión.

Nombre del estudiante	Rol	Actividades a su cargo
	Agente STEMWORK Mediador	Su fortaleza es verificar que cada instrucción se cumpla para resolver el desafío. RECOMENDACIÓN: Evita actuar impulsivamente y verifica la información que entregues al grupo.
	Agente STEMWORK Desarrollador	Su fortaleza es orientar al equipo para descifrar el código con que se cumplirá el desafío. RECOMENDACIÓN: Trabaja en equipo, así el camino será más fácil para ti y tus compañeros.
	Agente STEMWORK Gestor	Su fortaleza es administrar tiempos y recursos para descifrar el desafío. RECOMENDACIÓN: Siempre ten en cuenta las sugerencias del equipo para llegar a la meta.
	Agente STEMWORK Registrador	Su fortaleza es ser riguroso con la información que van recolectando para resolver el desafío. RECOMENDACIÓN: Evita las distracciones y, en toda circunstancia, verifica los datos que darás al equipo.

Camino de Reflexión

Agentes STEMWORK, con el fin de ir organizando sus ideas para resolver la misión respondan en la bitácora los siguientes interrogantes:

1. Bahazy deberá iniciar su trayecto en la zona “carros de basura” donde será programado con la ruta para realizar el recorrido hasta la zona de contenedores de botellas PET, pero antes, el operador deber tener en cuenta que Bahazy tiene una capacidad de carga de 260 kilogramos y uno de los contenedores le indica que se encuentra a $\frac{1}{4}$ de completar su capacidad total.



¿Para calcular del porcentaje de llenado del contenedor, qué datos matemáticos son esenciales para dar cumplimiento al reto?

R/. Conocer la capacidad total de Bahazy (260 kg), la cantidad que tiene en el momento cargada el contenedor

¿Cuál es el porcentaje actual de llenado que tiene el contenedor, teniendo en cuenta que sólo le hace falta $\frac{1}{4}$ para llenarse?

R/. 75%

¿Cuáles es son las funciones que tiene el sensor de color?

R/. Detectar el color de una superficie

¿Qué sensores le permitirán a Bahazy reconocer el contenedor que se encuentra lleno?

R/. Sensor de color o luz

¿Qué elementos mecánicos se deben tener en cuenta para que Bahazy logre levantar el contenedor PET?

R/. Capacidad de carga de Bahazy
Velocidad con la cual se va a desplazar (Potencia)
Uso de motores (Eficiencia en su uso)
Sensor de color (Detección de contenedores)

Dices tú... decimos todos



En este espacio se realiza el proceso de síntesis en donde el estudiante traza una propuesta de solución de la misión de forma individual; esta propuesta se comparte en grupo y después del análisis de las estrategias planteadas seleccionan o diseñan la más adecuada.

Mientras los Agentes STEMWORK realizaban los procedimientos necesarios para resolver la situación expuesta en la guía, la Ingeniera STEM reiteró su admiración al ver el avance que han tenido.



Agentes STEMWORK, muchas gracias por el compromiso que han demostrado en cada proceso del desafío; ustedes son dignos de mi admiración. Para no perder el norte de los atributos que han cultivado, les recuerdo aquellos aspectos esenciales para la formación de los ingenieros: Concebir – Diseñar – Implementar – Operar.

- **Concebir:** Hace referencia a definir las necesidades que surgen de un problema y que lleven a revisar los factores que permitan en pensar en la creación de un plan.
- **Diseñar:** Es la descripción de los pasos y recursos que se emplearán para ejecutar el plan y que, luego, se implementarán, tales como planos, representaciones, algoritmos, entre otros.
- **Implementar:** Es la transformación del diseño en el producto, proceso, sistema o problema que se concibió. Aquí aplican procesos de manufactura, codificación, testeo y validación, que son necesarios antes de operar o llevara cabo la solución.



- **Operar:** Es la utilización del producto, proceso o solución implementada para entregar el resultado esperado; en este caso, para resolver el desafío que poco a poco nos llevará a superar el reto. (Restrepo y Lopera, s.f.)

Teniendo en cuenta lo anterior, les pedimos que nos cuenten cómo desarrollaron el proceso para dar respuesta al desafío, teniendo en cuenta las indicaciones que se dan a continuación.

CONCEBIR

Se establecerá la misión por cumplir, durante el desarrollo de la guía; así mismo, describirá la estrategia empleada para lograrlo.

La situación que se plantea para resolver en la misión de esta guía es:



Pida a cada estudiante que describa el procedimiento, paso a paso, para llegar a la solución que propone, y registrarlo en la columna izquierda del cuadro (Mi Estrategia es). Ahora, indique que, en grupo, socialicen las respuestas y seleccionen las que todos consideren que realmente van a utilizar en la solución del problema.

Mi Estrategia es (Planteamiento de estrategia individual)

DISEÑAR

Explicarán la configuración del diseño con la presentación del pseudocódigo y la descripción de lo que requirieron para resolver el desafío como elementos y cálculos, en las secciones:

- Pseudocódigo
- Lo que necesito es... / Lo que necesitamos es...
- Mis cálculos son... / ¡Ingenieros en acción!
- Iteración (Intentos realizados, a través de cálculos y operaciones, para solucionar la misión)

Pseudocódigo



Recuérdelos a los estudiantes que deben realizar el Pseudocódigo antes de empezar a realizar la programación del robot, esto con el propósito de promover en ellos, un proceso más ordenado para lograr que todo el equipo trabaje con mayor precisión.

En la bitácora, escriban el pseudocódigo⁴ que implementarán en la solución del desafío. Realicen la cantidad de pseudocódigos que hayan creado.

⁴ Son las instrucciones de cómo resolver el reto en nuestras palabras, con ayuda de Bahazy.



10 Minutos



Bitácora



Pida los estudiantes que listen, de forma individual, todos los elementos que requieren (Lo que necesito es...) para solucionar el problema; luego, que analicen los elementos en grupo y escriban los que requieren para solucionar el problema como grupo (Lo que necesitamos es...)

Lo que necesito es... (Qué elementos necesita para resolver el desafío)	Lo que necesitamos es...



Pida a cada estudiante registrar las operaciones que, según su criterio, va a utilizar en la solución del reto (Mis cálculos son...). Por ejemplo, medir las distancias, convertir distancias en rotaciones, entre otras. Ahora, solicíteles que socialicen en grupo las respuestas para seleccionar las que realmente van a utilizar en la solución del problema (¡Ingenieros en acción!)

Mis cálculos son... (Qué operaciones y/o cálculos matemáticos aporta cada uno para resolver el desafío)	¡Ingenieros en acción! (Qué operaciones o conceptos matemáticos, tecnológicos, científicos que requiere para solucionar el reto)



Finalizado el ejercicio de planteamiento de la estrategia, diseñe la pista en el aula de clase (ANEXO 1) con cinta de colores o de enmascarar tratando de conservar las características que se presentan en el mismo, las distancias entre cada estación están a libre criterio ya que dependen del espacio que se cuente en el aula de clase.

Indique a los estudiantes programar el robot y comprobar su funcionamiento de la pista, teniendo en cuenta que sólo contará con tres (3) intentos para hacer los ajustes que correspondan

Iteración



Pida a los estudiantes que escriban los cálculos que consideren pertinente hacer para solucionar la misión, así como las operaciones que realizaron en cada intento para corregirlo.

En la bitácora, escriban los cálculos que consideren pertinente hacer para solucionar el desafío, así como las iteraciones que realizaron (incluyendo las operaciones) para corregirlo. Si lo requieren, agreguen iteraciones en caso de que hayan sido más de tres.

- Iteración 1:
- Iteración 2:
- Iteración 3:



10 Minutos



Bitácora



IMPLEMENTAR

Aquí compartirán los momentos previos a la solución, en donde experimentaron pruebas, errores y comprobaciones (testeo), en las secciones:
Evalúo imprevistos / Determinemos imprevistos



Pida a cada estudiante que evalúe los posibles problemas que se pueden presentar a la hora de implementar la solución del problema. Estos se registrarán en el siguiente cuadro en la columna “Evalúo imprevistos”. Ahora, indique que en grupo socialicen sus respuestas y seleccionen las que todos consideren que realmente van a utilizar en la solución del problema. Estos se registrarán en el siguiente cuadro en la columna “Determinemos imprevistos”

Evalúo imprevistos (De forma individual escribe qué factores se pueden presentar para no solucionar la misión)	Determinemos imprevistos (De forma grupal elijan uno o varios factores que se pueden presentar para no solucionar la misión)

OPERAR



En esta sección presentarán la propuesta del grupo para llegar al resultado que permita resolver el desafío que se describió en “Concebir”. Dicha propuesta la registrarán en la siguiente sección “Programación / La solución del grupo es...”

Programación



Solicite a los estudiantes hacer la descripción gráfica de la última programación con la cual solucionaron el reto.

En la bitácora, grafiquen la programación final que le funcionó, para solucionar el reto. Tengan en cuenta los parámetros utilizados.



Ahora, pida a los estudiantes que socialicen en grupo las soluciones planteadas por cada uno y propongan una solución para el grupo al problema; esta se registrará en la columna de la derecha (La solución del grupo es...)

La solución del grupo es...



10 Minutos



Bitácora



Informe de la misión

Después de diseñar la estrategia y afrontar la misión con tus compañeros, analiza los resultados obtenidos alrededor de las siguientes preguntas:



Pida a los estudiantes que diligencien los resultados luego de haber implementado la solución al problema; cuántos intentos hicieron, cómo los solucionaron, qué aprendieron de los errores.

Nuestra experiencia dice...	Los expertos teóricos dicen... (Los estudiantes analizarán su experiencia a la luz del contexto teórico)
¿Cuáles fueron las falencias que se evidenciaron en la misión?	
¿Cuál es el principal aporte que puede generarse al utilizar el sensor de color, para la ejecución de la misión?	
¿Por qué el mal uso de los residuos PET se convierten en una problemática para el mundo?	
Cuántos intentos realizó para solucionar el reto: _____	
¿Cuáles fueron las alternativas de solución para los intentos fallidos?	

Aprendimos que...



Motivar la escritura de la conclusión en la Bitácora; posteriormente, propicie un espacio de socialización para que compartan sus ideas.

Para finalizar, en la bitácora escribe uno o dos párrafos con los resultados de lo aprendido en el desarrollo de la guía.



10 Minutos



Bitácora



Referencias

Alcaldía Mayor de Bogotá (2020). Archivo de BogotáSecretaría General. Recuperado de <http://archivobogota.secretariageneral.gov.co/noticias/la-plaza-bolivar-0>

Alerco. (2008). Bogotá, el centro cultural de Colombia. Retrieved from <http://dondeviajar.republica.com/ciudades/bogota-el-centro-cultural-de-colombia.html>

ANFABRA (s.f.). ¿Qué es PET? Recuperado de <http://www.cibr.es/medio-ambiente-pet-reciclado-que-es>

_____Lo básico del PET y su reciclaje. (s.f.). Recuperado de <http://www.cibr.es/medio-ambiente-pet-reciclado-que-es>

Barbero Corral, E. (s.f.). Fracciones [Aplicativo web]. Recuperado de http://recursostic.educacion.es/secundaria/edad/lesomatematicas/1quincena5/1quincena5_contenidos_lb.htm

Bogotá (2016). Aumenta la cantidad de basura que se arroja en el centro de Bogotá. El Tiempo. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16495324>

Canaltic (s.f.). Sensores. Recuperado de http://canaltic.com/rb/legoev3/145_otros_sensores.html

Combia.com. (2019). Centro histórico de Bogotá. Recuperado de <https://www.colombia.com/turismo/sitios-turisticos/bogota/atractivos-turisticos/sdi461/75859/centro-historico-de-bogota>
COMANSA (s.f.). Catálogo 09. Recuperado de <http://www.comansa.biz/>

Contenidos de Escolar. (s.f.). Fracciones. Recuperado de <http://www.escolar.com/avanzado/matema073.htm>

Contreras, R. (2007). El origen del color en la naturaleza. Una introducción a la química del color. Colombia: CODEPRE. Publicaciones Vicerrectorado Académico. Universidad de Los Andes. Recuperado de <http://www.serbi.ula.ve/serbiula/librose/pva/Libros%20de%20PVA%20para%20libro%20digital/EI%20origen%20del%20color%20en%20la%20naturaleza.pdf>

Coya, A. (2015). Bahazy: abran paso a los robots basureros de Volvo. Retrieved from <https://www.excelenciasdelmotor.com/noticia/BAHAZY-abran-paso-los-robots-basureros-de-volvo>

DW español. (2014, 19 mayo). Innovador sistema de reciclaje en Bogotá [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=BB7k6hK-ycl>

DANE (2018). Censo Nacional de Población y Vivienda 2018. Colombia. Recuperado de <https://sitios.dane.gov.co/cnpv/#/>

Depositphotos. (s.f.). Espectro de luz visible. Recuperado de <https://mx.depositphotos.com/229295576/stock-illustration-visible-light-spectrum-color-waves.html>

ECoticias.com, P. V. (2015, 5 junio). Frases célebres Medio Ambiente. Recuperado de <https://www.ecoticias.com/naturaleza/104114/frases-celebres-Medio-Ambiente>

FotoNostra. (s.f.). Longitud de onda. Recuperado <https://www.fotonostra.com/glosario/longitudonda.htm>



González, D. (2010). El uso del espacio en plazas mayores. Plaza de Bolívar de Bogotá. Retrieved from <https://pa.upc.edu/ca/Varis/altres/arqs/congresos/third-international-seminar-architectonics-network-tercer-seminario-internacional-architectonics-network/comunicacions/gonzalez-rico-diego-f>

Grillo Soliz, C. (2016, 10 febrero). Fracciones desde cero [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5U2ei-Cl0pc>

Juegos de robótica. (s.f.). Calibrar el sensor de color EV3. Recuperado de <https://juegosrobotica.es/calibrar-el-sensor-de-color/>

Juegos infantiles. (s.f.). Línea a fracción [Juego en línea]. Recuperado de <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/juegos/matematicas/linea-fraccion/index.html>

Keyence Corporation (2020). ¿Qué es un sensor de color? Guía de sensores para fábricas clasificados por principios. Fundamentos del sensor. Recuperado de <https://www.keyence.com.mx/ss/products/sensor/sensorbasics/color/info/>

Linamec (2016). ¡A gozarse la Séptima! Esto es todo lo que puede encontrar. Recuperado de <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-deporte-y-recreacion/gozarse-la-septima-esto-es-todo-lo-que-puede-encontrar>

Mácula – Retina (2018). Conos y bastones. Recuperado de <https://www.macula-retina.es/conos-y-bastones/>

Milenio. (s.f.). ¿Qué es el reciclaje? Recuperado de <https://www.milenio.com/opinion/varios-autores/universidad-politecnica-de-tulancingo/que-es-el-reciclaje>

Municipalidad de La Florida. (2017, 25 abril). Aprenda a reciclar botellas plásticas PET 1 [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=64qfGMskq1Y>

Preguntas y respuestas sobre el reciclado del plástico. (2019). Retrieved from <https://www.naturamedioambiental.com/preguntas-y-respuestas-sobre-el-reciclado-del-plastico/>

Pulzo. (2016). Con robots y 'drones', Volvo quiere acabar con el trabajo de basurero. Retrieved from <https://www.pulzo.com/tecnologia/con-robots-y-drones-volvo-quiere-acabar-con-el-trabajo-de-basurero-PP691>

Sanjay and Arvind Seshan (2017). Sensor de Colores. Ev3 Lessons.com. Recuperado de <http://ev3lessons.com/es/ProgrammingLessons/beginner/Color.pdf>

Sosa, D. (2016). Volvo Bahazy, recolector de basura autónomo. Retrieved from <https://noticias.autocosmos.com.co/2016/03/14/volvo-BAHAZY-recolector-de-basura-autonomo>

Superprof. Material Didáctico. (s.f.). Ejercicios de fracciones: Suma, resta, multiplicación, división, conversión e inversos Recuperado de <https://www.vitutor.net/2/3/6.html>

Volvo Group. (Febrero 24, 2016). The ROAR project - robot and drone in collaboration for autonomous refuse handling. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fNIV6Dcj29E>

100.CIA.SITE (s.f.). ¿Qué es el espectro visible? Recuperado de <https://100cia.site/index.php/fisica/item/3189-que-es-el-espectro-visible>



Glosario

- **Bastón. Biol. bastoncillo.** prolongación fotosensible de ciertas células de la retina.
<https://dle.rae.es/bastón?m=form>
- **Conos Anat.** Prolongación conoidea, de forma semejante a la de una botella, de cada una de ciertas células de la retina de los vertebrados, que está situada en la llamada capa de los conos y bastoncillos y recibe las impresiones luminosas de color.
<https://dle.rae.es/cono?m=form>
- **Contenedor.** Palabra que procede del inglés container, es un recipiente que se utiliza para depositar residuos o un embalaje grande, de dimensiones y tipos normalizados internacionalmente, que se utiliza para el traslado de mercancías.
<https://definicion.de/contenedor/>
- **Espectro visible. m. Fís** Parte de la radiación electromagnética perceptible para el ojo humano, comprendida entre 400 y 700 nm de longitud de onda.
<https://dle.rae.es/espectro#EjYEXIP>
- **Fotón. m. Fís** Cada una de las partículas que, según la física cuántica, constituyen la luz y, en general, la radiación electromagnética.
<https://dle.rae.es/fotón>
- **Nanómetro m.** Medida de longitud que equivale a la milmillonésima (10⁻⁹) parte del metro. (Símb. nm). <https://dle.rae.es/nanómetro>
- **Orgánico.** Es un término genérico para designar procesos asociados a la vida o para referirse a sustancias generadas por procedimientos en que intervienen organismos vivos.
<https://www.significados.com/organico/>
- **PET.** El politereftalato de etileno, tereftalato de polietileno, polietileno tereftalato o polietilentereftalato es un tipo de plástico muy utilizado en el sector de la alimentación. Los envases PET están normalmente asociados a los envases para bebidas ya sea PET amorfo o PET cristalino los envases de plástico para bebidas utilizan habitualmente este polímero termoplástico por sus propiedades físicas y por la gran diversidad de envases que con él pueden fabricarse.
<https://www.arapack.com/faq/que-es-el-pet/>
- **Inorgánico.** Se dice que algo es inorgánico cuando no presenta vida orgánica. Los minerales son los cuerpos inorgánicos más famosos y comunes.
<https://www.definicionabc.com/general/inorganico.php>



Anexo 1. Pista

