

Guía de Articulación



Guía de Articulación

Sistema de turnos para tienda de eventos.

Virtual



Powered by:  CloudLabs

Apropiación y uso de la tecnología

Competencia

- Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

Desempeño

- Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana
- Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.
- Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad.

Campos de acción

Sistema de gestión de usuarios.

Los sistemas de turnos o turneros digitales, permiten gestionar los flujos de los usuarios en diferentes escenarios, controla filas automáticamente basados en algoritmos y programaciones de manera automática utilizando la teoría de filas.

Contenido de programación de microcontroladores



Contenido programación de microcontroladores

Actividad 2: programación de un microcontrolador CloudLabs.

Objetivo: conocer los pasos para programar un microcontrolador, Conocer como se programa el microcontroladores virtual disponible en los simuladores CloudLabs.

Desempeño asociado: “Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana”, en el que se entiende el rol de la tecnología como la continua búsqueda de diseñar, explorar, identificar problemas, construir, modelar, probar, reparar y evaluar, entre otras, además en CloudLabs se hace un abordaje teórico practico desde el aprendizaje basado en retos donde se le presentará al estudiante un reto en el cual tendrá que resolver de manera holística empleando diferentes disciplinas y la interacción procedimental de los simuladores de “Microcontroladores” y “Turno de banco”.

Temas

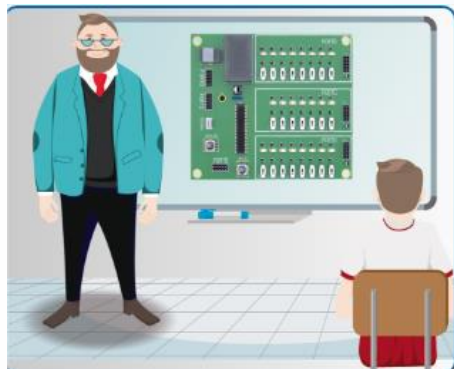
- ¿Qué es un algoritmo?
- ¿ Que es programar?
- Tipos de lenguajes de programación.
- Pasos para programar un microcontrolador.
- Programación del microcontrolador virtual disponible en los simuladores CloudLabs.



¿Qué aprenderá el estudiante?

Dada la estructura didáctica de CloudLabs, el estudiante aprende mediante el aprendizaje basado en retos el desarrollo de conceptos básicos de la electrónica e informática mediante situaciones correlacionados con los lenguajes de programación que permitan resolver situaciones planteadas y así potenciando habilidades tecnológicas como la programación y el diseño de prototipos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



Actividad de laboratorio tipo taller donde se desarrollará una actividad basada en un reto el cual tendrá como base la exploración del contenido de la unidad de aprendizaje de programación de microcontroladores, donde se solicita analizar la situación para así definir la estructura de código con sus valores y variables .

Esta actividad contempla:

Desarrollo esta actividad, el estudiante estará en capacidad de: 1. Profundizar en el uso de interfaces de programación gráfica para el diseño de programas propios de los microcontroladores, 2. Implementar códigos de programación gráfica para la resolución de problemas mediante el uso de microcontroladores, 3. Desarrollar un pensamiento lógico para la resolución de problemas

Materiales, Preguntas orientadoras, desarrollo y evidencias de aprendizaje.

Esta actividad se puede entregar al estudiante de manera física o digital, el cual se puede contemplar de manera sumativa o complementaria al acto de enseñanza, además le permitirá al estudiante reconocer los componentes para desarrollar efectivamente el reto propuesto en el simulador.

Temáticas de la unidad

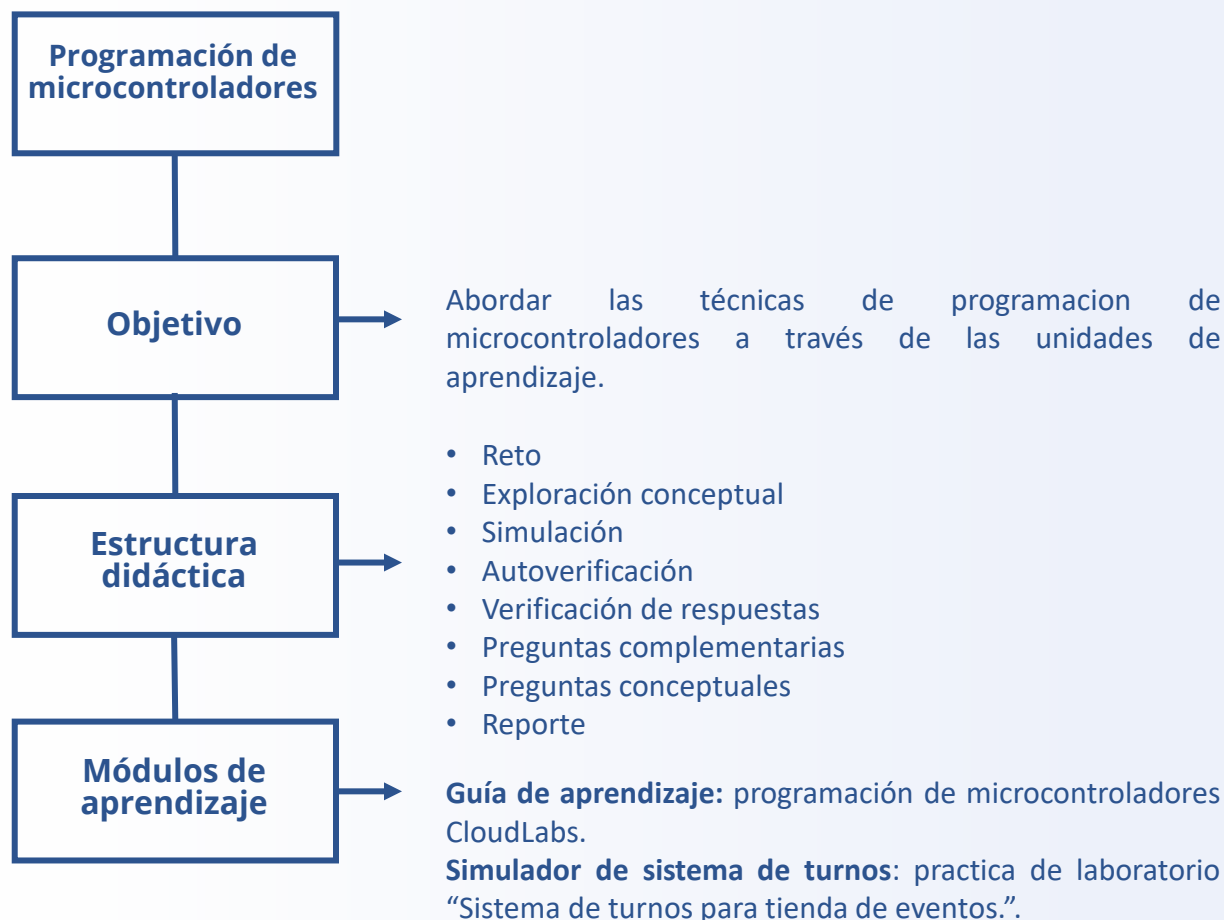
- Interfaz de programación CloudLabs.
- Elementos de programación.
- Variables, funciones, operaciones de bits.
- Lógico- Aritmético.
- Bucles, condiciones, periféricos, puertos, temporizadores, contadores, módulos, pantalla LCD, display.

Ejercicio de aprendizaje: Tipo relación de conceptos.

Guía de Articulación

Sistema de turnos para tienda de eventos

Esquema



```
1 #define F_CPU 4000000
2 #include <avr/io.h>
3 #include <util/delay.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     DDRD = 0x01; // 0b00000001 DDRX
8     while(1)
9     {
10        PORTD = 0b00000001;
11        delay_ms(300);
12        PORTD = 0b00000000;
13        delay_ms(300);
14    }
15 }
```



Simulador de turnos para tienda de eventos

Etapas

Situación **Procedimiento**

SISTEMA DE TURNOS PARA TIENDA DE EVENTOS

Una empresa de venta de boletos para eventos deportivos requiere, para 200 de sus oficinas de atención al cliente, un sistema de turnos económico para una mesa de atención por oficina. Usted tiene una empresa que diseña dispositivos electrónicos, y le propone a dicha compañía una solución económica con las siguientes características:

- Llamado de turnos de una cifra (0 a 9).
- Mando para actualización ascendente de turno (0 a 9) con un botón.

Básicas: elementos para la comprensión, contexto y relación disciplinar.

Disciplinaria: formación para la aplicación del conocimiento específico, elementos teóricos.

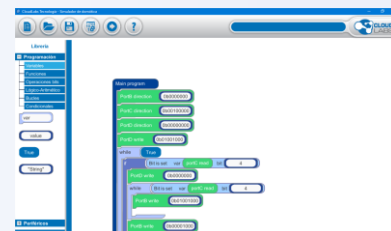
Integradora: visión integradora, aplicación interdisciplinaria.

OBJETIVO DE LA PRÁCTICA: diseñar la programación (tipo bloque) del microcontrolador que automatiza el sistema de turnos en una tienda según unos parámetros establecidos.

TIEMPO ESTIMADO DE DURACIÓN: 120 Minutos, Aprox.

En el siguiente link puede encontrar video de esta práctica de laboratorio <https://academy.cloudlabs.us/>

Imágenes relevantes de la práctica



Diferentes técnicas pedagógicas para realizar los laboratorios

EL MÉTODO NATURAL Y EL CÁLCULO VIVO: la importancia de descubrir para qué sirven las matemáticas en situaciones y contextos reales en las que es necesario calcular o resolver operaciones. En la escuela se enseñan algoritmos y no matemáticas, olvidando por completo la lógica.

PROYECTOS TRANSVERSALES EN TODAS LAS ÁREAS: dado que la tecnología está presente en los diferentes contextos de la actividad humana, los jóvenes tienen la oportunidad de aproximarse crítica y creativamente a ésta, a través de campos tan diversos como las comunicaciones, el comercio, la industria, la vivienda, el medio ambiente, el agro, el transporte, los servicios públicos, la información, la comunicación, la salud, la alimentación y la recreación, entre otros.

FERIAS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA: en estos espacios de encuentro y divulgación de proyectos escolares, los estudiantes pueden sentirse interesados por un aspecto de la tecnología como objeto de estudio. Las ferias pueden ser el primer escenario para estimular y compartir la creatividad de nuestras nuevas generaciones.

INVESTIGACIÓN DEL MEDIO: partir de observaciones realizadas en el medio próximo. La sorpresa como punto de partida; seguidamente compartir con otro la propia la experiencia dando lugar a aprendizajes altamente significativos y duraderos.

Evaluación y evidencias

En el reporte de laboratorio encontrará el registro de datos realizado en la práctica, adicionalmente las respuestas a las preguntas conceptuales y complementarias, el tiempo de desarrollo y el número de intentos siendo estos apartados componentes de trazabilidad en el proceso de enseñanza.

Logros esperados

- Utilizará, recreará y modelará maquetas según las normas de seguridad y los contenidos relacionados para construirla.
- Desarrollará un pensamiento lógico y secuencial para la programación de microcontroladores.
- Solucionará situaciones problemas a través del diseño y programación siguiendo las especificaciones de control.
- Comprenderá la estructura de la programación de microcontroladores y su relación los sistemas de gestión de usuarios en una tienda.

Actividades y prácticas asociadas



Actividad 1 :Programación de un microcontrolador.

Práctica de laboratorio 1: Programación de una alarma sencilla.

Práctica de laboratorio 2: Programación de un control de temperatura

Práctica de laboratorio 3: Programación de un sensor de colisión para vehículo.

Práctica de laboratorio 4: Programación de un microcontrolador.

Práctica de laboratorio 6: Sistemas de turnos para oficina financiera.

Práctica de laboratorio 7: práctica libre – sistema de turnos.

Práctica de laboratorio 8: Aplicación domótica para control de iluminación.

Práctica de laboratorio 10: Aplicación domótica para control de temperatura.

Práctica de laboratorio 11: Aplicación domótica para alarma contra intrusos.

Práctica de laboratorio 12: práctica libre – sistema domótica.