

Cuando tengo tiempo libre lo dedico a:



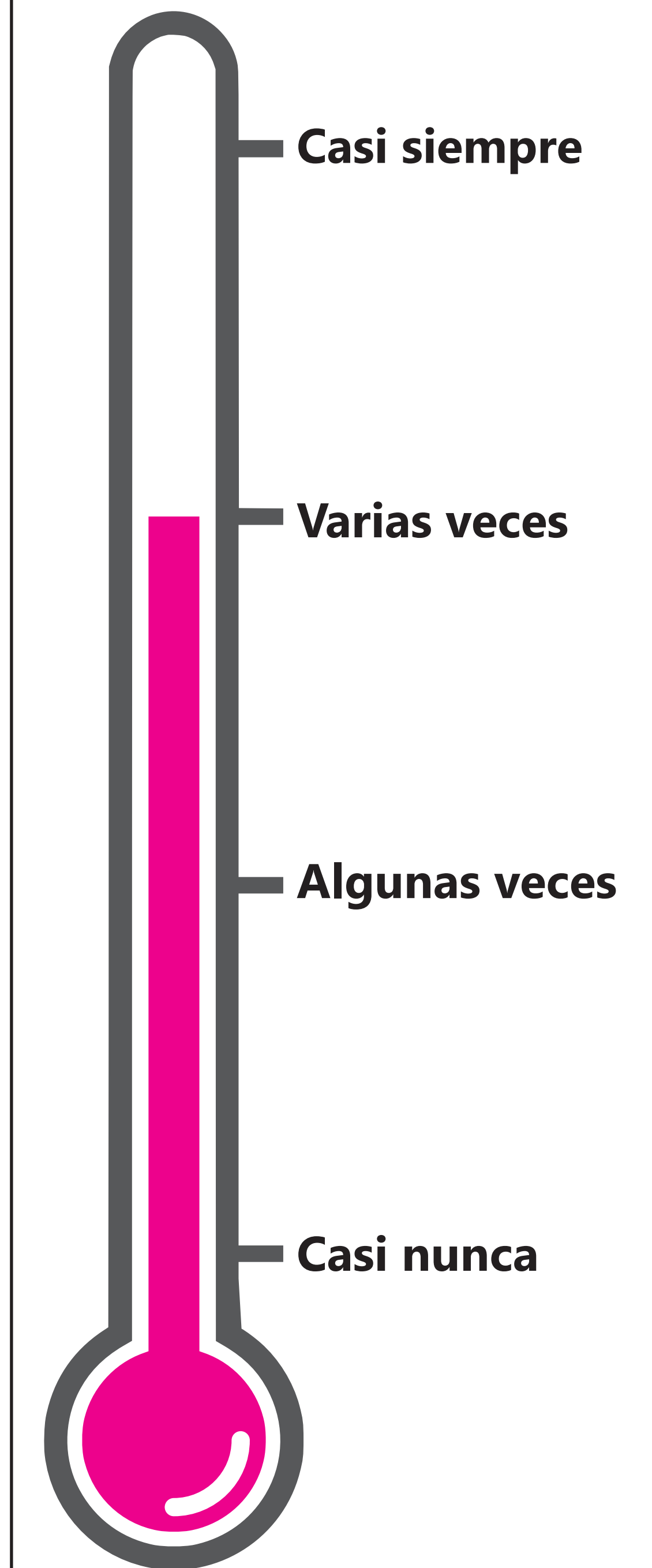
Usar mi celu



Mirar televisión



Jugar al aire libre

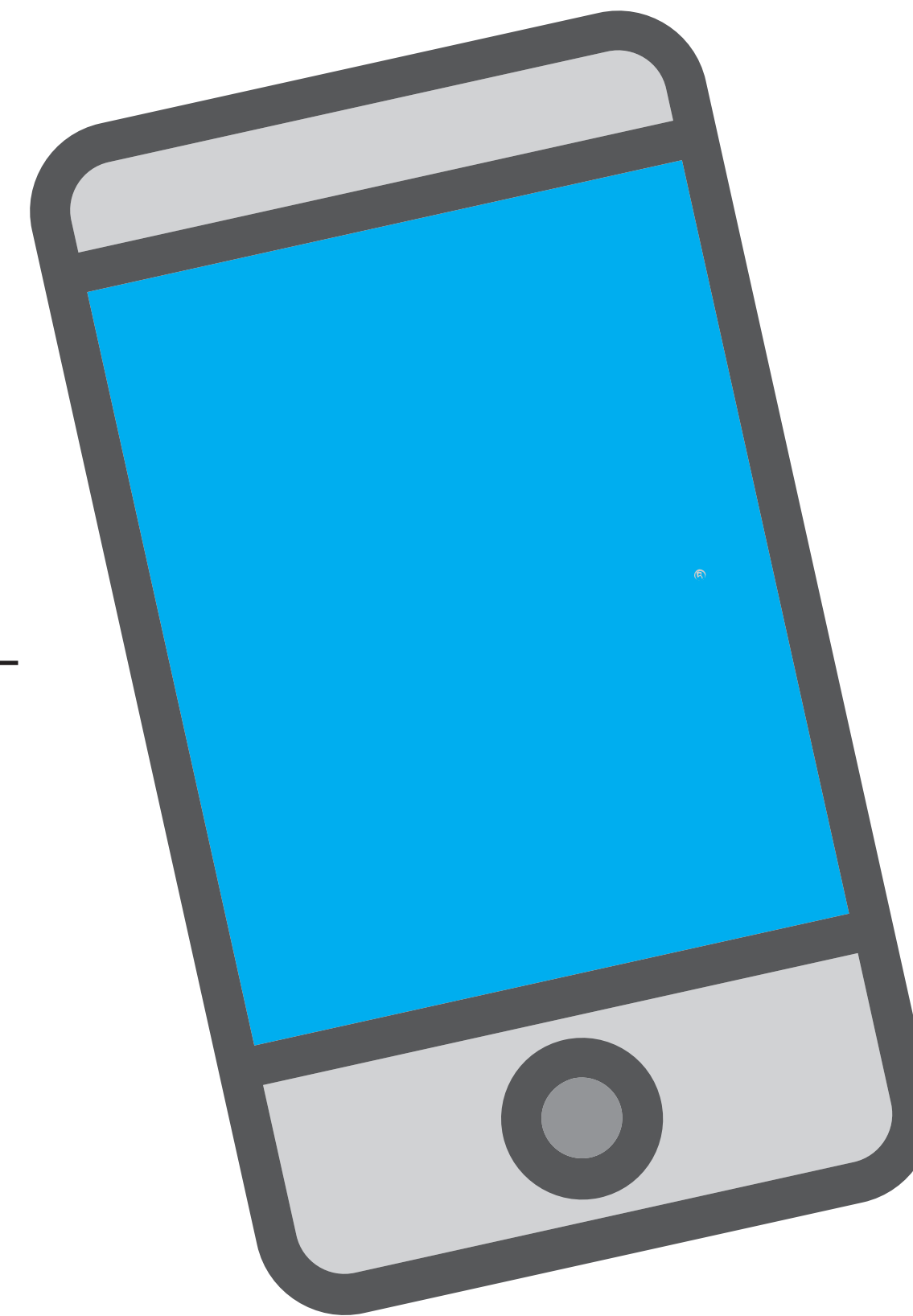


Hacer tareas del hogar

Lo que más hago con mi celu es:

Miro TikTok, Face, WhatsApp y otras redes sociales.

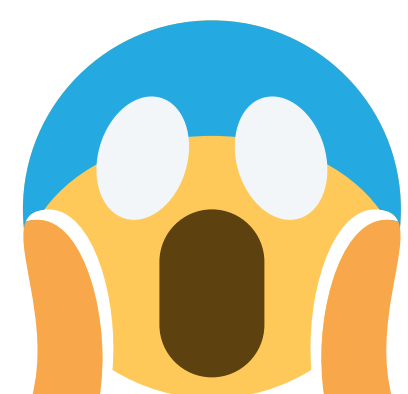
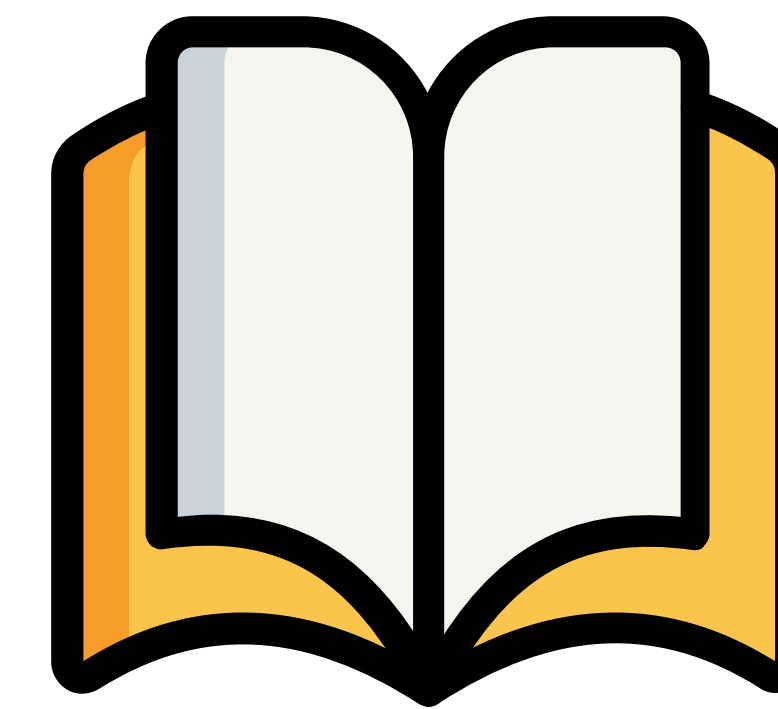
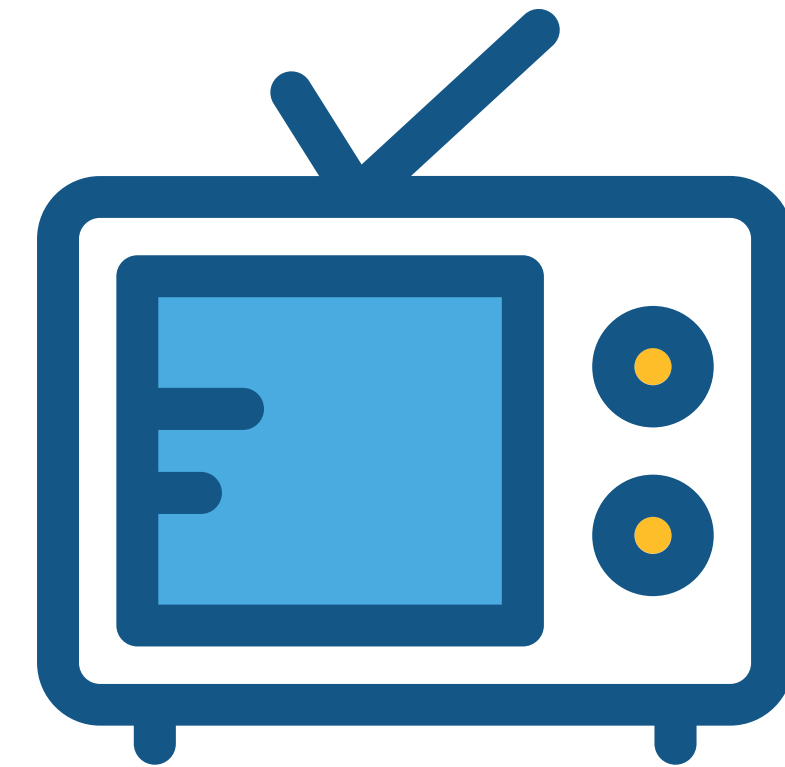
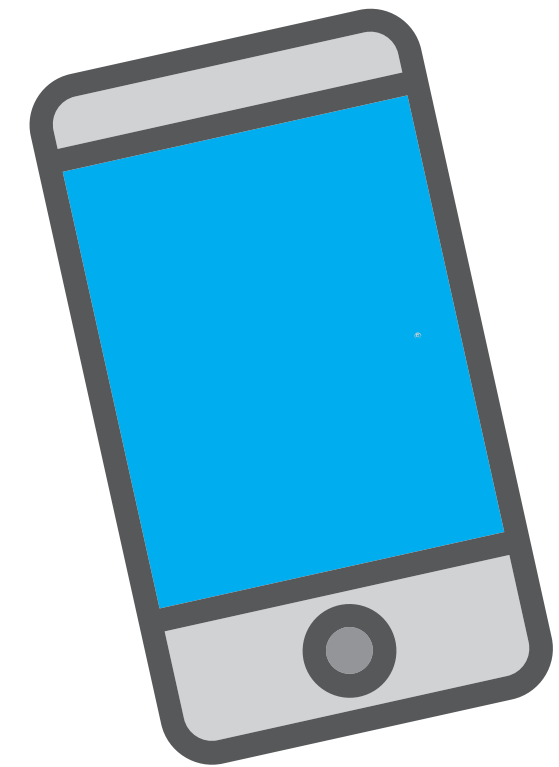
Veo videos de Youtube, series o películas.



Me la paso jugando

Hago consultas para las tareas del cole

Has perdido tu celu, tv y cuadernos del cole.
¿Cómo te sientes respecto a cada uno?



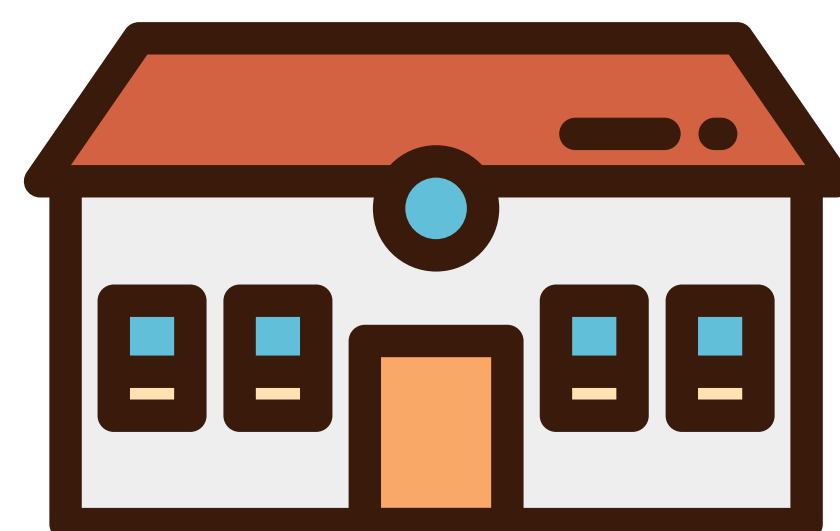
Soy un **GRAN INVENTOR**

y mi maravillosa **idea**

para ayudar es...



En mi casa



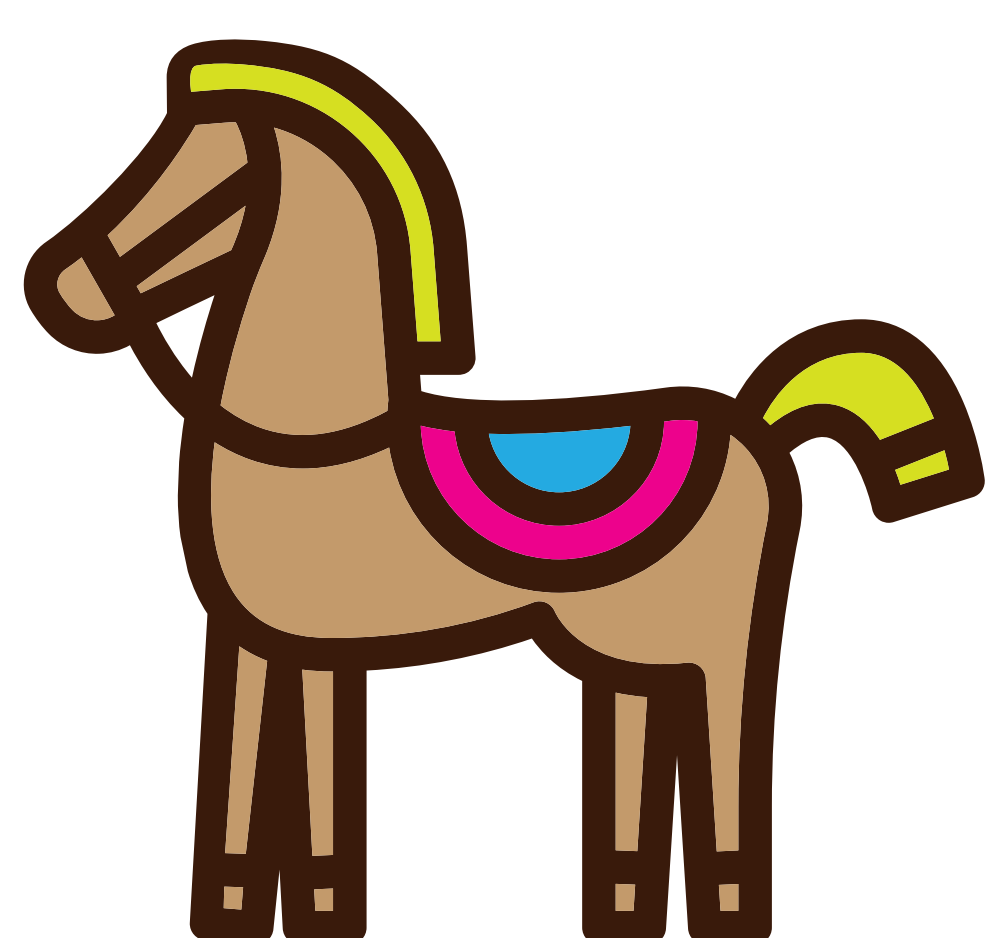
En mi colegio



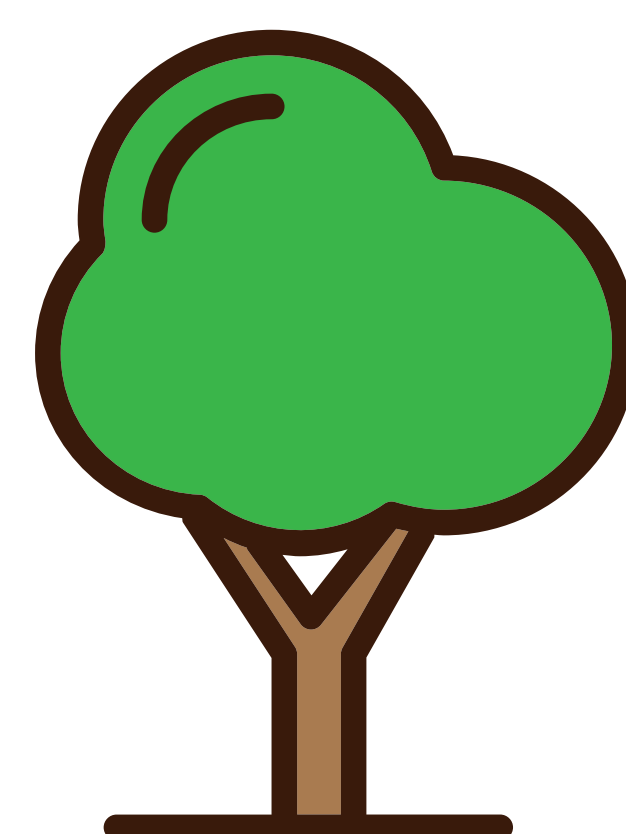
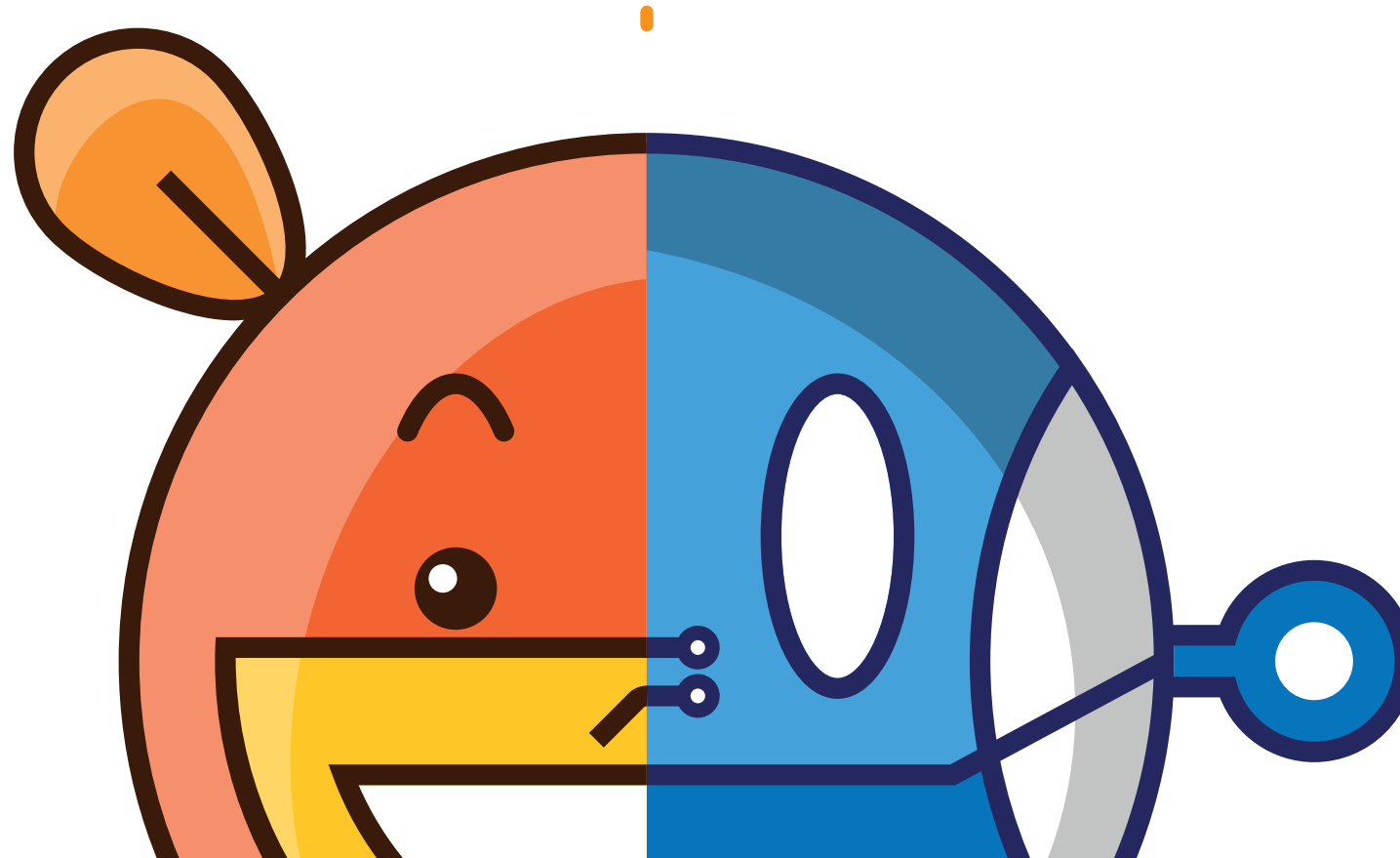
Al agua



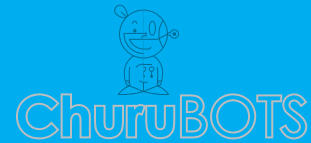
A la comunidad



A los animales



A las plantas



Instrucciones Taller de **IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS**

El moderador entrega a cada grupo las **“Tarjetas de Categorías”** y la **“Hoja de Problemas”** para iniciar el taller de identificación de problemas. Se dispondrá de 10 minutos para desarrollar cada uno de los tres problemas de la siguiente forma:

- A. En el numeral 1, cada grupo escribe el **“Problema 1”** que ha identificado.
- B. En el numeral 2 se escribe el problema en forma de pregunta (¿Por qué ocurre este problema?).
- C. A continuación, en el numeral 3, responden la pregunta del numeral 2.
- D. Finalmente, en el numeral 4, se realiza la pregunta de, **cómo** se puede resolver el problema descrito en la respuesta del numeral 3.

Estos pasos se repiten con el problema 2 y 3 dando 10 minutos de tiempo a cada problema.

Con los tres problemas identificados y desarrollados, el grupo procede a decidir cuál de los tres problemas les gustaría que se resolviera.

El moderador, escribe los problemas definitivos en el pizarrón y les asigna un número para realizar una votación y definir uno o dos problemas con los que se trabajará

Hoja de votación

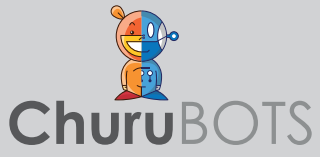
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Hoja de votación

1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Hoja de votación

1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			



Hoja de **PROBLEMAS**

1. Problema 1: _____
2. ¿Por qué? _____
3. Respuesta: _____
4. ¿Cómo podemos? _____

1. Problema 2: _____
2. ¿Por qué? _____
3. Respuesta: _____
4. ¿Cómo podemos? _____

1. Problema 3: _____
2. ¿Por qué? _____
3. Respuesta: _____
4. ¿Cómo podemos? _____

¿Cuál problema queremos resolver?

NUUESTRO GRAN INVENTO ES...

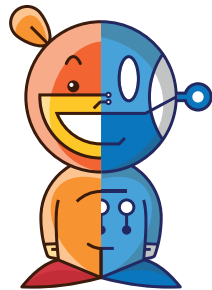
Se llama:

• _____

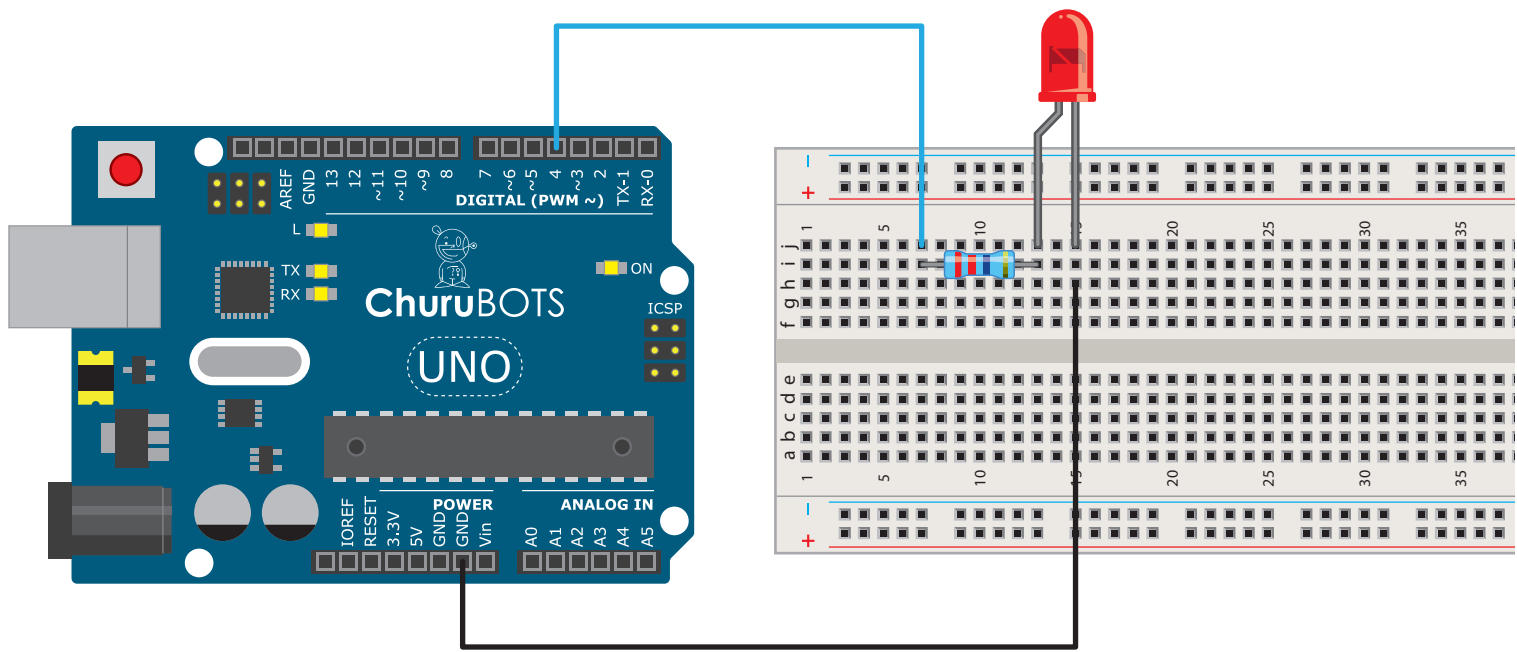
Y funciona así:

QUEREMOS QUE SE VEA ASÍ

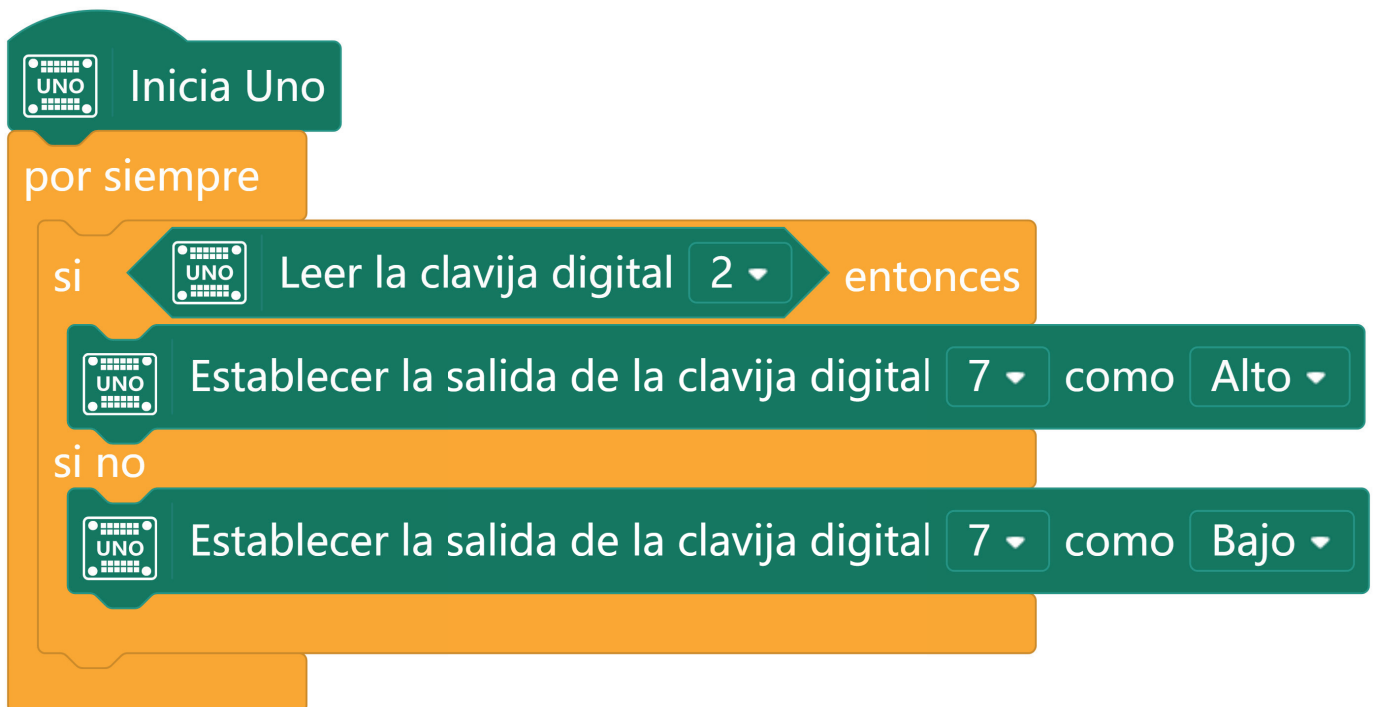
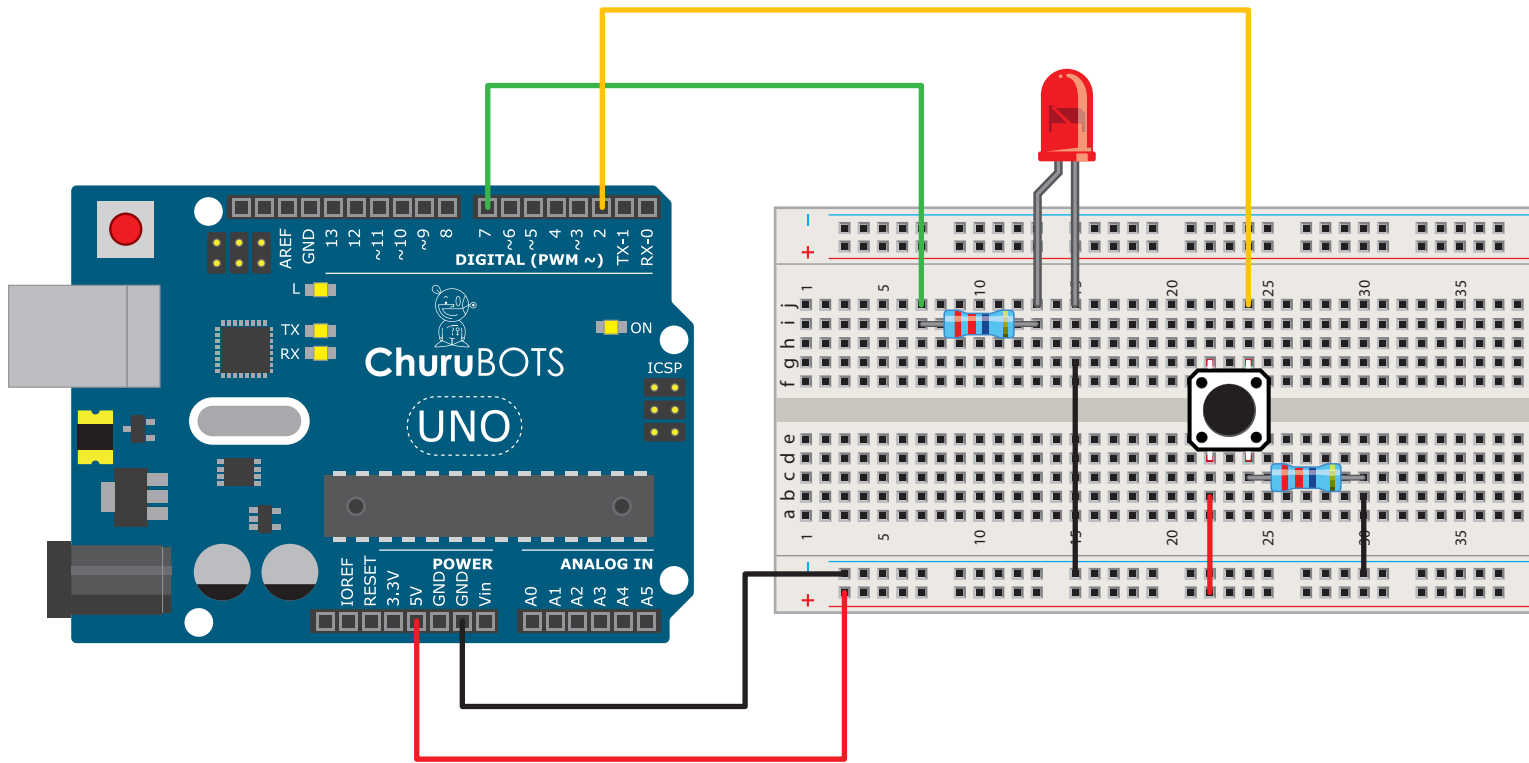
¿Qué partes o funciones tiene?	¿Qué elementos o materiales necesitamos?
• _____ →	• _____
• _____ →	• _____
• _____ →	• _____
• _____ →	• _____
• _____ →	• _____
• _____ →	• _____
• _____ →	• _____



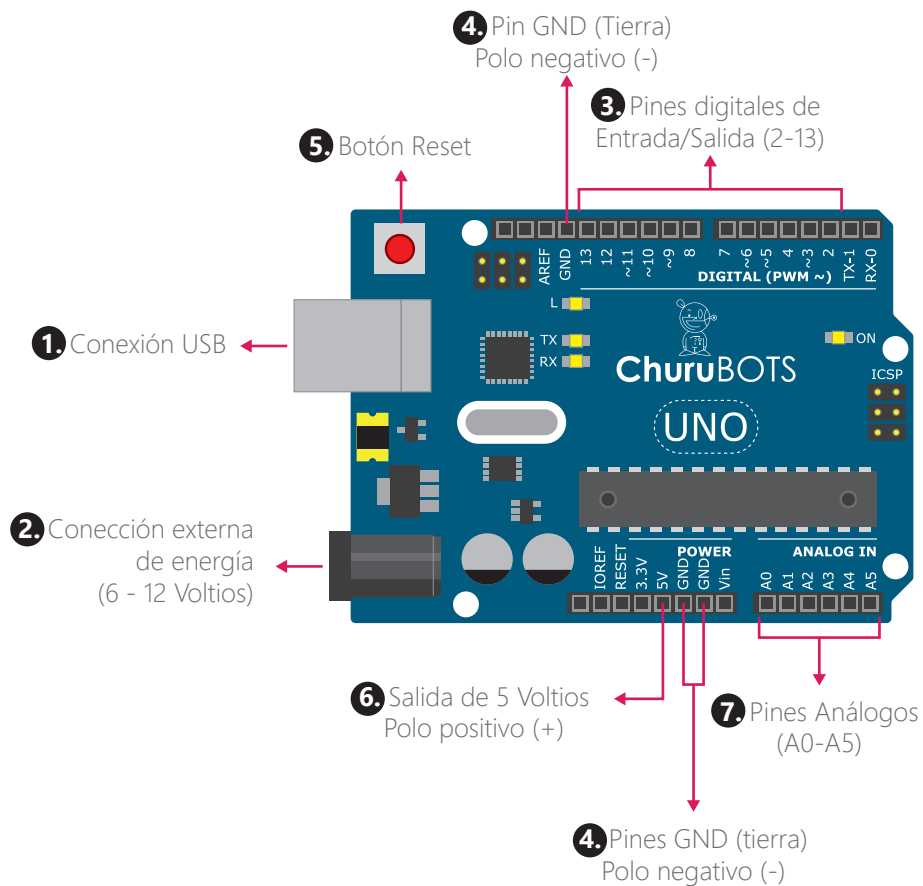
FICHA DE
INVENTO



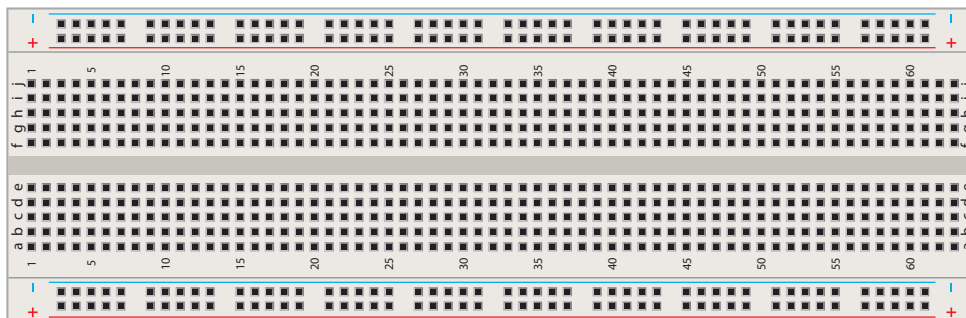
```
graph TD; A[Inicio Uno] --> B[por siempre]; B --> C[Establecer la salida de la clavija digital 4 como Alto]; C --> D[esperar 1 segundos]; D --> E[Establecer la salida de la clavija digital 4 como Bajo]; E --> F[esperar 1 segundos];
```



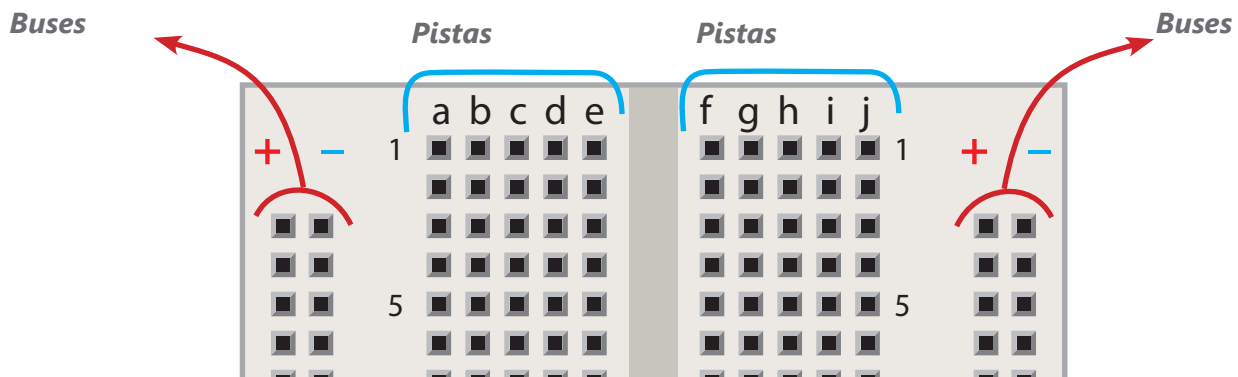
A continuación se identifica los componentes básicos de la placa UNO compatible con Arduino, que se usarán en este manual

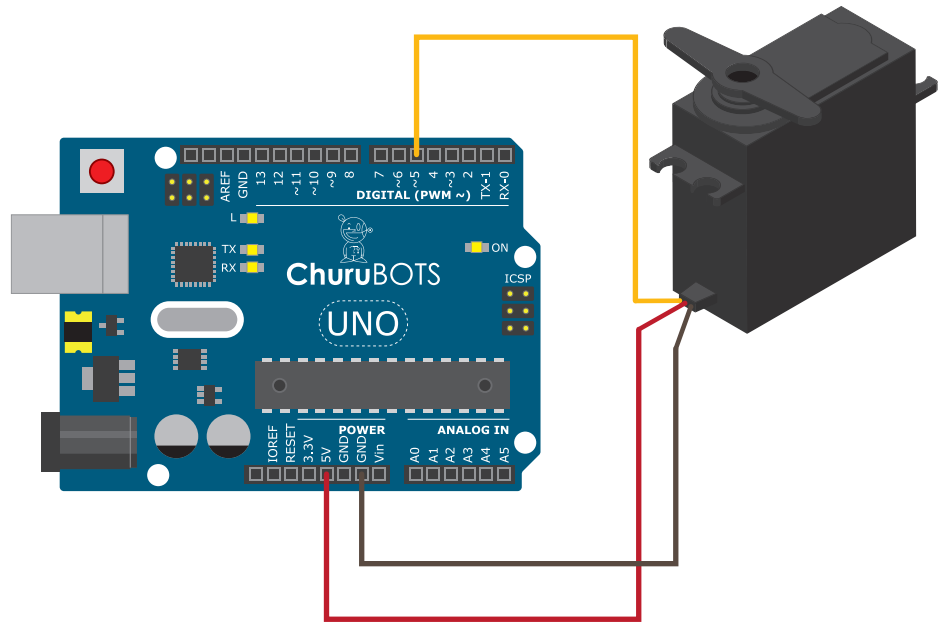


La **protoboard** es una placa de prototipado de circuitos, en ella podemos insertar cables de puente y diferentes dispositivos electrónicos para realizar pruebas sin tener que soldar los diferentes elementos.

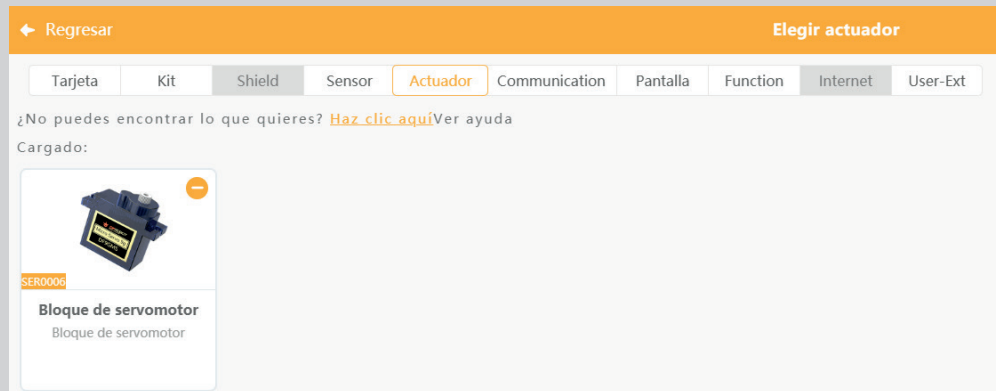


Los orificios de la **protoboard** están conectados en filas llamadas "**buses**" y columnas llamadas "**pistas**", tal y como se muestra en el gráfico.





Hacer click sobre el icono "Extensión"



Seleccionar "Bloque de Servomotor"

```

Inicia Uno
por siempre
  Establece la clavija 5 grado del servomotor como 35
  esperar 2 segundos
  Establece la clavija 5 grado del servomotor como 180
  esperar 2 segundos
  Establece la clavija 5 grado del servomotor como 0
  esperar 2 segundos
  
```