

Reto#3 - Jóvenes talento (Guía del formador primaria)

¡Hora de competir!

Estos retos se realizan con el fin de evaluar el proceso llevado a cabo por los estudiantes en los talleres de robótica y reconocer a aquellos que se destacan de manera particular por su desempeño, apropiación y disposición, para ser seleccionados como Jóvenes Talento. Por este motivo, se implementa un sistema de puntos, que permiten evaluar de manera cuantitativa la participación de cada estudiante, tanto en retos individuales como grupales (entendiendo la importancia de ambos).

Al finalizar los retos y, en general, los talleres de robótica del Programa de Educación Complementaria, la suma de los puntos acumulados por cada estudiante a lo largo de los retos y las sesiones, permitirá elegir a los Jóvenes Talento del Programa de Educación Complementaria – 2018.

Reto 3: ¿Quién quiere ser Millonario?



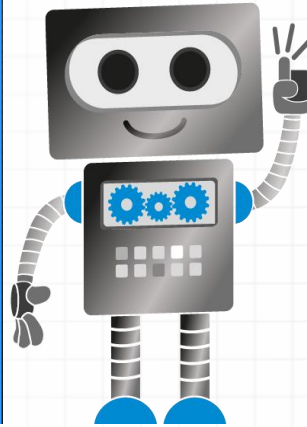
- 1. Materiales requeridos:** Diapositiva ¿Quién quiere ser Millonario?, scratch y kymo.
- 2. Tiempo límite:** 30 o 40 minutos.
- 3. Puntajes:** El puntaje se establecerá a partir del número de respuestas que obtenga cada representante del equipo, el facilitador deberá ir anotando el total de respuestas buenas ó malas obtenidas por el concursante.

El juego contiene un total de 20 preguntas, el facilitador podrá proponer otras más, se pueden realizar hasta 50 preguntas dependiendo de la dinámica del grupo. Inicialmente se establecen 20 preguntas básicas y se maneja el siguiente puntaje:

"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprog ráfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"

Nota: sí usted como facilitador desea realizar más preguntas deberá jugar con los puntajes y manejarlos como la secuencia presentada a continuación:

20	●	150 puntos
19	●	100 puntos
18	●	95 puntos
17	●	90 puntos
16	●	85 puntos
15	●	80 puntos
14	●	75 puntos
13	●	70 puntos
12	●	65 puntos
11	●	60 puntos
10	●	55 puntos
9	●	50 puntos
8	●	45 puntos
7	●	40 puntos
6	●	35 puntos
5	●	30 puntos
4	●	25 puntos
3	●	20 puntos
2	●	15 puntos
1	●	10 puntos



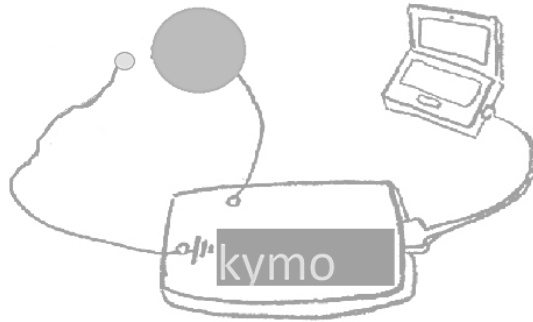
4. **Descripción:** Para este reto, se conformarán 5 equipos. Cada equipo elegirá un representante por ronda, y deberán realizar el juego ¿quién quiere ser Millonario?, el facilitador deberá organizar un computador con la kymo, el código en scratch y el botón hecho en aluminio conectado a barra espaciadora y deberá conectar el polo a tierra.

Los estudiantes que salgan a representar el equipo ubíquelos como se observa en la imagen, no deben estar tan cerca a la computadora, para que todos tengan la misma posibilidad de salir.

Además, explíqueles a los estudiantes que deberán tocar el polo a tierra y el botón, si sabe la respuesta.

Nota: Si observa que uno de los estudiantes está saliendo por salir y no sabe la respuesta se le resta 5 puntos, recuérdelos solo deberán salir si saben la respuesta. Además, se le restara 10 puntos al equipo o jugadores que diga la respuesta sin haber pulsado el botón.

-Si dos representantes del equipo llegan al mismo tiempo, deles la oportunidad a los dos que den la respuesta, pero primero se la dirán al facilitador al oído y este determinará la respuesta correcta o el que más se allá acercado a esta.



Los comodines son los siguientes:

- Sí observa que el estudiante tiene la idea de la respuesta, pero no está del todo correcta, puede utilizar uno de estos comodines, una vez utilizado el comodín se agotará.

Nota: cada integrante contará con la totalidad de puntos que gane su equipo en el reto, es decir, si un equipo gana los 150 puntos, CADA UNO DE SUS INTEGRANTES recibirá 150 puntos o dependiendo de lo que hayan obtenido.

4.1. Puntos adicionales: se asignarán puntos adicionales por los siguientes criterios:

- A nivel de equipo:
 - Trabajo en equipo → +10 puntos
 - Recursividad → +10 puntos
- A nivel individual:
 - Liderazgo y motivación grupal → +10 puntos

Notas aclaratorias sobre los puntos adicionales:

* Los puntos adicionales sólo serán asignados a las personas o grupos que cumplan con los criterios estipulados; en caso de no haber ninguno, los puntos adicionales serán desechados.

** Los puntos adicionales serán asignados a las personas o grupos que se hagan acreedoras de los mismos; es decir, si dos grupos sobresalen en el trabajo en equipo, ambos recibirán los 10 puntos adicionales.

***La decisión de asignar puntos adicionales, estará supeditada al facilitador, el cual deberá realizar una valoración objetiva del desempeño de los equipos y/o las personas en el reto.

5. **El ganador:** Se declarará ganador al equipo que obtenga más respuestas. Este equipo recibirá un incentivo de +10 puntos, independientes de los puntos adicionales mencionados en el ítem anterior.

Nota: En caso de presentarse un empate entre dos o más grupos, el facilitador definirá las posiciones a ocupar por cada uno, de acuerdo con su desempeño, estrategias empleadas, y demás aspectos que considere relevantes dentro de la competencia.

6. **Descalificación:** Serán motivo de descalificación los siguientes comportamientos:

- **Juego deshonesto:** Sabotear el desempeño o labor de otros equipos, o emplear prácticas inadecuadas para tomar ventaja en el reto.
- **Actitud o comportamiento conflictivo:** Evidenciar una actitud conflictiva, grosera o denigrante con los demás equipos.

Nota: Los anteriores criterios de descalificación aplican tanto para equipos de trabajo, como para integrantes que incurran en alguna de estas faltas.