

Sesión 55 – Torneo Medioevo

(Guía del formador Primaria)

Meta

En esta sesión aprenderemos los conceptos básicos de mecánica y los aplicaremos a nuestro robot y con lo que aprenderemos resolveremos el reto que nos propondrán.

Resumen

En esta sesión los estudiantes tendrán la oportunidad de conocer un poco de historia adentrándose al medioevo conociendo un poco sobre los nobles caballeros, sus escudos de armas y sus grandes hazañas a través de la elaboración de un caballero el cual le darán vida a la competición de las justas en la sesión 56.

posibilidad realizar el reto# 6 de Jóvenes Talento, el cual consiste en la competencia entre 2 equipos competirán con Innobot-caballero, el caballero lo fabricara cada equipo y lo colocara en el robot. El ganador del reto será quien derribe el caballero de su oponente.

Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Perfeccionarán la programación de movimientos del Innobot.
- Explorarán diversas programaciones para alcanzar los objetivos propuestos.
- Resolución de problemas.

Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
1	Bienvenida	Saludo por parte del facilitador	5 min	Asistencia
2	Elaboración caballero medieval	Realice una breve explicación y de las especificaciones de la elaboración del caballero.	40 min	- Material reciclable - Ficha caballero - Cinta de enmascarar
3	Ensamble del caballero al Innobot Programación Innobot	Invite a los estudiantes a poner sus caballeros en el Innobot.	15 min	Cinta de enmascarar Caballero elaborado
4	Torneo medieval Pygmo-caballero	Realice el torneo Medioevo	50 min	Cinta de enmascarar
5	Cierre	recoja el material.	10 min	

Descripción de las actividades

Exploración de conceptos

1. Bienvenida y toma de asistencia.

"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 reprográfico, 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"

2. Un poco de historia:

La época medieval fue dominada por el sistema feudal y el papel de los caballeros medievales fue muy destacado, tanto que cuando pensamos en la época medieval el primer pensamiento a menudo que nos llega es el de los caballeros medievales y sus damas. El deber de un caballero medieval era aprender a luchar, a manejar las armas, para poder así servir a su señor feudal de acuerdo con el Código de la Caballería. La edad media fue una época muy violenta en la historia europea.



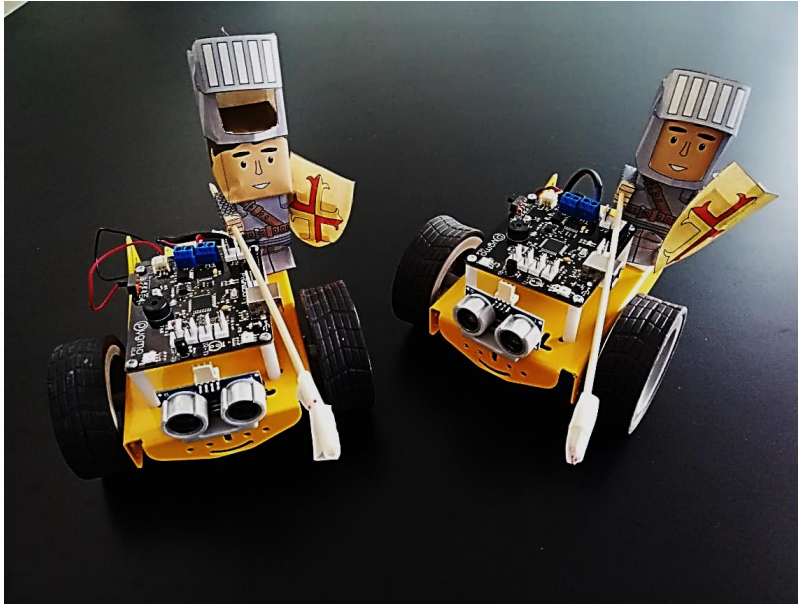
El caballero era un guerrero a caballo de la Europa medieval que servía al rey o a otro señor feudal como contrapartida habitual por la tenencia de una parcela de tierra, aunque también por dinero o como tropa mercenaria. El caballero era por lo general un hombre de noble cuna que, habiendo servido como paje y escudero, era luego ceremonialmente ascendido por sus superiores al rango de caballero. Durante la ceremonia el aspirante solía prestar juramento de ser valiente, leal y cortés, así como proteger a los indefensos.

Convertirse en un caballero era parte del acuerdo feudal. A cambio de su servicio militar, el caballero recibía un feudo. En la Baja Edad Media, muchos caballeros prospectivos comenzaron a pagar "dinero de protección" a su señor para que así no tendrían que servir en el ejército del rey.

Motivación: Exploración de conceptos previos

2. En este espacio invite a los estudiantes a investigar en los computadores *(si cuenta con internet, si no cuenta con internet solicitarlo en la sesión anterior)* sobre los escudos de armas utilizados por los caballeros, deberán escoger uno o crear su propio escudo de armas con su respectivo nombre y una breve descripción.

3. Fabricación del caballero



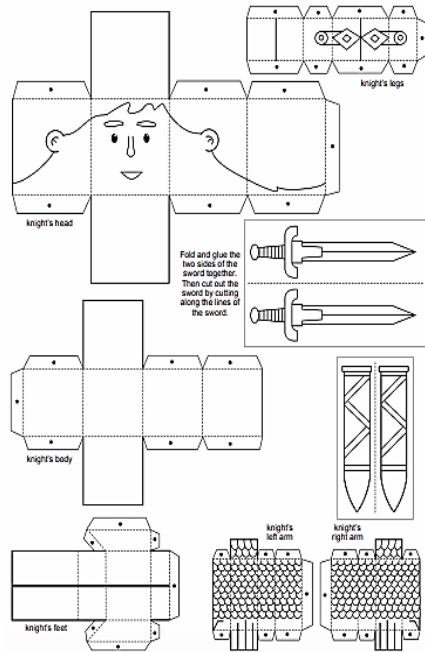
Materiales

- Ficha caballero
- Escudo elaborado por los estudiantes
- Palo de chuzo delgado de 19 cm
- Cinta de enmascarar

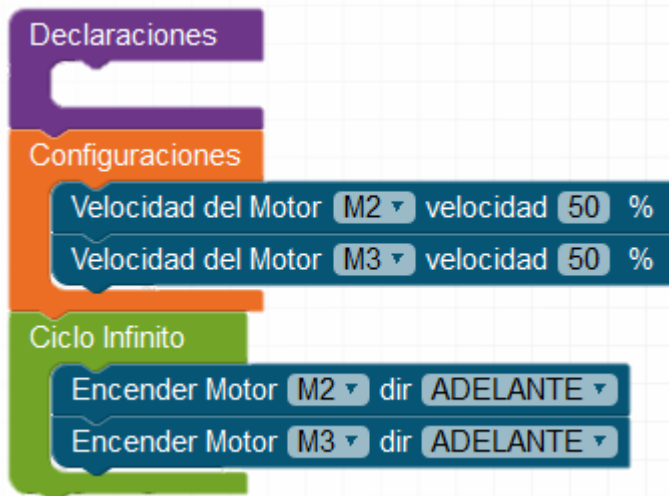
Construcción del caballero

Paso 1

Invite a los estudiantes a elaborar el caballero opción 1 ficha, y su respectivo escudo. Tenga en cuenta que para el reto deberán tener similares los caballeros para ser equitativos en el juego.



3. Ubique al caballero a un costado del Pygmo de tal forma que al momento de iniciar la justa se pueda derribar
 Luego invite a los estudiantes a realizar la programación para el reto, pueden proponer un reto grupal más complejo.

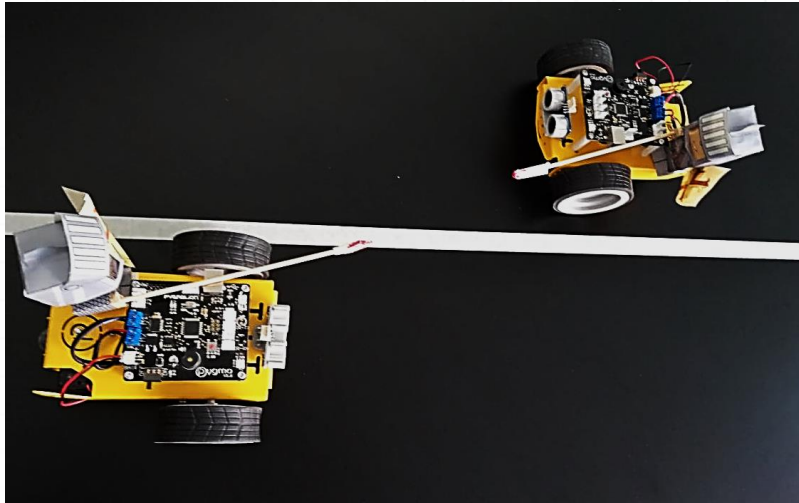


4.

Reto “Torneo Medioevo”

Este reto consiste en que 2 equipos competirán con su Pygmo caballero, el caballero lo fabricara cada equipo y lo colocara en el robot. El ganador del reto será quien derribe el caballero de su oponente.

En este espacio disponga de la pista, ubique una línea en el centro para diferenciar los dos bandos y realice el reto con los estudiantes.



Valoración y cierre

5. Recoja el material y organice el espacio.

Tips de la sesión



- ✓ Realizar las explicaciones conceptuales de la clase; sin embargo, recuerde que usted también puede adicionar datos, ejemplos u otro tipo de aspectos a la explicación que realiza a los estudiantes. Que lo proporcionado en la guía, facilite su práctica más no la limite.
- ✓ Recuerde: si durante la sesión nota que los estudiantes están algo agotados o distraídos, ¡tómese 5 minutos y realice una pausa activa! Esto ayudará a que ellos se distraigan un poco y puedan retornar a las actividades con mayor dinamismo.

"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 reprográfico, 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"