

Propuesta de jóvenes talento

(Guía del formador secundaria y primaria)

¿Qué busca el Programa de Jóvenes Talento?

Jóvenes talento es un programa que busca premiar a los estudiantes más destacados en los talleres de robótica de la jornada de Educación Complementaria – 2018, por su esfuerzo, dedicación, entrega y desempeño sobresaliente –a nivel individual y grupal- durante las diferentes sesiones. De igual modo, Jóvenes Talento busca incentivar a los jóvenes a que continúen involucrándose en los procesos de formación y, sobre todo, a que sigan creyendo en ellos mismos, en sus habilidades y competencias.

¿A quién está dirigido?

Cómo se mencionó anteriormente, Jóvenes Talento se dirige a aquellos estudiantes que hicieron parte del proceso de formación en robótica, en las jornadas de Educación Complementaria de la Alcaldía de Medellín.

¿Cómo se realiza el proceso de selección?

Teniendo en cuenta la cantidad de niños, niñas y jóvenes que participan en los talleres de robótica de la jornada de Educación Complementaria, y reconociendo que todos ellos poseen numerosas habilidades de desempeño, se hace necesario implementar una metodología que permita valorar y medir el proceso llevado a cabo por cada uno, para así seleccionar a los 25 estudiantes que destaquen de manera más evidente entre los demás y que, por ende, puedan ser llamados “Jóvenes Talento 2018”.

Para la selección, se llevarán a cabo una serie de retos individuales y grupales, que permitirán realizar un seguimiento al proceso de educación en robótica emprendido por los estudiantes, y cuantificar el desempeño y avance de cada uno de ellos. Estos retos, están programados para las siguientes fechas:

Reto	Semana	Carácter
Sesión reto 1	Semana 15	Grupal
Sesión reto 2	Semana 20	Grupal
Sesión reto 3	Semana 18	Individual
Sesión reto 4	Semana 32	Grupal
Sesión reto 5	Semana 38	Individual-Grupal

¿Qué se busca evaluar con cada uno de los retos?

Cada uno de los retos propuestos, está orientado a evaluar ciertas temáticas abordadas en los talleres, o aptitudes de los estudiantes; esto tendrá una variación de acuerdo al reto que se vaya a

"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"

ejecutar. Sin embargo, a continuación, se presentan una serie de criterios base que pueden ser evidenciados de manera directa o indirecta en cada uno de los retos y que, de una u otra manera, deberán ser tenidos en cuenta por el facilitador a la hora de asignar los puntos:

En los retos grupales se evaluará:

- Trabajo en equipo
- Escucha activa entre los integrantes
- Asignación y cumplimiento de roles
- Creatividad e innovación
- Apropiación de conceptos
- Aprendizaje aplicado
- Liderazgo de algún integrante

En los retos individuales, se evaluará:

- Apropiación de conceptos
- Aprendizaje aplicado

Escala de valoración

Cada reto, contará con unos criterios específicos que serán valorados por puntuación en una escala de 10 a 50. De igual modo, se asignarán puntos adicionales a la(s) persona(s) o grupos que logren cumplir con criterios extra o plus definidos dentro de los retos.

Selección de los Jóvenes Talento 2018

Conforme se efectúen los retos en las instituciones, se realizará la recolección y registro de puntos obtenidos por cada estudiante de las diferentes instituciones educativas, con el fin de llevar un registro periódico organizado del proceso de cada uno de ellos.

Al finalizar las semanas de formación, se realizará la totalización de los puntos obtenidos por cada estudiante a lo largo del proceso, y a ello, se sumarán los puntos obtenidos por porcentaje de asistencia y constancia durante todo el programa. Los 15 estudiantes que mayor puntuación obtengan, serán elegidos como Jóvenes Talento 2018.

Condiciones generales del proceso

1. **Asignación de puntos:** Los facilitadores estarán facultados para asignar los puntos a las personas o grupos que participen de los diferentes retos. Para ello, los facilitadores deberán basarse en una evaluación objetiva de los criterios dispuestos para cada reto, así como del

"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"

desempeño evidenciado por los estudiantes o equipos de trabajo. Bajo ninguna circunstancia, los facilitadores tendrán la potestad de asignar puntos adicionales por criterios que no estén estipulados dentro de los retos.

2. **Recolección de puntos:** Para asegurar que la recolección y el registro de puntos por cada estudiante se den de manera organizada, los facilitadores contarán como máximo con una semana después de cada reto, para enviar los puntos obtenidos por cada uno de los participantes de los grupos. La fecha exacta de este envío, será determinada según la fecha por el Profesional de Educación, quien estará encargado de llevar el registro de puntos detallado de cada estudiante. En caso de que el facilitador no envíe a tiempo los puntos de sus estudiantes, estos no serán tenidos en cuenta para la sumatoria final.

3. **Participación de los estudiantes:** La asignación de puntos por asistencia, no será calificada por el número de veces que asista el estudiante, sino por el porcentaje de asistencia desde el momento en el que ingrese al programa, ya sea al inicio o en la mitad del proceso. Esta forma de valoración permitirá asegurar que sea tenida en cuenta la constancia y permanencia de cada estudiante, aun cuando este no haya podido ingresar desde el principio al programa.

PYGMALION®
Piensa • Construye • Aprende

"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"

PYGMALION®

Piensa • Construye • Aprende

PYGMALION®

Piensa • Construye • Aprende

"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"

Sesión 03: NOMBRE DE LA SESIÓN

4

PYGMALION®

Piensa • Construye • Aprende

PYGMALION®
Piensa • Construye • Aprende

"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"

Sesión 03: NOMBRE DE LA SESIÓN

5