

## Sesión 15 – Práctica 2 -Módulo de proyectos

(Guía del formador secundaria)

### Meta

1. Fortalecer los conocimientos adquiridos en el módulo de electrónica, mediante la creación de un proyecto que vincule algunas de las temáticas abordadas a lo largo de las sesiones.
2. Promover en los estudiantes la resolución de problemas y creación de oportunidades de mejora, mediante la formulación y desarrollo de proyectos.
3. Construir un prototipo de acuerdo con lo propuesto en la sesión pasada de proyectos.

### Resumen

En esta sesión, los estudiantes ejecutaran el montaje de los proyectos planteados en la sesión anterior del modulo de proyectos, la idea es que utilicen los elementos del kit de electrónica para estos montajes y recuerde que solo tienen 2 horas para ejecutar todo.

### Al completar esta sesión, los estudiantes:

- Aprenderán a montar un prototipo.
- Repasarán conceptos abordados en el modulo de electrónica.
- Aplicarán su capacidad de solucionar problemas.
- Realizarán actividades que ponen en juego sus conocimientos.
- Participarán en retos que les permitirán acumular puntos para el programa de Jóvenes Talento.

### Vocabulario contextualizado de la sesión

### Proyecto

Es la idea de algo que se piensa hacer, y para la cual se establece un modo determinado y una serie de recursos necesarios. En suma, es el conjunto de acciones, medios y recursos que se emplean para alcanzar un objetivo determinado.

### Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida	Toma de asistencia al grupo	Lista de asistencia	5 min
2	Recordar los proyectos	Contar a los estudiantes de qué trata el módulo de		10 min

"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"

		proyectos y cuál será su fin a lo largo de las sesiones.		
3	Revisar el material	Revise el material muy bien para que a la hora de montar el prototipo no le falte nada		10 min
4	Planear el montaje	Vuelvan a plantear el prototipo para que puedan ratificar si los pasos y busquen la mejor estrategia		10 min
5	Realizar montaje	Realizar el prototipo		40 min
6	Pruebas de montajes y hacer una evidencia fotográfica	Haga que cada grupo realice la exposición de su proyecto		20 min
7	Realice la importancia de ejecutar un proyecto por medio de una pregunta	Por ultimo haga una breve charla con los estudiantes y explíqueles la importancia de solucionar los problemas cotidianos por medio de la tecnología		10 min
8	Cierre	Recoger material y organizar espacio. Solucionar dudas.		15 min

## Descripción de las actividades

### Motivación: Exploración de conceptos previos

1. Comience la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, y realizando la toma de asistencia.
2. Cuente a los estudiantes qué es el módulo de proyectos, en qué consiste y cuál es su objetivo.
3. Recuérdeles Todos estos proyectos son realizables, ya que en el curso hemos trabajado con los materiales que estos proyectos requieren, los estudiantes simplemente deben pensar la parte de la programación y el montaje, se requiere bien estético y que llame la atención, recuérdeles que solo tienen dos horas para realizar el montaje de los proyectos.

## Acercamiento y construcción de conceptos

"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"

- Retome la ficha de los proyectos e indíqueles que muchas veces un proyecto puede ser muy sencillo, pero en la justificación y explicación el uso del mismo puede tomar mucha fuerza.

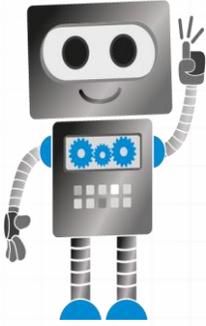
Módulo de Proyectos	
Nombre del Proyecto	
Responsable:	
Pregunta Orientada al Proyecto:	
¿Qué Materiales Utilizarías?	
Lluvia de ideas:	Diseño: <i>(Elabore aquí un dibujo sobre su proyecto)</i>

- Revise el material para el proyecto.
- Realice el montaje y recuérdelos que solo tienen 40 minutos para terminarlo.
- Indíqueles que salgan al frente de todos y que justifiquen y expliquen sus proyectos.

## Valoración y cierre

- Haga una charla de los proyectos y de los mensajes motivacionales sobre la solución de problemas ciudadanos y que ellos son capaces de realizar lo que se propongan.
- Recoja el material empleado en la sesión y resuelva las dudas e inquietudes de los estudiantes.

## ¡Tips para la sesión!



- ✓ Revise muy bien los materiales.
- ✓ Motive a los estudiantes sobre el módulo de proyectos, genere en ellos otra perspectiva y anímelos a la elaboración de las actividades.
- ✓ Ayúdeles a que realicen montajes sencillos, prácticos y que llamen la atención.
- ✓ Realice un repaso de las sesiones para que ellos sepan que ya han realizado estos circuitos.
- ✓ Mire la lista de materiales para que le de una idea a los estudiantes de lo que pueden construir.

## Bibliografía

Julián Pérez Porto y María Merino. Definición de proyecto, Publicado: 2008. Actualizado: 2012. Recuperado de: <https://definicion.de/proyecto/>

David Gomez, Bien pensado, ¿Qué es el Design Thinking? Publicado: 2016. Recuperado de: <http://bienpensado.com/que-es-el-design-thinking/>