

Sesión 19 – Programación a prueba

(Guía del formador secundaria)

Meta

Poner en practica lo aprendido en las sesiones anteriores por medio de una serie de retos.

Resumen

En esta sesión los estudiantes van a poner a prueba todos los conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores, se van a realizar una serie de retos de figuras geométricas y el innobot, las van a realizar por programación.

Al completa esta actividad, los estudiantes:

- Fortalecerán lógica de programación
- Realizar figuras geométricas con un robot
- Ejecutarán el reto 2 de Jóvenes Talento
- Fortalecerán la programación de motores

Flujo de la sesión

N°	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida		Lista de asistencia	5 min
2	Explicación de los retos			10 min
3	Reto 1 zigzag		PygmalionIDE Innobot	20 min
4	Reto 2 cuadrado		PygmalionIDE Innobot	15 min
5	Reto 3 triangulo		PygmalionIDE Innobot	15 min
6	Reto 4 hexágono		PygmalionIDE Innobot	20 min
7	Reto 5 circulo		PygmalionIDE Innobot	15 min
8	Verificación de puntos			15 min
9	Cierre			5 min

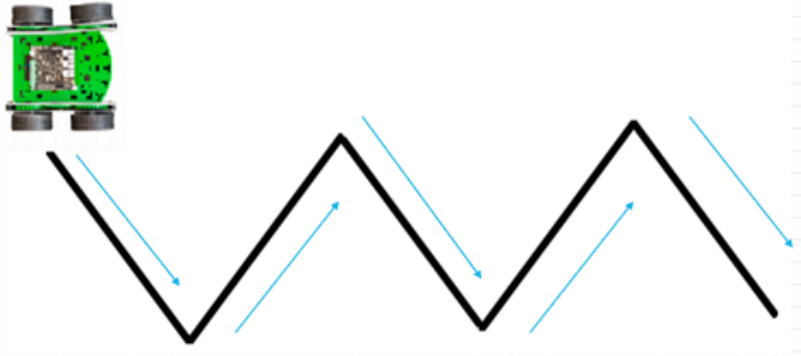
Descripción de actividades

1. Comience la sesión dando la bienvenida a los estudiantes, y realizando la toma de asistencia.
2. Hable del reto 2 y dígales que pongan muy buena disposición para que logren hacer las 6 pruebas.

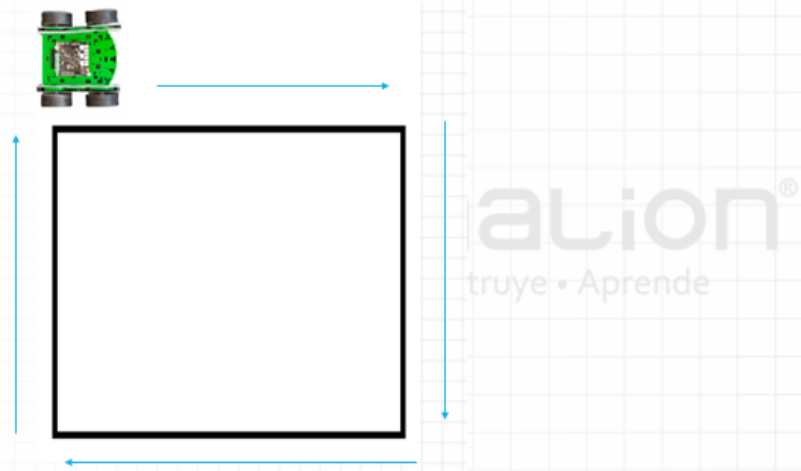
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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"

Acercamiento y construcción de conceptos

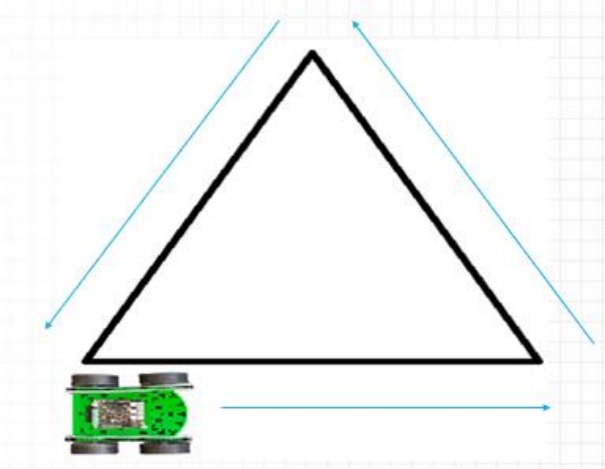
3. Reto 1, zigzag.



4. Reto 2, cuadrado.

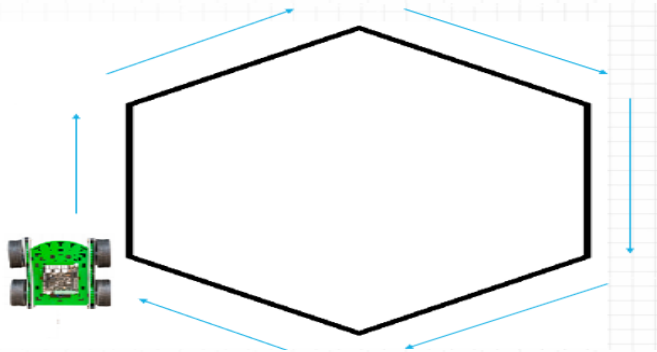


5. Reto 3, triangulo.

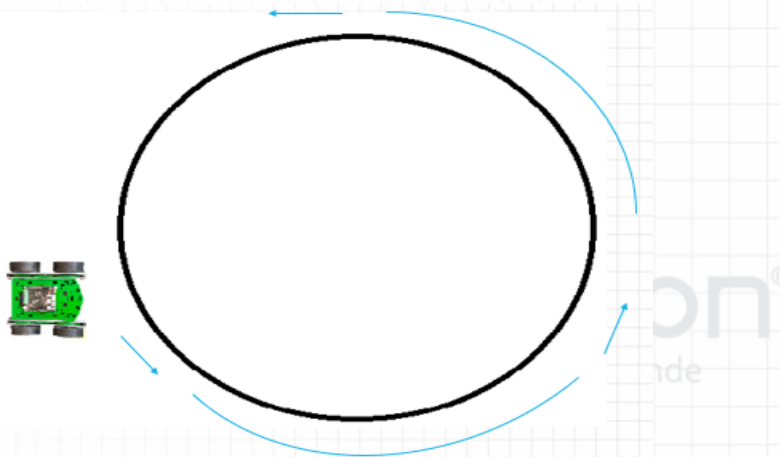


"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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"

6. Reto 4, hexágono.



7. Reto 5, Circulo.

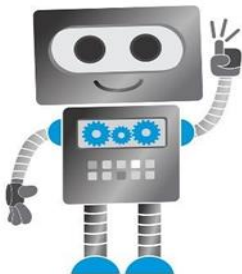


8. Verificación de puntos.

Cierre y valoración

9. Recoja el material de clase, resuelva dudas y organice el espacio de trabajo.

Tips de la sesión



- ✓ Recordar las figuras geométricas
- ✓ Recuérdeles la función “delay” o “esperar”.
- ✓ Despeje el área para las figuras.
- ✓ Establezca las reglas de competencia.
- ✓ Despeje el área donde van los innobots a competir.

"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"