

Sesión 20 – Grandes creaciones

(Guía del formador secundaria)

Meta

1. Fortalecer los conocimientos adquiridos en el módulo de robótica, 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.

Resumen

En esta sesión, los estudiantes desarrollarán el proyecto previamente planeado con relación al módulo de robótica. Finalmente, se dispondrá un espacio de socialización en el cual cada equipo exhibirá el proyecto realizado y la finalidad del mismo.

Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Repasarán conceptos abordados en los talleres de robótica.
- Aplicarán su capacidad de solucionar problemas.
- Desarrollarán el proyecto previamente planeado.

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	10 min
2	Retomando proyectos	Recuento de la sesión previamente abordada de proyectos.	Hojas con los proyectos formulados previamente por equipos	15 min
3	Desarrollo de los proyectos	Cada equipo desarrolla el proyecto planteado en la sesión anterior.		70 min
4	Socialización	Cada equipo socializa el proyecto realizado.		20 min
5	Cierre	Recoger material y organizar espacio. Solucionar dudas.		5 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. Realice un recuento de lo abordado en la sesión anterior de proyectos; en este punto, retome los pasos para realizar un proyecto y regrese a cada equipo la hoja con la propuesta realizada durante dicha sesión.

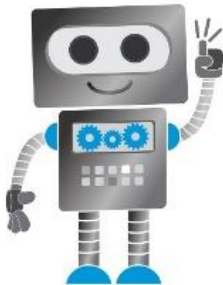
Acercamiento y construcción de conceptos

3. Partiendo de la propuesta realizada con antelación, cada equipo desarrollará su proyecto. Tenga en cuenta aclarar que si bien no se requiere realizar el producto final (sea montaje, robot, etc.), sí es necesario desarrollar, por lo menos, un prototipo claro del proyecto planteado. Para ello, los estudiantes pueden hacer uso de carteles, videos, tutoriales o demás elementos que se les ocurran, por medio de los cuales puedan dejar una evidencia física de la idea proyectada.

Valoración y cierre

4. Cuando finalicen los procesos de creación, disponga un espacio para socializar los proyectos desarrollados por cada equipo. Esto permitirá visualizar y resaltar la labor de cada grupo de estudiantes, así como generar un espacio de intercambio de ideas entre los mismos.
5. Recoja el material y organice el espacio. Solucione las dudas de los estudiantes y recuérdelos que en la próxima sesión se dará inicio al módulo de robótica. En función de esto, invítelos a pensar qué relación tiene el módulo de electrónica y lo abordado en el mismo, con las temáticas de robótica.

¡Tips para la sesión!



- ✓ Cuando los estudiantes conformen los equipos para desarrollar el proyecto, no olvide hacer mucho énfasis en la importancia que tiene definir roles de trabajo dentro de cada equipo, pues esto facilitará la labor y permitirá que el proyecto sea más organizado.
- ✓ Acompañe a los estudiantes en el desarrollo de su proyecto solucionando sus dudas, e incluso, ayudándolos a enfocar un poco sus ideas. Sin embargo, no permita que su opinión o intereses desplacen los suyos. Recuerde: uno de los fines del módulo es dar a los estudiantes la oportunidad de construir, pensar y solucionar situaciones de manera autónoma.
- ✓ 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.

Bibliografía

- Youngmarketing.co (2017). ¿Por qué fomentar el emprendimiento y creatividad en la educación?. Referenciado desde: <http://www.youngmarketing.co/por-que-fomentar-el-espíritu-emprendedor-en-las-escuelas/>
- Tamayo, Mario (2005). Investigación para niños y jóvenes. México, Limusa. Referenciado desde: https://books.google.com.co/books?id=87eKoxaatOQC&pg=PA85&lpg=PA85&dq=importancia+de+proyectos+en+ni%C3%B1os+y+j%C3%B3venes&source=bl&ots=S5JvRoRAH9&sig=7wtLhuhPupEXsrIYVeDEud2_bc&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj5uPd-KLVAhVDWSYKHQGEbPAQ6AEIUDAG#v=onepage&q=importancia%20de%20proyectos%20en%20ni%C3%B1os%20y%20j%C3%B3venes&f=false