

Sesión 24 – Practica 3, Módulo de proyectos

(Guía del formador secundaria)

Meta

Planear un reto botellas con los estudiantes.

Resumen

En esta sesión los estudiantes van a plantear un nuevo reto, donde los estudiantes crearan las condiciones, la pista y demás cosas.

Al completar esta sesión, los estudiantes:

- Realizaran un reto botellas.
- Sabrán que es lluvia de ideas.
- Trabajarán en equipo.

Vocabulario contextualizado

Reto

Un reto es una invitación al duelo, una provocación o un desafío.

Flujo de la sesión

N°	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida	Tome lista de asistencia	Lista de asistencia	5 min
2	Especificaciones del reto	Diga las especificaciones del reto.		20 min
3	Lluvia de idea de los estudiantes	Que los estudiantes aporten a la construcción del reto		30 min
4	Construcción de la pista de duelo	Plasme la idea del reto en el dibujo de la pista		20 min
5	Lista de materiales	Hagan la lista de materiales		20 min
6	Escribir ficha de proyectos	Que todos los grupos hagan la ficha de proyectos	Ficha de proyectos	20 min
7	cierre	Resuelva dudas, recoja el material y organice la zona de trabajo		5 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"

Descripción de actividades

1. Realice un saludo de bienvenida y tome la asistencia.
2. Recuérdeles que es el modulo de proyectos y explíqueles que ellos van a crear un reto como proyecto.

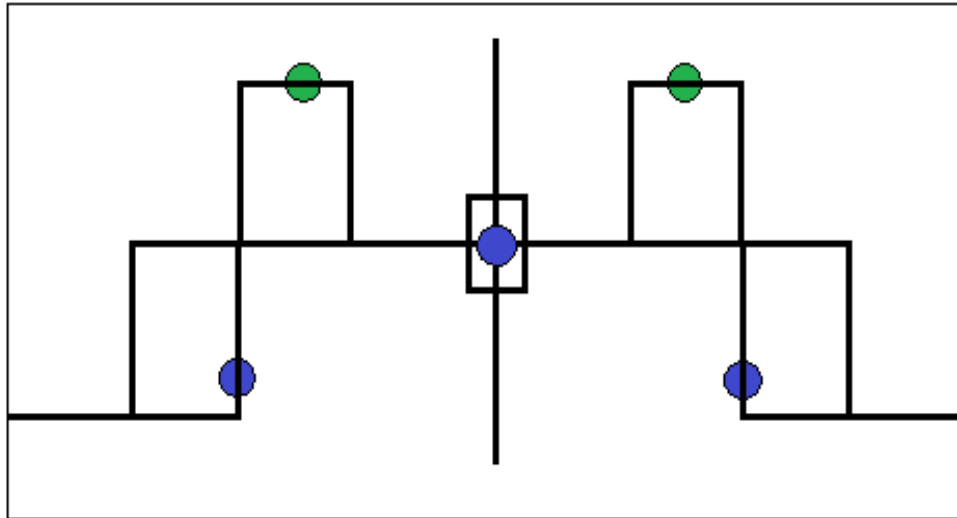
Acercamiento y construcción de conceptos

3. Especificaciones del reto:
 - I. Deben ser seguidores de línea negra
 - II. La pista debe ser una cartulina blanca.
 - III. Debe ser tipo competencia entre dos equipos.
 - IV. Los obstáculos son botellas.
 - V. El final debe ser agarrar una botella donde se unen los dos caminos O que sea tipo carrera.
4. Haga una lluvia de ideas para el reto y recuerde que su trabajo como facilitador es que el reto sea programable.



"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"

5. Realice el bosquejo de la pista en el tablero, a continuación, observaran un ejemplo de un reto.



6. Materiales

- Cartulina blanca
- Cinta aislante negra
- Botellas

7. Ficha de proyectos

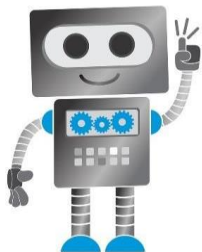
Módulo de Proyectos	
Nombre del Proyecto	
Nombres de los integrantes:	
Pregunta Orientada al Proyecto:	
¿Qué Materiales Utilizarías?	
Lluvia de ideas:	Diseño: (Elabore aquí un dibujo sobre su proyecto)

"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"

Valoración y cierre

8. Recoja las fichas y organice la zona de trabajo.

Tips de la sesión



- ✓ En la lluvia de ideas maneje la cordura de las propuestas.
- ✓ Anime a todos a participar.