

## Sesión 25 – Practica 4, Modulo de proyectos

(Guía del formador secundaria)

### Meta

Desarrollar el reto botellas planteado en la sesión pasada con los estudiantes.

### Resumen

En esta sesión los estudiantes van a desarrollar el reto de botellas que crearon en la sesión anterior y pondrán a prueba su lógica de programación.

### Al completar esta sesión, los estudiantes:

- Realizarán un reto botellas.
- 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	Construcción de la pista	El facilitador construye la pista	Cartulina blanca Cinta negra	10 min
3	Afinación de los carros	Cada grupo debe ajustar su carro		10 min
4	Programación del reto	Deben programar el reto		40 min
5	Pruebas y últimos ajustes	Deben ensayar los innobot y hacer los últimos ajustes		20 min
6	Reto botellas.	Empiezan a competir los grupos.		30 min
7	cierre	Resuelva dudas, recoja el material y organice la zona de trabajo		5 min

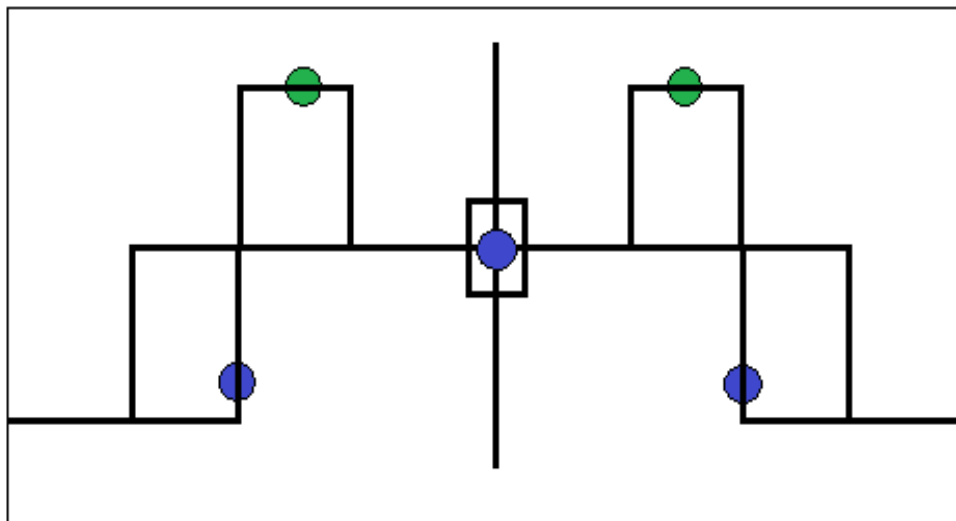
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico,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

## 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. El facilitador construye la pista.



5. Los grupos deben ajustar los carros.
6. Realizar la programación del reto.



"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"

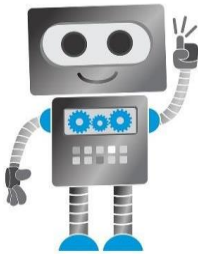
7. Prueban los carros y hacen los últimos ajustes.
8. Pueden competir.



## Valoración y cierre

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

## Tips de la sesión



- ✓ Revise bien todos los innobots.
- ✓ Anime a todos a participar.
- ✓ Tener las pilas cargadas para la competencia.