

## Sesión 42 – Simón say

(Guía del formador secundaria)

### Resumen

Realizar un juego para fortalecer la concentración y memoria de los estudiantes.

### Meta

En esta sesión los estudiantes volverán a utilizar la protoboard para montar un circuito que nos va a servir para jugar simón say, este juego les va a poner a prueba la memoria y a su vez la va a ir entrenando.

### Al completar esta actividad, aprenderán:

- Recordaran montajes del modulo 1.
- Fortalecerán la memoria por medio del juego.

### Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida	Breve repaso de la sesión anterior y toma de asistencia.	Lista de asistencia	10 min
2	Explicación de juego Simón say	Explicar a los estudiantes como es la secuencia de luces de Simón say.		
3	Montaje electrónico	Realice los últimos ajustes de las guitarras.	Kit de electrónica	20 min
4	programación	Explique detalladamente el reto 3 de jóvenes talentos	Code	10 min
5	Jugar simón say	Entrar a la página de guitar flash, jugar utilizando nuestro montaje.		60 min
7	Cierre.	Recoger material, dudas e inquietudes.		10 min

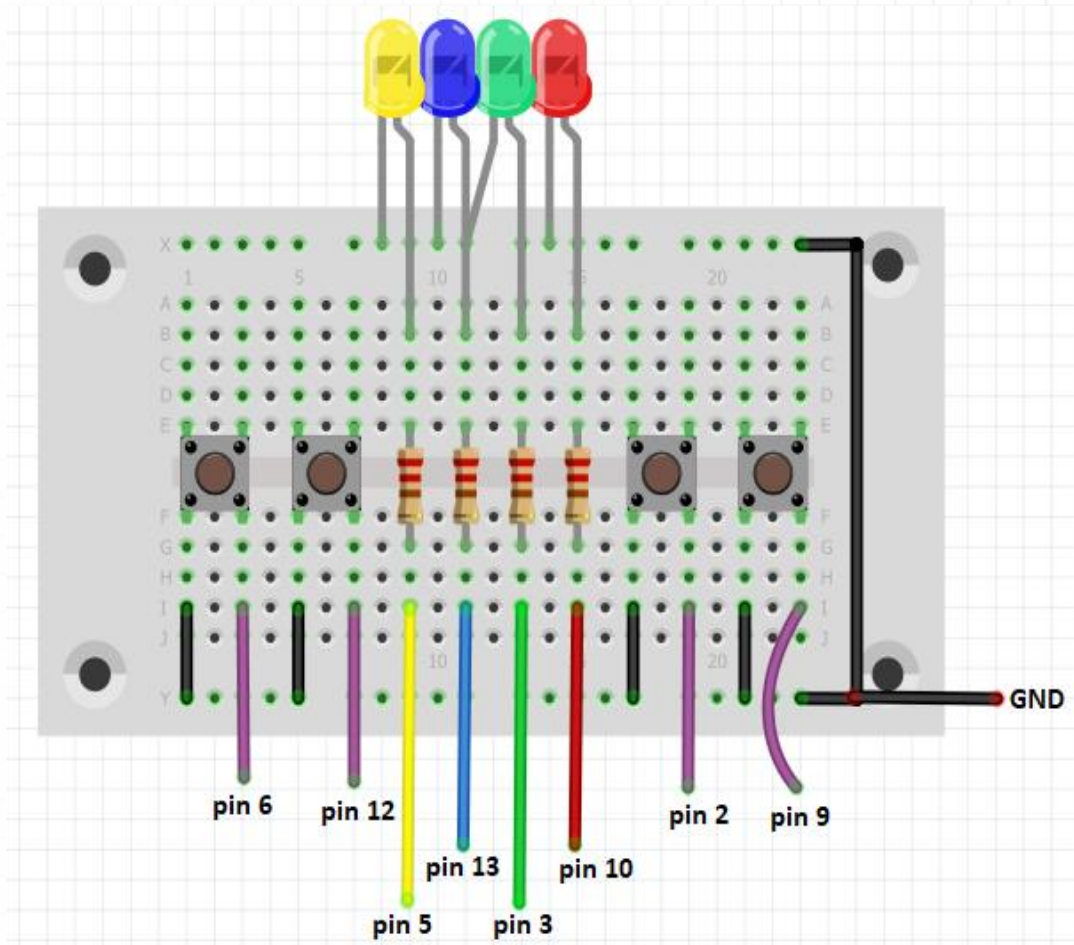
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico,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

## Descripción de las actividades

1. Haga un saludo de bienvenida y tome la asistencia.
2. Explíqueles que en esta sesión van a realizar el juego de Simón say, explíqueles de que trata.

## Acercamiento y construcción de conceptos

3. Realice el montaje electrónico como muestra la siguiente imagen.



4. Ahora realicemos la programación.

<https://learn.sparkfun.com/tutorials/sik-experiment-guide-for-arduino---v32/experiment-16-simon-says>

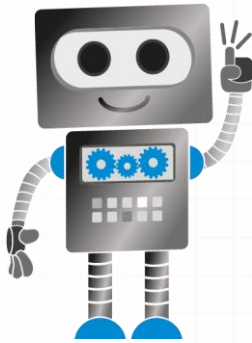
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico,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

**NOTA:** Puede acceder en este link para la programación, de no tener el programa llévelo en una memoria.

## Valoración y cierre

- Invítelos a jugar, **el ganador es el que logre grabarse 13 secuencias.**

## Tips de la sesión



- ✓ Revise los kits de electrónica que si tenga lo necesario para realizar el montaje.
- ✓ Lleve el programa en una USB.
- ✓ Intente utilizar los leds de los colores del montaje por estética del juego.

## Bibliografía

- Learn.sparkfun.com, Simon say  
<https://learn.sparkfun.com/tutorials/sik-experiment-guide-for-arduino---v32/experiment-16-simon-says>

PYGMALION®  
Piensa • Construye • Aprende

"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"

PYGMALION®  
Piensa • Construye • Aprende

"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"

PYGMALION®  
Piensa • Construye • Aprende

"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"