

Sesión 53 – Torneo Medioevo

(Guía del formador Secundaria)

Meta

En esta sesión aprenderemos los conceptos básicos de mecánica y los aplicaremos a nuestro robot y con lo que aprenderemos resolveremos el reto que nos propondrán.

Resumen

En esta sesión los estudiantes tendrán la posibilidad realizar el reto# 6 de Jóvenes Talento, el cual consiste en la competencia entre 2 equipos competirán con Innobot-caballero, el caballero lo fabricara cada equipo y lo colocara en el robot. El ganador del reto será quien derribe el caballero de su oponente.

Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Perfeccionarán la programación de movimientos del Innobot.
- Explorarán diversas programaciones para alcanzar los objetivos propuestos.
- Resolución de problemas.

Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
1	Bienvenida	Saludo por parte del facilitador	5 min	Asistencia
2	Elaboración caballero medieval	Realice una breve explicación y de las especificaciones de la elaboración del caballero.	40 min	- Material reciclable - Ficha caballero - Cinta de enmascarar
3	Ensamble del caballero al Innobot Programación Innobot	Invite a los estudiantes a poner sus caballeros en el Innobot.	15 min	Cinta de enmascarar Caballero elaborado
4	Torneo medieval Innobot-caballero	Realice el reto#6 de jóvenes talento	50 min	Recurso reto 6 J.T
5	Cierre	recoja el material.	10 min	

Descripción de las actividades

Exploración de conceptos

1. Bienvenida y toma de asistencia

"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"

Motivación: Exploración de conceptos previos

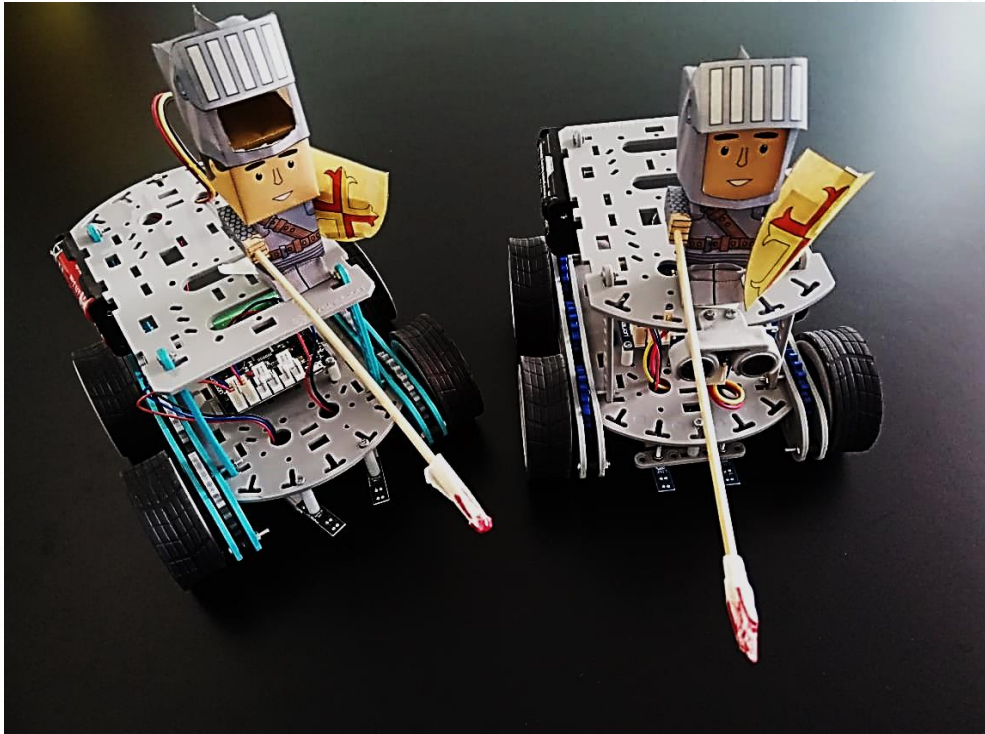
2.

Reto “Justa de Caballeros”

Este reto consiste en que 2 equipos competirán con su caballero, el caballero lo fabricara cada equipo y lo colocara en el robot.

El ganador del reto será quien derribe el caballero de su oponente, las puntuaciones las encontrara en el recurso del reto#6 de Jóvenes talento.

Fabricación del caballero



Materiales

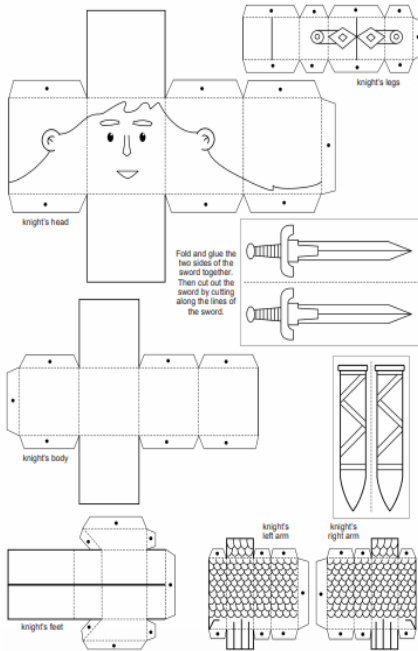
- Ficha caballero
- Palo de chuzo delgado de 19 cm
- Cinta de enmascarar
- **Otros materiales:** Sí desea elaborar el caballero con material reciclable:
- Envase pet de 600ml (Envase de gaseosa, agua, entre otros)
- 1 corcho
- Un plato de Icopor pequeño
- 2 metros de nylon o cualquier material para sujetar el caballero.
- Implementos para la vestimenta.

"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"

Construcción del caballero

Paso 1

Invite a los estudiantes a elaborar el caballero opción 1 ficha u opción 2 Materiales reciclables. Tenga en cuenta que para el reto deberán tener similares los caballeros para ser equitativos en el juego.



OPCIÓN 2

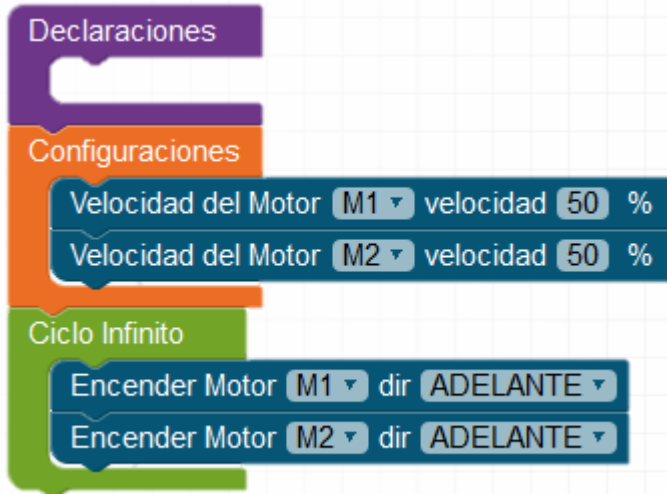


OPCIÓN 1

Nota: si los estudiantes elaboran el caballero con botellas de plástico tenga en cuenta llenar con un cuarto agua y lo colocaremos sobre la base.

3. ubique al caballero sobre la tapa del Innobot de tal forma que al momento de iniciar la justa se pueda tumbar.

Luego invite a los estudiantes a realizar la programación para el reto.



4. Torneo medioevo

En este espacio disponga de la pista y realice el reto con los estudiantes.

Valoración y cierre

5. Recoja el material y organice el espacio.

Tips de la sesión



- ✓ Realizar las explicaciones conceptuales de la clase; sin embargo, recuerde que usted también puede adicionar datos, ejemplos u otro tipo de aspectos a la explicación que realiza a los estudiantes. Que lo proporcionado en la guía, facilite su práctica más no la limite.
- ✓ 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.

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"