

ROBOTICA EL PODER DEL DISEÑO CREATIVO

DIRIGIDO A JOVENES (12 A 16 AÑOS)

4 SESIONES Y UNA SESION DE GRADUACIÓN

Desde hace más 20 años , PIENSA DIFERENTE S.A., es una organización dedicada al diseño, producción y seguimiento de experiencias de aprendizaje con enfoque emotivo, cognitivo , conductual.

Esperamos mover nuestra sede a Montes de Oca en este semestre, así que nos motiva esta oportunidad para demostrar nuestra capacidad de producción de experiencias de aprendizaje con metodologías ágiles, gamificación y design thinking.

Trabajamos en Costa Rica, Panamá y Guatemala .

Hemos trabajado con la Municipalidad de San José (Allan Vasquez , RRHH)

Municipalidad de Escazú (Marjorie Herrera , RRHH) 8 sesiones Mindfulness y Resolución de problemas de complejidad creciente) próximo Junio para los 320 funcionarios

METODOLOGIA

Nuestra metodología esta centrada en el pensamiento, las emociones y conductas de los participantes quienes mediante juegos y desafíos logran definir patrones más funcionales para el logro de sus objetivos.

El aprendizaje inicia por la definición de un por qué? Que justifica el esfuerzo de aprendizaje y el compromiso con el cambio conductual asociado a la mejora

Nuestras actividades son 100% ´prácticas, centradas en los participantes, ajustadas a sus características biopsicosociales, con el objetivo que las personas se sientan geniales y se motiven a definir su expectativa de éxito vital (que puede ser una palabra “sano”. “crecimiento”, “feliz” etc.) que asumen como una mejor versión de si mismos y avancen en su realización en el tiempo .

Todas las actividades implican la participación del 100% de los asistentes. No hay observadores.

Los procesos de aprendizaje se diseñan para avances continuos, cada sesión y el proceso en sí con inicios y cierres .

Parte importante será la proyección comunitaria en la que las personas vean el esfuerzo de la municipalidad de Montes de Oca con su juventud con publicaciones en TIK TOK o FB con los propios jóvenes como autores.

Nos distingue la producción de experiencias memorables, basadas en la neurociencia del Sorprendizaje, descubrimientos, juegos, dinámicas todo con recursos didácticos innovadores .

Los jóvenes tendrán un desafío por sesión con un componente de programación (velocidad /fuerza) 20% y un componente de diseño práctico

REFORZADORES : Para evocar los aprendizajes y motivarse a compartirlos y practicarlos , los participantes reciben reforzadores físicos que tienen el efecto “premio “ o sorpresa. El prototipado de las ideas y los conceptos facilita su comprensión y sostenibilidad.

DESCRIPCION DE LA SECUENCIA DEL TALLER en 5 sesiones de 240 minutos (cuatro horas) , en segmentos por hora. En cada sesión se realizan ajustes y cambios según el avance registrado y las características del grupo.. Todo es seguro, novedoso , divertido.

HORA	OBJETIVO	
Sesión 1	Presentación Los robots que recuerdas La IA hoy Jugando con Alexa Los circuitos proyecto luz, sonido, movimiento Mente de diseño Competencias observar, asociar, diseñar	
Sesión 2	Leyes de la física : juegos de balance Leyes del movimiento : las esferas de Newton Ejercicios secuencia lógica : logic link , historias zoom Retos matemáticos Olimpiada Proyecto mi primer robot grupos de 4 inician la construcción de un robot solar	
Sesión 3	Presentacion de los robots solares Mi primer robot MONTESDEOCA TIK TOK Legos : diseños creativos Historias de película Familiarizarse con la legos para contar historias en 3 d ROBOT EV-3 LEGO como funciona Aspectos básicos de programación	
Sesión 4	ROBOT CON NOMBRE Los participantes construyen robots para competir en diversas disciplinas	
SESION 5	CLAUSURA TESTIMONIOS MINI OLIMPIADA	

	PREMIACION	
--	------------	--

REFRIGERIO : bebida fresco natural. Frutas o repostería o sandiwch

INVERSION : Presupuesto por taller

Presupuesto incluyendo para 5 sesiones 4 sesiones y una sesión de cierre o graduación (comunitaria)

1. Diseños
2. Animadores profesionales en robotica
3. equipos y materiales didácticos novedosos circuitos, robots , robots lego EV3
4. Equipos audiovisuales
5. Premios y reforzadores
6. Medalla de graduación
7. Fotos y videos de la sesión

TOTAL ₡ 3.000.000 4 sesiones máximo 15 personas por sesión. Una sesión de clausura abierta al público .



SESION 2 Y 3



SESION 3 Y 4

