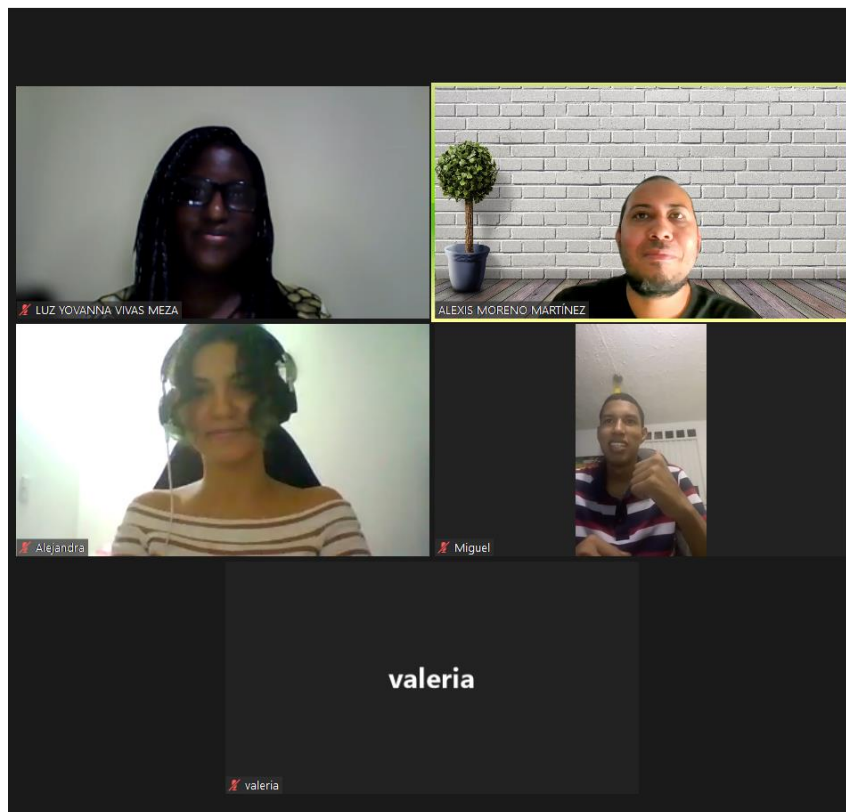


Reunion para dar a conocer el equipo y hacer el plan a seguir es la ruta STEAM para beneficio de la comunidad estudiantil.

Tambien fomentar los valores de FIRST.



Plan de acción para el proyecto **INNOVA TOOLS KIDS**

El equipo INNOVA TOOLS KIDS cuenta con estudiantes entusiasmados en participar de esta gran iniciativa.

Realizar una campaña motivando el juego como una herramienta de aprendizaje y también de convocatoria a la unión.

Los fondos iniciales se invertirán en:

1. Inscripción y materiales FIRST LEGO League Valor: \$ 9'000.000

- FIRST LEGO League Challenge / Paquete de grupo (Class Pack)
- Beneficiarios posibles 20-40
- Grupos de 20 alumnos. 9 – 16 años.
- 1 Challenge set
- 2 guías impresas para el profesor “Reuniones del equipo”
- Guía digital para alumnos “Cuadernos de Ingeniería”
- Guía digital “Juego del Robot”
- Guía digital de Implementación Class Pack
- Diplomas oficiales digitales para los participantes
- Participación de un equipo en evento regional
- 2 SPIKE Prime de LEGO® Education
- 2 SPIKE Prime Expansion set de LEGO® Education
- Envío de materiales

Los fondos restantes se invertirán en:

2. Comprar una mesa para tapete de Competencia FIRST LEGO
 - Valor: \$ 2'000.000
3. Viáticos para visitas técnicas a expertos en energías
 - Valor: \$ 1'000.000
4. recursos para construcción del proyecto innovador
 - Valor: \$ 500.000
5. Compra de papelería, útiles para los estudiantes
 - Valor: \$ 500.000
6. refrigerios para los estudiantes y Mentores
 - Valor: \$ 200.000
7. Viáticos para asistir a la competencia
 - Valor: \$ 1'000.000

El equipo INNOVA TOOLS KIDS creara un perfil en alguna de estas redes sociales, Facebook, Instagram, página web y publicidad voz a voz para compartir el desarrollo que se estará obteniendo y también la búsqueda de posibles estudiantes que deseen sumarse al equipo.

2 de agosto se espera que el equipo en conjunto vea el lanzamiento oficial de la FIRST LEGO League

1. Se buscará el acercamiento a empresas o grupos de investigación en temas de cualquier tipo de energía para abordar el tema del desafío de este año.
2. Preparación de los equipos los estudiantes y profesores recibirán una capacitación de los **valores de FIRST** y que esto **“es más que robots”**
3. Preparación técnica en base a la Cooperticion y el profesionalismo cordial trabajando de la mano con el juego y la gamificación. Core Values de FIRST
4. Buscar la mejor manera de fomentar las habilidades blandas mientras se perfeccionan en las habilidades duras.

CRONOGRAMA

Agosto 16 lanzamiento oficial

Septiembre 5 al 9 sensibilización de la competencia

Septiembre 12 al 16 reunión con mentores lectura y análisis de reglamentos.

Septiembre 23 y 30 reunión con el equipo se inician capacitaciones de reglamento.

FECHA PROBABLE DE LA COMPETENCIA

19 de noviembre

2 y 3 de febrero 2023

Estrategias para tener en cuenta para el manejo del COVID:

Todos los alumnos de la FIRST LEGO League y los Mentores están vacunados, esto nos permite tener una protección más fuerte contra un posible contagio del virus, en todo caso, debemos exigir a todos de manera enfática el lavado de manos antes de ingresar a los entrenamientos o clases la desinfección constante es algo primordial y que se debe recalcar como un tema tan importante para todo el equipo de mantenernos limpios y seguros, en el momento del descanso todo el equipo hace lavado y desinfección de manos, además porque es el momento permitido para ingerir alimentos, en los espacios asignados para esta actividad. Adicionalmente no se permitirá la presencia física de los Estudiantes o Mentores que tengan síntomas de gripe, se les dará la opción de asistir al entrenamiento de manera virtual. En caso de pandemia, el equipo está listo para trabajar de manera sincrónica virtual o asincrónica virtual.

PLAN DE IMPACTO

Se impactará positivamente a estudiantes de la universidad del valle al interactuar con estudiantes de bachillerato y compartiendo conocimiento y enriqueciendo su perfil profesional.

Se impactará positivamente a 10 estudiantes seleccionados de las instituciones educativas del municipio de Yumbo

Se impactará positivamente a la comunidad educativa tanto universitaria como de colegios pues se dará a conocer por primera vez una competencia internacional y que sus estudiantes hagan parte de esto.

DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL MUNICIPIO DE YUMBO.

Este trabajo se hace porque se debe trabajar en el empoderamiento, equidad, trabajo en equipo, para que los estudiantes tengan más clara la visión de STEAM y puedan escoger carreras de ingenierías.

INDICADORES

Número de estudiantes directos de colegios (Meta 10)

Número de estudiantes directos de universidad (mentores Voluntarios) (Meta 10)

Número de estudiantes de la comunidad educativa con los que se socializará la iniciativa (Meta 100)

Indicadores de logros número de habilidades y destrezas que se logren aprender.

Indicadores de conocimiento será el al finalizar conocimientos en diseño, mecánica, programación trabajo en equipo y la parte de investigación y exposición.

Se realizará un formato de documentación de avance de estudiantes

Se realizará un cuaderno de ingeniería que realizarán los estudiantes a lo largo de la temporada

Se realizará un proyecto de innovación.

	Introducción (10 minutos)	Actividades del Equipo (100 minutos)		Compartir (10 minutos)
Sesión 1	Introducción a Challenge	Lección de Robot 1	Eficiencia Modelo Chispa	Compartir
Sesión 2	Ejemplos de Inclusión	Lección de Robot 2	Seguridad Modelo Chispa	Compartir
Sesión 3	Metas y Procesos	Lección de Robot 3	Acceso Modelo Chispa	Compartir
Sesión 4	Ejemplos de Descubrimiento	Lección de Robot 4	Conexiones Modelo Chispa	Compartir
Sesión 5	Nombre y Logo de Equipo	Misión Guiada	Identificación del Proyecto	Compartir
Sesión 6	Ejemplos de Trabajo en Equipo	Pseudocódigo y Estrategia de Misiones	Planificación del Proyecto	Compartir
Sesión 7	Profesionalismo Cordial®	Solución de Misiones	Desarrollo de Solución del Proyecto	Compartir
Sesión 8	Ejemplos de Cooperación®	Solución de Misiones	Evaluación y Pruebas de Solución	Compartir
Sesión 9	Ejemplos de Innovación	Iterar y Mejorar Solución de Robot	Iteración y Mejora de la Solución	Compartir
Sesión 10	Ejemplos de Impacto	Iterar y Mejorar Solución de Robot	Presentación de la Solución	Compartir
Sesión 11	Tarjetas de Jugador de Equipo	Planeación de Explicación del Diseño de Robot	Práctica de la Presentación	Compartir
Sesión 12	Ejemplos de Diversión	Prácticas de Partidas del Juego del Robot	Práctica de Presentación Completa	Compartir