



Impulsado por:

**FRIEDRICH NAUMANN
STIFTUNG** *Für die Freiheit.*
Países Andinos

POSTULA POR UNA BECA A

Master Tech 2024



Postulaciones
Hasta el 23 de mayo



Inicio de clases
Sábado 25 de mayo



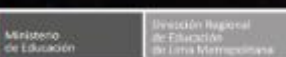
Horario
6:00 pm a 7:00 pm



Con el apoyo de:



PERÚ
Ministerio
de Educación



**DIRECCIÓN REGIONAL
de Educación
de Lima Metropolitana**



**DIRECCIÓN REGIONAL
de Educación
de Lima Metropolitana**



**Gerencia Regional de
Educación Arequipa**



UGEL SUR



IURA



MOQUEGUA

POSTULAN A LA BECAS: DOCENTES DE PRIMARIA, DOCENTES DE SECUNDARIA, DOCENTES DE EBA, y DOCENTES DE LA FAMILIA PRODUCTIVA DE LAS ACTIVIDADES: INFORMÁTICA, TELECOMUNICACIONES Y COMUNICACIONES; Y LA ACTIVIDAD DE INDUSTRIA ELÉCTRICA Y METAL MECÁNICA DE LA EDUCACIÓN TECNICA PRODUCTIVA.

POSTULA AQUÍ: <https://lu.ma/py1k5tje>

Inscripciones : hasta el **jueves 23 de mayo**

Lista de beneficiaries: **24 de mayo**

Inicio de clases: **25 de mayo**



Presentado por: **SU** sumotec <code> on mi cole Impulsado por: **F** FRIEDRICH NAUMANN STIFTUNG Für die Freiheit. Deines Andenken

POSTULA POR UNA BECA A MASTER TECH

¿Qué aprenderás?

A enseñar aplicando el Pensamiento Computacional - Modernas metodologías de enseñanza - Crearás tu propio Videojuego Educativo

Dirigido a: Docentes y estudiantes de educación que quieran potenciar sus habilidades digitales y las de sus alumnos

Modalidad:

- 100% Virtual | Clases En Vivo
- Sábados de 6 pm a 7 pm
- 4 Videos durante la semana
- Duración: 3 meses y medio

Becas y Semi-becas:

- Estado: Beca 100%
- Particular: Semi Beca 50%
- Mensualidad: S/59 ó
- Pago único: S/159

Calendario:

- Postulaciones: Hasta el 17 de mayo
- Lista de Beneficiarios: 21 de Mayo
- Inicio de Clases: Sábado 25 de Mayo

Con el apoyo de:

PERU Ministerio de Educación Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana DRELM Gerencia Regional de Educación Arequipa UGEL SUR AGUAYTIA IURA MOQUEGUA

DESARROLLO DE LOS CURSOS

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Iniciamos el 25 de mayo, así que el cronograma se replantea desde el 25 de mayo

Actividad	Fechas	Duración	Modalidad
¿Qué es pensamiento computacional y sus pilares?	18/05/2024	2 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Diseño de actividades para pensamiento computacional	25/05/2024	2 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Estrategia usa-modifica-crea en pensamiento computacional	01/06/2024	1h y 30 min	2 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Sentencias de programación	08/06/2024	2 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Robótica Educativa para niveles iniciales	15/06/2024	2h y 30 min	6 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Programación por bloques y herramientas para enseñar pensamiento computacional y programación.	18/05/2024	2 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
TOTAL HORAS		12 horas	

MALLA PARA DOCENTES DE PRIMARIA

Actividad	Fechas	Duración	Modalidad
Diseño y apariencia en Scratch JR	22/06/2024	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Eventos y bucles en Scratch JR	29/06/2024	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Proyecto final y ejemplos	06/07/2024	4 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Presentación de proyectos	13/07/2024	3 horas	Asíncrono
Planificación pedagógica	20/07/2024	2:30 horas	02 sesiones en vivo
Medición de aprendizaje	27/07/2024	2:30 horas	1 sesión en vivo
Encuentro de experiencias exitosas	03/08/2024	4 horas	
TOTAL HORAS		22 horas	

MALLA PARA DOCENTES DE SECUNDARIA, DOCENTES DE EBA y DOCENTES DE LA FAMILIA PRODUCTIVA DE LAS ACTIVIDADES: INFORMÁTICA, TELECOMUNICACIONES Y COMUNICACIONES; Y LA ACTIVIDAD DE INDUSTRIA ELÉCTRICA Y METAL MECÁNICA DE LA EDUCACIÓN TECNICA PRODUCTIVA.

Actividad	Fechas	Duración	Modalidad
Introducción a construct 3	22/06/20 24	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Diseño de videojuegos y Conceptos de programación en construct 3	29/06/20 24	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Proyecto final - tipos	06/07/20 24	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Programación de mecánicas del juego (propósito, ganar, perder)	13/07/20 24	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Menú, música y extras	20/07/20 24	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
Presentación de proyectos	27/07/20 24	3 horas	Asíncrono
Planificación pedagógica	03/08/20 24	8 horas	Talleres Virtuales
Medición de aprendizaje	10/05/20 24	4 horas	
Encuentro de experiencias exitosas	10/05/20 24	4 horas	
HORAS		34 horas	

DESARROLLO ASINCRÓNICO CON TODOS LOS DOCENTES

Actividad	Fechas	Duración	Modalidad
Lecturas en canvas instructor		08 horas	Actividad asincrónica
Ejercicios en code.org		14 horas	Actividad asincrónica
HORAS		22 horas	

DESARROLLO ASINCRÓNICO CON LOS ESTUDIANTES

Actividad	Fechas	Duración	Modalidad
Diseño de actividades con estudiantes: 5 horas por semana		20 horas	Actividad asincrónica
Desarrollo de actividades con estudiantes: 5 horas por semana		20 horas	Actividad asincrónica
Preparación de proyecto para las competencias		10 horas	Actividad asincrónica
Participación en las competencias		10 horas	Actividad con estudiantes
HORAS		60 horas	
TOTAL DE HORAS DEL PROGRAMA		128 horas	

ESPECIALISTAS DE UGEL

En el caso de los especialistas de las UGEL de Lima Metropolitana, en el nivel primaria lo selecciona la UGEL; en el caso de secundaria es el mismo responsable de Competencia Digital, en el caso del especialista de AGEBATP será solo uno encargado de Competencia Digital, y en el caso de CETPRO será solo uno designado por la UGEL para este proceso formativo; el especialista hará el seguimiento al trabajo desarrollado y monitoreará la aplicación de todo lo desarrollado en la planificación visibilizándose en el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a la modalidad.