



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



Gerencia Regional de  
Educación Arequipa



**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. Debes Andrea

**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 | UOEL SUR | 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
<b>TOTAL HORAS</b>		12 horas	

## MALLA PARA DOCENTES DE PRIMARIA

Actividad	Fechas	Duración	Modalidad
Diseño y apariencia en <b>Scratch JR</b>	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	
<b>TOTAL HORAS</b>		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.**

<b>Actividad</b>	<b>Fechas</b>	<b>Duración</b>	<b>Modalidad</b>
Introducción a construct 3	22/06/20 24	3 horas	4 Clases asíncronas y 1 Clase síncrona
<b>Diseño de videojuegos y</b> 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 <b>juego (propósito, ganar, perder)</b>	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
<b>Planificación pedagógica</b>	03/08/20 24	<b>8 horas</b>	<b>Talleres Virtuales</b>
<b>Medición de aprendizaje</b>	10/05/20 24	<b>4 horas</b>	
<b>Encuentro de experiencias exitosas</b>	10/05/20 24	<b>4 horas</b>	
<b>HORAS</b>		<b>34 horas</b>	

**DESARROLLO ASINCRÓNICO CON TODOS LOS DOCENTES**

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

## 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
<b>HORAS</b>		60 horas	
<b>TOTAL DE HORAS DEL PROGRAMA</b>		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.