



Presentación

¡Bienvenidos a esta propuesta de formación!

Durante un mes trabajaremos para aprender a programar y controlar a un robot educativo. Además, desarrollar propuestas educativas donde las podamos implementar.

Los robots educativos ayudan a los niños a desarrollar, mientras juegan, el pensamiento computacional y otras habilidades cognitivas como ser: aprender de los errores, trabajo en equipo, adaptación, creatividad, autoestima, emprendimiento, autoevaluación, responsabilidad, orden y un desarrollo más óptimo de la percepción espacial y de las relaciones entre objetos.

Para el nivel primario el el kit de robótica educativa Q-Scout será la herramienta principal que permitirá a nuestros estudiantes introducirse en el mundo de la robótica y la programación.

¡Los/las invitamos a recorrer este espacio de aprendizaje que iremos construyendo juntos!

Objetivos

Objetivos Generales

- Desarrollar propuestas educativas vinculadas a la utilización del robot Q-Scout para el aprendizaje de contenidos curriculares propios del nivel primario.

Objetivos Específicos

- Identificar la definición, las técnicas propias y los beneficios del pensamiento computacional.
- Programar el robot educativo Q-Scout mediante entornos de programación en bloques.
- Utilizar el robot Q-Scout y su entorno de programación para solucionar problemas sencillos.

Modalidad

- Esta capacitación está pensada para ser realizada con una modalidad combinada, se desarrollará de manera virtual (asincrónica) y contará con dos instancias presenciales. La carga horaria total es de 61 hs.

Acompañamiento

- Durante el cursado contará con el acompañamiento y el seguimiento de tutores.
- La interacción entre tutora y cursantes y los cursantes entre sí se realizará a través de las herramientas que brinda la plataforma: noticias, foros, mensajería.

Duración

- Estaremos trabajando juntos 4 (cuatro) semanas de manera intensa, del xx de abril al xx de mayo del presente año con una carga de 61 horas reloj, distribuidas en clases asincrónicas, clases sincrónicas y acompañamiento en terreno.
- Módulo 1: 25/04 al 02/05 (presencial)
- Módulo 2: 02/05 al 09/05 (presencial)
- Módulo 3 (Trabajo Final): 09/05 al 23/05

Recursos y Materiales Didácticos

- El Taller se desarrolla en la plataforma Moodle disponible en el sitio del Ministerio de Educación, Netbooks y Kit de Robótica Educativa Q-Scout.
- Asimismo, cada docente dispondrá del acompañamiento en terreno de los facilitadores para la realización de las actividades propuestas.
- Las lecturas y materiales didácticos, así como los tutoriales sugeridos estarán también a disposición en el aula virtual.

Evaluación y criterios

- Al finalizar el curso se espera que cada docente haya logrado diseñar una propuesta pedagógica para implementar programación y robótica en el nivel primario.
- El curso plantea actividades parciales vinculadas con los contenidos desarrollados y, un trabajo final que recupera los mismos y está orientado al diseño, organización y desarrollo de un determinado “producto”, en este caso el diseño de una propuesta pedagógica.
- Los criterios de evaluación considerados son:
 - o Asistencia al 100% de las instancias presenciales.
 - o Aprobación del 100% de los trabajos de las instancias virtuales.
 - o Logro de los objetivos propuestos para esta capacitación.

Cronograma

Duración	Contenidos por módulos	Recursos	Actividades
1 Semana	Módulo 1: Robótica educativa con Q-Scout (presencial)	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación digital de, primer encuentro. ● Bibliografía del módulo I en el aula virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asistencia al primer encuentro presencial. ● Instalar entorno de programación MyQode ● Programar el Q-Scout ● Superar desafíos propuestos ● Resolver

			cuestionario teórico-práctico obligatorio.
1 Semana	Módulo 2: Desarrollo de propuestas educativas (presencial)	Bibliografía del módulo II en el aula virtual. Entorno de Programación MyQode. Kit Robótica Educativa Q-Scout.	<ul style="list-style-type: none"> ● Leer la bibliografía del módulo. ● Asistencia al segundo encuentro presencial. ● Superar desafíos propuestos con Q-Scout ● Diseñar una propuesta educativa. ● Resolver actividad obligatoria del módulo (formulario).
2 semanas	Módulo 3: Aplicación de propuestas educativas en el aula (virtual)	Bibliografía del módulo III en el aula virtual. Programación MyQode. Kit Robótica Educativa Q-Scout.	<ul style="list-style-type: none"> ● Leer la bibliografía del módulo. ● Implementar propuesta educativa en el aula. ● Registro fotográfico y de video. ● Subir registros a una carpeta Drive y compartir en el espacio habilitado el link de la misma (Actividad obligatoria)
Acompañamiento en terreno: Durante todo el desarrollo del curso.			
Trabajo Final:		23/05	
Devolución Final del Curso:		25/05	