GOBIERNO REGIONAL DEL CALLAO

Gerencia Regional de Educación, Cultura y Deporte

# ACTIVIDAD OPERATIVA: PROGRAMA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS - TALLER DE ROBÓTICA RECREATIVA

## Introducción:

La tecnología ya es parte fundamental en la vida cotidiana de las personas. Hoy se encuentran presentes prácticamente en todo lo que nos rodea, desde nuestro trabajo hasta nuestras actividades diarias, y se ha convertido en una herramienta que facilita y agiliza los procesos empresariales, educativos y sociales. Además, en el ámbito académico, juega un rol muy importante en el aprendizaje de ellos en las diferentes etapas de la Educación Básica Regular.

En particular, la robótica y la ciencia recreativa son herramientas educativas de la tecnología que estudia el análisis, diseño, proceso y aplicación de máquinas y experimentos automáticos con cierto grado de inteligencia. Suele estar relacionado con proyectos que fomentan la creatividad del estudiante y supone una oportunidad para que alumnos puedan aprender a programar y hacer funcionar diferentes dispositivos y procesos tecnológicos. Por tanto, son una forma de que los estudiantes adquieran conocimientos que contribuyan a un desarrollo más completo de su pensamiento lógico.

En ese sentido, la Gerencia de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno Regional del Callao formuló y desarrolló importantes actividades educativas en el año 2019 con el objetivo de masificar y promover la educación mediante el desarrollo de capacidades y habilidades científicas y tecnológicas a través de conocimientos de robótica y talleres experimentales de ciencia recreativa a los estudiantes de las Instituciones Educativas de la Provincia Constitucional del Callao.

## Objetivos:

La actividad operativa : "Programa de Fortalecimiento de Redes Educativas con Proyectos de Innovación en la Región Callao" tuvo por objetivo implementar progresivamente un modelo de gestión por Redes Educativas con la finalidad de mejorar los logros educativos a través de un programa de acompañamiento a los directores y docentes; como también un programa de acompañamiento de tutoría en los estudiantes, incorporando proyectos de innovación pedagógica en las instituciones educativas públicas de la Red N° 8 en beneficio de estudiantes de Educación Básica Regular de la Provincia Constitucional del Callao.

## Metas programadas:

**ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** La presente actividad se compuso en 2 componentes:

**Componente 1:** Talleres de robótica recreativa: Se desarrollaron los talleres de robótica y ciencia recreativa en los colegios de la Provincia Constitucional Del Callao.

**Componente 2:** Feria regional de ciencia y tecnología: se expusieron a autoridades y público en general los trabajos desarrollados en los talleres de robótica y ciencia recreativa.

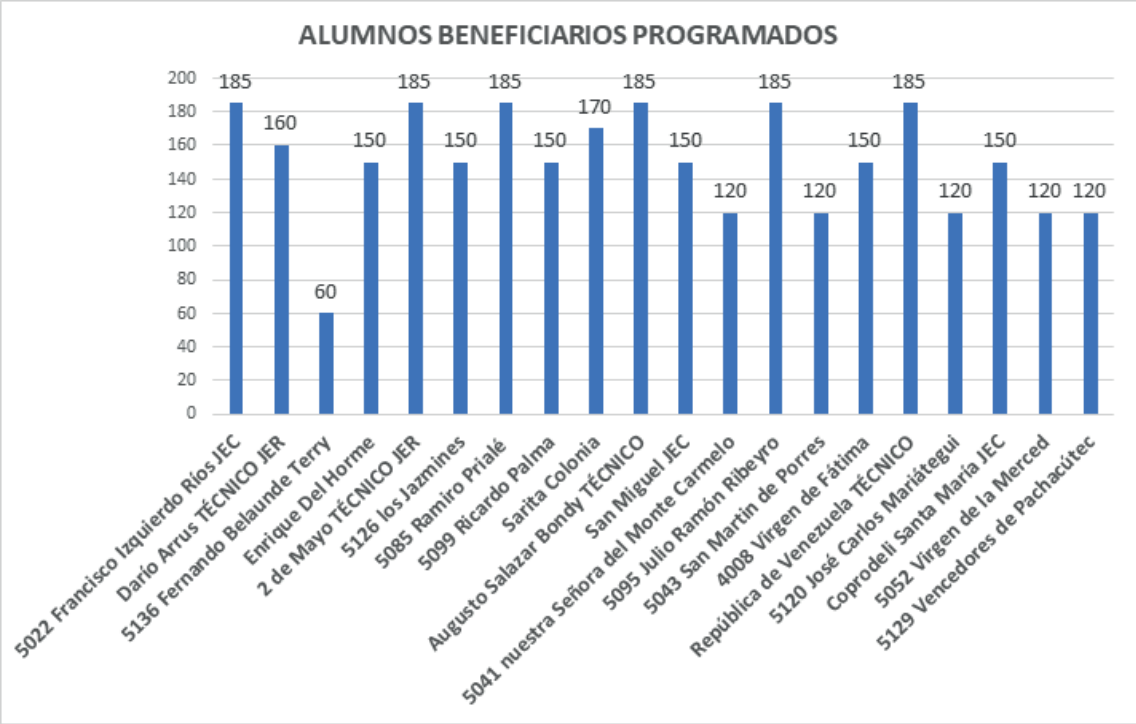
**BENEFICIARIOS:**

3000 estudiantes de 5to y 6to grado de primaria y 1° a 5° año de secundaria de las instituciones educativas de la Provincia Constitucional del Callao

# DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

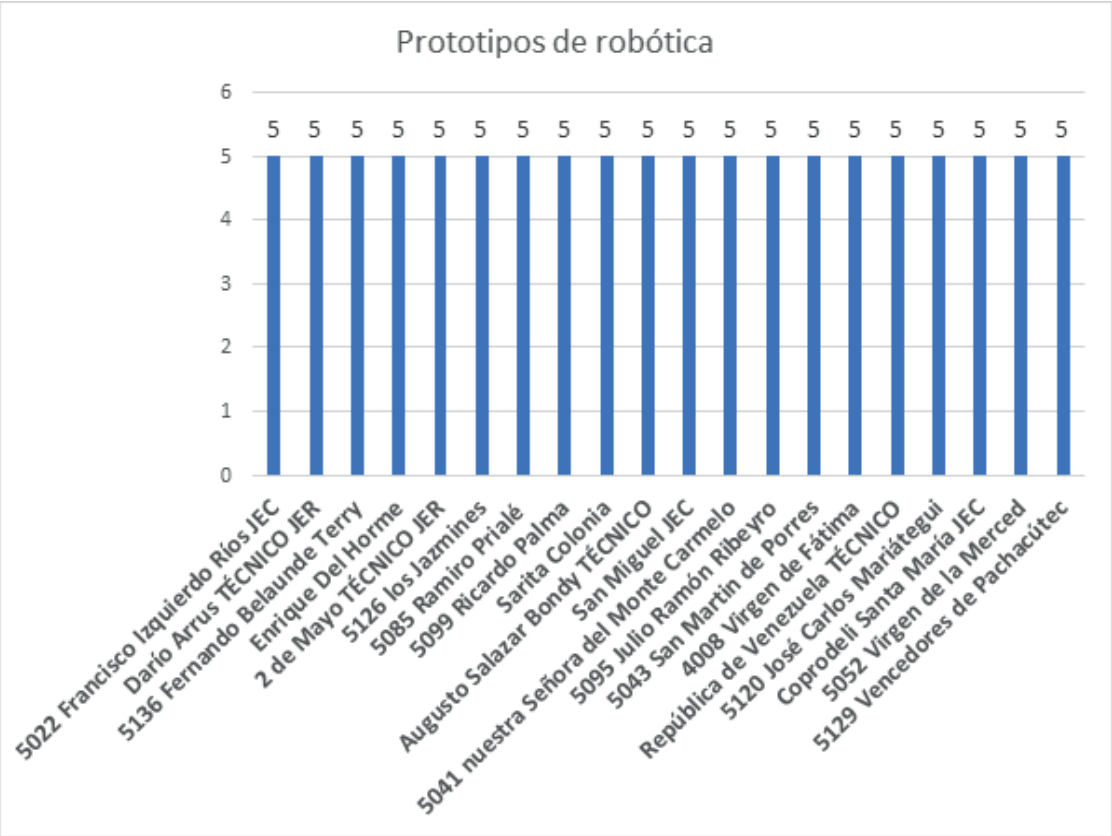
## RESUMEN GENERAL DE EJECUCIÓN DE TALLERES Y FERIA REGIONAL

### COMPONENTE 1: TALLERES DE ROBÓTICA Y CIENCIA RECREATIVA




### TOTAL DE ALUMNOS BENEFICIARIOS PROGRAMADO: 3000 ALUMNOS

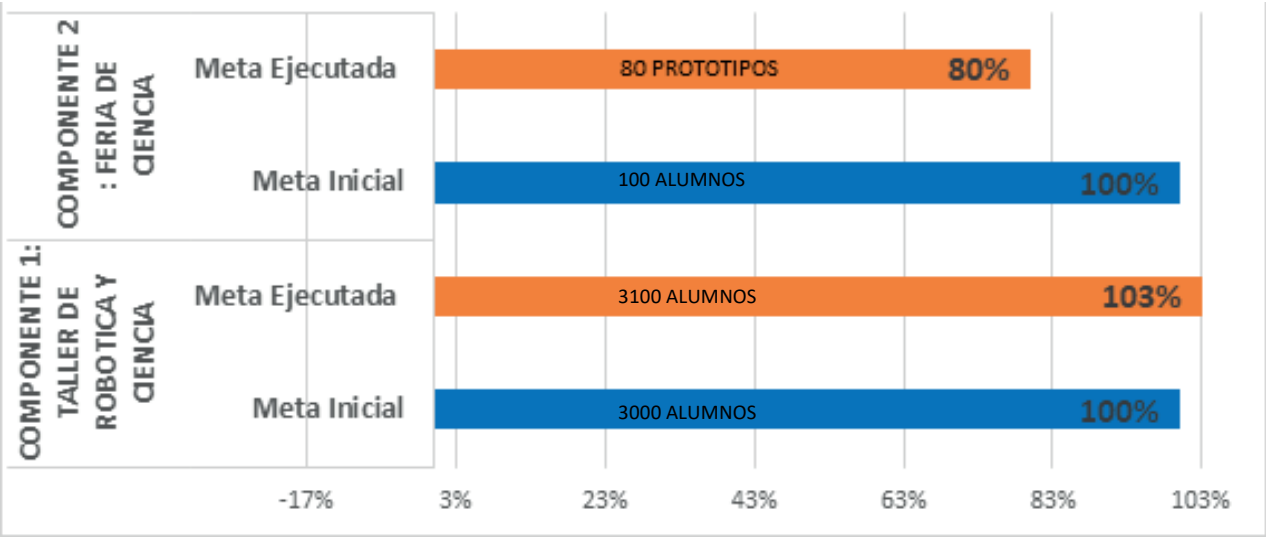
## COMPONENTE 2: FERIA REGIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA




## TOTAL DE PROTOTIPOS PROGRAMADOS: 100 ALUMNOS

# RESULTADOS FINALES DE LOS BENEFICIARIOS:

## PORCENTAJE DEL NÚMERO TOTAL DE BENEFICIARIOS (META INICIAL VS META EJECUTADA)




## CUMPLIMIENTO DE METAS FÍSICAS DE LA ACTIVIDAD

| Denominación de la meta por componente | Unidad de medida | Meta inicial (a) | Increm./ Reducc. (b) | Meta final (c)=(a)+(b) | Meta ejecutada (d) | Avance físico (%) (e)=(d)/(a) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Componente 1: Talletes de robótica creativa | Estudiantes | 3,000 | 0 | 3,000 | 3,100 | 103% |
| Componente 2: Feria Regional de ciencia y tecnología | Prototipos | 100 | 0 | 100 | 80 | 80% |

Como observamos en los gráficos, se logró beneficiar más del 100 % (103%) del total de la meta programada para el caso del componente 1 (alumnos beneficiarios).

En el caso del componente 2 se logró alcanzar un 80% (80 prototipos) del total de meta programada inicial.

Con estos resultados podemos sustentar que la actividad logró las beneficiar sustancialmente a los alumnos en el ámbito de la robótica y ciencia recreativa.