



PROGRAMA

Competencias
Digitales
para todos

PROGRAMA DE FORMACIÓN TÉCNICA

Para estudiantes de
5to de Secundaria



Únase al Learn-A-Thon de Cisco Networking Academy

Introducción al Internet de las Cosas



Para los voluntarios de JAW del Proyecto "Formación Técnica para estudiantes de 5to. Secundaria" de colegios públicos

Los Objetivos de Learn-A-Thon



- Acelerar el proceso del aprendizaje.
- Ayudar a reclutar a estudiantes para los cursos de Internet de las Cosas como parte del programa Competencias Digitales para Todos.
- Motivar a los estudiantes con una insignia digital.
- Trabajar en equipo con un docente/asesor de los colegios públicos
- Experiencia de aprendizaje interactiva entre instructores/asesores y estudiantes a través de plataformas digitales
- Motivar a los docentes/asesores y voluntarios del programa “Formación Técnica para estudiantes de 5to. Año de secundaria” a que inicien con el curso

LEARN-A-THON



AUDIENCIA

- Voluntarios Junior Achievement



LA CLAVE DEL ÉXITO

- Lograr **voluntarios y docentes/asesores comprometidos** para transmitir mensajes y entregar resultados exitosos.
- Posicionarse como una herramienta de desarrollo empresarial para **reclutar nuevos estudiantes**.
- Considerar **la asociación con Junior Achievement** para continuar a través del programa.



TIMING

- **3 Semanas de Lear-A-thon (06 al 31 Julio)**
- El tiempo es crítico para que sea atractivo para que los docentes puedan adoptar el programa.
- Learn-A-Thon tendrá una duración de 3 semanas.



ATRAER

- Gestionar un Learn-A-Thon académico ayudará a los estudiantes a decidir sobre carreras tecnológicas.
- Ayudar a **los voluntarios y docentes/asesores a reclutar estudiantes** a los de IoT
- Los temas del Learn-A-Thon aplican para la etapa del curso IoT.

Los Beneficios para los Estudiantes



Insignia digital

Los estudiantes obtienen una insignia digital, es una representación visual de las habilidades que han adquirido al participar en Learn-A-Thon.

¿Por qué insignias?

A diferencia de los certificados, las insignias se distribuyen y publican en línea para mostrar las habilidades que han adquirido a través de Learn-A-Thon.

Articulación de las habilidades

Las insignias permiten a los alumnos exhibir y articular las habilidades para avanzar en las redes sociales y los portafolios digitales.

Motivo

Inversión a corto plazo para un beneficio a largo plazo. Obtener una insignia y mejorar las habilidades es fácil.

¿Cómo adquieren la insignia digital?

- Los estudiantes deben completar el curso, la encuesta y obtener un puntaje mínimo del 70% en el examen final, esa combinación activa la insignia.
- El badge se activa en automático cuando el alumno cumple con estas condiciones.
- La constancia lo activa el instructor.



El Papel de JAW

- Promover el Learn-A-Thon para los voluntarios de Junior Achievement.
- Proporcionar sesiones informativas a los voluntarios que participaran.
- Monitorear el progreso de la campaña.
- Punto de contacto único entre Cisco y los participantes.
- Proveer a Cisco una lista de los estudiantes que obtienen insignias de aprendizaje digital.
- Ayudar con la expedición de certificados de reconocimiento, premios en general a los voluntarios y docentes/asesores que participarán.

Incentivos - Voluntarios



Voluntarios

Se darán 20 premios para los voluntarios que aseguren que los estudiantes hayan completado el curso de IoT con el apoyo de por lo menos uno o más docentes/asesores.

Premio: Certificado de Reconocimiento, un gift card por 200 soles +(*) Kit educativo: Taller avanzado de 24hs para la realización de proyectos usando sensor, controlador y actuador.

Se darán 4 premios por cada Macro Región

- 1) Macro Región Norte
- 2) Macro Región Centro
- 3) Macro Región Lima
- 4) Macro Región Sur
- 5) Macro Región Oriente



(*) El kit educativo va dirigido al docente/asesor quien está apoyando en el curso al voluntario de JAW. El voluntario se encargará de decidir a que docente/asesor se lo entregará.

Macroregiones



Macro Región Norte

- Áncash
- Cajamarca
- La Libertad
- Lambayeque
- Piura
- Tumbes



Macro Región Sur

- Arequipa
- Cusco
- Madre de Dios
- Puno
- Tacna



Macro Región Centro

- Apurímac
- Ayacucho
- Huancavelica
- Huánuco
- Junín
- Pasco
- Ica



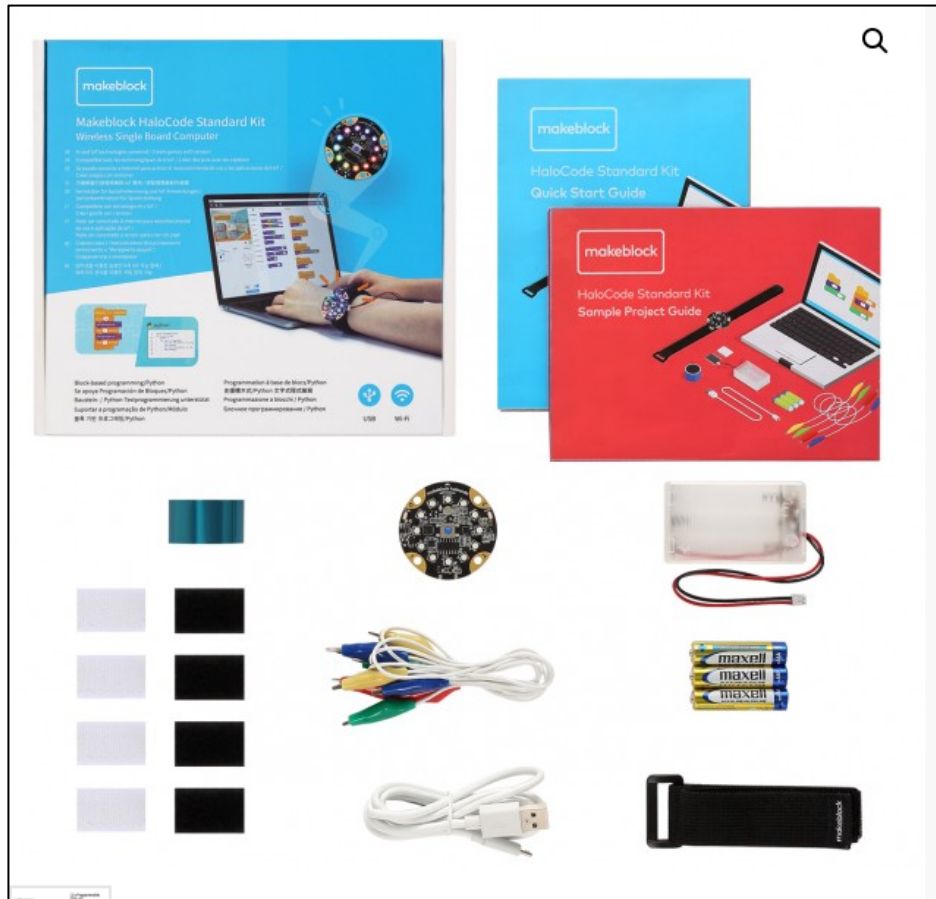
Macro Región Lima

- Callao
- Cañete
- Huaura
- Lima
- Lima Norte, Lima Sur, Lima Este y Ventanilla



Macro Región Oriente

- Amazonas
- Loreto
- San Martín
- Ucayali



Halocode – kit estándar

HaloCode es una placa inalámbrica. Es posible conectarla a Wi-Fi y cuenta con un micrófono integrado, por lo que es ideal para dar vida a proyectos de IoT y añadir la función de reconocimiento por voz

HaloCode es una placa inalámbrica. Es posible conectarla a Wi-Fi y cuenta con un micrófono integrado, por lo que es ideal para dar vida a proyectos de IoT y añadir la función de reconocimiento por voz. Incluye una amplia cantidad de sensores, incluyendo 12 LEDs de colores programables, un sensor de movimiento, un sensor de tacto y mucho más.

Es compatible con el software de programación mBlock 5, con el que es muy fácil aprender a programar. Con HaloCode, cualquiera puede aprender a crear sus propios proyectos, de una forma fácil y divertida.

El HaloCode Starter Kit incluye la placa inalámbrica HaloCode, una cinta elástica y una batería para asegurar el HaloCode a la muñeca. También incluye un cable Micro USB y una cinta de lámina de cobre, que se pueden conectar a un ordenador y crear un tablero para tocar.

Piezas incluidas

- 1 placa HaloCode
- 1 cinta elástica
- 1 guía de inicio rápido
- 1 portapilas para baterías AAA
- 3 baterías AAA
- 4 ajustadores negros
- 4 ajustadores blancos
- 1 guía de proyectos de ejemplo
- 4 clips alligator multicolor
- 1 cable Micro USB
- 1 cinta de lámina de cobre

Especificaciones técnicas

Procesador: Core Xtensa dual-core 32-bit LX6 microprocessor. CPU Clock Speed 240Mhz

Chip: ESP32

Memoria: Flash ROM 440K, RAM 520K. Memoria expandida SPI Flash 4MB, PSRAM 4MB

Comunicación: Puerto USB, Bluetooth, Wi-Fi (Módulos duales, acceso a Routers Mesh)

Componentes de la placa: 12 LEDs RGB, sensor de movimiento (incluye acelerómetro de tres ejes y giroscopio de tres ejes), micrófono, botón programable, 4 sensores de tacto (4 I/O pins que pueden generar salidas PWM, 4 puertos de entrada digitales, 2 puertos de entrada analógicos)

Componentes externos: clips alligator y placa de expansión

Voltaje de funcionamiento: 3.3V

Software: mBlock 5

Lenguajes de programación: lenguaje de programación por bloques y Phytton

Compatibilidad: mBlock para web: MacOS 10.10 y posterior/Win7 y posterior/Chromebook/Linux. mBlock para PC: MacOS 10.10 y posterior/Above Win7 y posterior

Proceso y requisitos para participar

1

Fechas Registro: 08 Junio al Viernes 03 Julio

Fecha de Lear-A-ton: 06 al 31 Julio



2

Registrarse en la página oficial de la competencia:

<https://www.netacadlearnathon.com/>



3

Para que pueda valer su participación, el voluntario tiene que completar el curso de "Introducción a Internet de las cosas"

Junior Achievement se encargará de enrolarlos al curso durante la semana del 08 Junio. Usted recibirá un correo electrónico.



4

Deberá unirse para trabajar con uno o más docentes/asesores de 5to. Secundaria dentro del programa "Formación Técnica" de acuerdo a la región a la que pertenecen.



5

Se les creará un enlace a cada voluntario para que ayude a inscribir a los estudiantes en el curso Internet de las cosas y apoyar en el proceso para completar el curso



6

El rol del docente será de soportar y apoyar con los conocimientos del curso y tareas/laboratorios que tengan que seguir.



7

Todos los estudiantes que completen y aprueben el curso obtendrán una insignia digital para compartir en las plataformas de las redes sociales



8

Una vez que los estudiantes hayan completado el curso estará en la carrera para ganar grandes premios.



Proceso de Registro para el Voluntario / Docente:

- El voluntario debe de registrarse en el sitio web oficial de Lear-A-thon entre el 08 Junio al 03 Julio en el formulario de Registro que incluye:
 - 1) Nombre
 - 2) Apellido
 - 3) Mail
 - 4) Celular
 - 5) Macro región
- El voluntario tiene que motivar para que los estudiantes abran el curso en la plataforma de Cisco Networking Academy en el curso creado a través de un link que JAW creará.
- La fecha activa por cada curso debe ser del 06 al 31 de Julio, 2020 (Tiempo que dura la competencia)

