



“15 años de Conectar Igualdad”

Experiencia de Educación Digital

# Robots con Flow

Estudiantes de 4to Año - NTICx

E.E.S.N°4, E.E.S.N°5, E.E.S.N°9. Alejandro Korn

Docente: Nancy E. Darré Marey

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

DIRECCIÓN GENERAL DE  
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
**BUENOS AIRES**

## IMPORTANTE

Para realizar esta actividad, te pedimos que tengas a mano:

**Archivo** de modo que puedas guardar de modo propio una versión de la plantilla generada.

# Flow

Interconexión  
de aprendizaje

Aprendizaje  
Significativo

Metacognición

Colaboración

Motivación

Emociones

Inspiración

Tecnología

Inteligencia  
emocional

Creatividad

Trabajo  
Colaborativo



**Posicionamiento  
pedagógico  
desde el cual se  
analizará la  
experiencia**



Implementación del pensamiento de diseño para despertar la innovación, la creatividad, y la resolución de problemas. Incorporando cada una de sus etapas (empatizar, definir, idear, prototipar y probar)

De esta manera se aborda un problema, desarrollando habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la adaptabilidad, propiciando el aprendizaje interactivo, participativo y conectado con el mundo real.

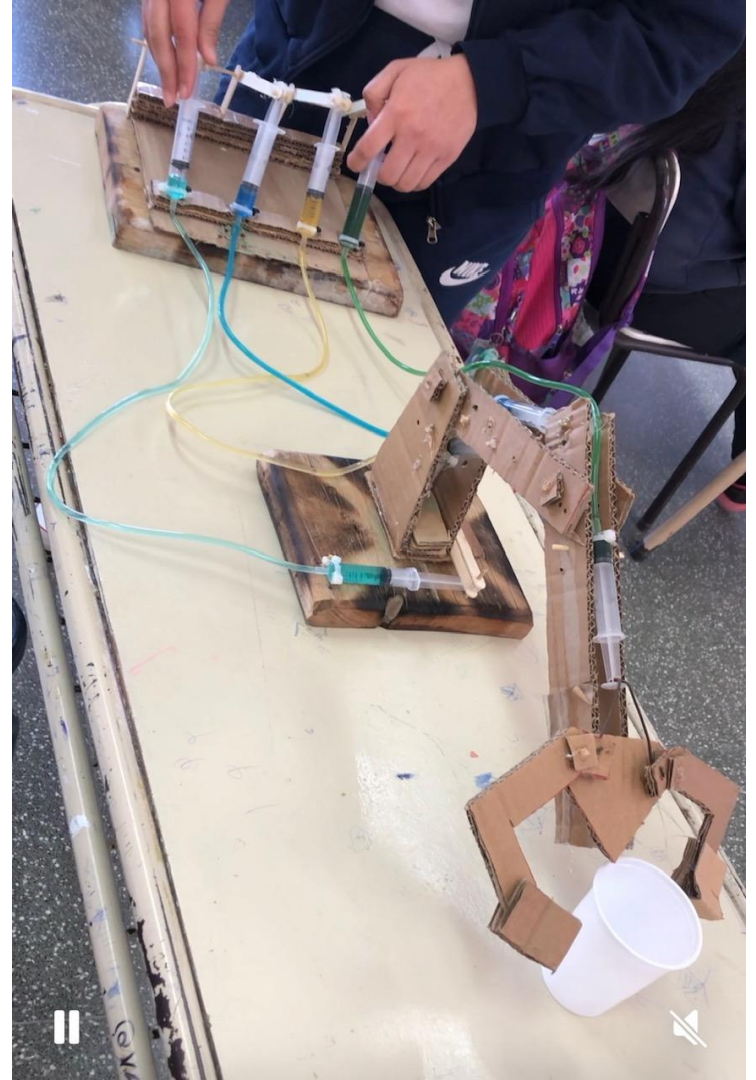
# Etapas

- TRABAJO PRÁCTICO DE INVESTIGACIÓN – (Google Docs) Portada + Guía de estudio dirigido + QR de la Infografía – Compartir documento por correo electrónico. Uso de block de notas para solventar los casos de ausencia de wifi
- PROTOTIPO - Construir un robot (prototipo) con los **materiales reciclados** que quieran. Pensarlo con una o varias funciones. Imaginarlo a futuro como un diseño perfeccionado.
- INFOGRAFÍA - Crear una Infografía (Canva) con la ficha técnica del prototipo. (Nombre del robot, materiales o materia prima para su construcción, función o tarea, tipo de energía, autonomía, Foto generada con IA (Freepik, Copilot), Foto del prototipo, integrantes del grupo. (Español/Inglés)
- IA (Freepik) elaboración de imagen de prototipo
- QR (Bitly) Generación de QR de Infografía
- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL – (Pilas Bloques) Desafíos – desarrollo de instrucciones y procedimientos para el prototipo

# Prototipar

- Favorece el aprendizaje activo.
- Desarrolla el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Promueve la creatividad y la innovación.
- Fomenta el trabajo colaborativo.
- Acerca a la escuela al mundo real

**“Mentes inquietas, aulas brillantes”**



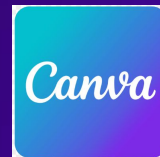
# Cápsulas de Microaprendizajes

Prototipar: Actividades prácticas y experimentales. Creatividad.

IA – Recursos para TPI/ Imágenes  
Infografía



Canva – Infografía



Bitly – QR



Pilas Bloques – Pensamiento  
Computacional



Google Docs – Almacenamiento en la  
nube/Trabajo Colaborativo



\*IlovePDF





# NTICX

## Integración/Interrelación de contenidos:

**Producto Tecnológico, Sistemas, Hardware, Software  
Tipos y Categorías (Libre y propietario), Pensamiento  
Computacional, IA, Robótica, Almacenamiento en la  
nube, Ciberespacio como espacio de interacción.**

**Normas, herramientas y cuidados para una navegación  
segura. Normas de comportamiento digital. Cuestiones  
éticas sobre la propiedad intelectual, Privacidad de la  
Información.**



# Con otros espacios

**Integración/Interrelación de contenidos:**

**Física: (Prototipo y TPI: energía, fuerzas, movimiento)**

**Inglés: (Infografía: Vocabulario, gramática y estructuras, funciones comunicativas, comprensión y producción escrita)**

**Tranversal: Educación ambiental integral**



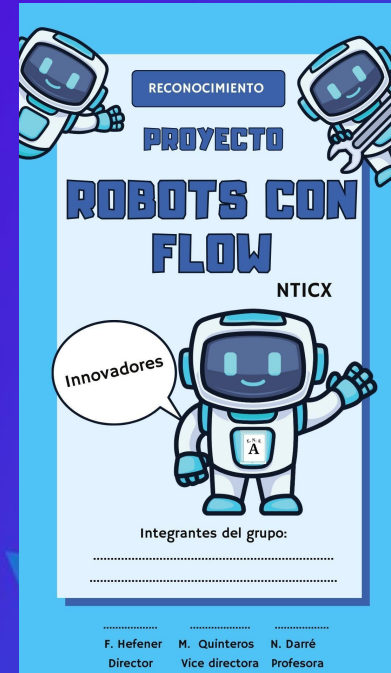
## Rúbricas autoevaluativas de proceso y autoevaluativas finales



(se consideran: participación, comprensión, trabajo en equipo, creatividad, gestión de tiempo, resolución de problemas, comunicación, interconexión de aprendizajes, metacognición, valoración de la propuesta, relación con contenidos de otros espacios) // MB – B – Aceptable – Mejorable // Comentarios y sugerencias

### Reconocimientos a:

Innovadores, aventureros del conocimiento, solucionadores de problemas, genios creativos, científicos curiosos, exploradores tecnológicos, eco-héroes, campeones del esfuerzo.



Proyecto en simultáneo en otros cursos:

## Satélites con Flow

Telecomunicaciones:

Propuesta similar que incorpora el uso de la aplicación simulador  
SPACE FLIGHT



# Experiencias

[https://drive.google.com/drive/folders/1b9oJWkeTE8N\\_Te-xL\\_DDGhnGPaXbpG5j?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1b9oJWkeTE8N_Te-xL_DDGhnGPaXbpG5j?usp=sharing)

Dirección de  
**Tecnología  
Educativa**

DIRECCIÓN GENERAL DE  
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
**BUENOS AIRES**