



ATELIER UNINORTE: Pensamiento computacional: Un recorrido con figuras.

JUSTIFICACIÓN

La educación es un proceso en constante evolución que siempre busca brindar respuestas a las necesidades de la sociedad. Hoy en día el pensamiento computacional, cobra importancia desde todos los niveles educativos debido, entre otras cosas, a la facilidad que le brinda al ser humano para la resolución de problemas, es por ello, que, en la educación media, se ha convertido en un aspecto importante a enseñar, sin embargo, puede desarrollarse en cualquier nivel educativo.

Así pues, debido a los diversos desafíos que afrontan los estudiantes próximos a cursar o cursantes de los primeros grados de la enseñanza media alrededor de temáticas que implican el uso de habilidades mentales para la resolución de problemas y toma decisiones, este curso busca, fomentar destrezas para el pensamiento lógico, pensamiento analítico, razonamiento abstracto a través de la decodificación de información, tareas viso espaciales, y escritura de pasos usando figuras y conceptos geométricos.

DIRIGIDO A

Este programa estará dirigido a estudiantes de 8 a 12, interesados en el desarrollo del pensamiento computacional.

RESULTADO DE APRENDIZAJE

- Resolver problemas viso-espaciales que aporten al desarrollo de su pensamiento computacional
- Resolver algoritmos con figuras geométricas que aporten al desarrollo de su pensamiento computacional
- Programar por medio de una plataforma interactiva como forma práctica para el pensamiento computacional
- Construir algoritmos para la resolución de problemas cotidianos simples posibilidades en relación con la cotidianidad.

METODOLOGÍA

Estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento computacional como: actividades conectadas y desconectadas; secuencia: usa, modifica crea, y trabajo participativo y colaborativo.

MODALIDAD

Presencial



CONTENIDO

- 1 Día: Aspectos básicos del pensamiento computacional
- 2 Día: Generalidades del pensamiento computacional
- 3 Día: Descomposición
- 4 día: Conceptos de Área y Volumen
- 5 Día: Reconocimiento de patrones y abstracciones
- 6 Día: Abstracción
- 7 Día: Uso de software para creación de algoritmos
- 8 Día: Uso de software para creación de algoritmos

EXPERTO FACILITADOR

Jose Luis De La Hoz Vega

Ciudad de procedencia: Barranquilla

Formación profesional: Ingeniero Mecánico

Postgrado: Magister en Educación

Experiencia académica: Docente catedrático de e-learning, asociado al Instituto de Estudios en Educación (IESE) de la Universidad del Norte. Docente investigador en educación en ingeniería y analista cualitativo en programas de formación docente sobre pensamiento computacional.