

Eje programación

Experiencia: Aprendiendo
y programando con code





Introducción:

Esta experiencia promueve el desarrollo de habilidades para la **programación** con bloques por medio de la plataforma **CODE***. En dicha plataforma los participantes **aprenden a programar** por medio de bloques con algoritmos de decisión, movimiento y cambios de personajes. El resultado final de esta experiencia es que los participantes logren **programar una animación** a partir de **bloques**. La experiencia implementa las estrategias didácticas de **aprender haciendo**, el uso de la gamificación, y el enfoque **STEAM** (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas), para fortalecer el desarrollo de competencias en pensamiento computacional, pensamiento lógico, conocimiento y uso de la tecnología, obtención, tratamiento de la información y cultura tecnológica.

*(Code.org es una de las plataformas y empresas en el mundo que más apuesta por la programación en la educación. Cuenta con multitud de tutoriales para iniciarse en esta práctica así como con alianzas con Minecraft o Star Wars que preparan a jóvenes de todo el mundo en esto de la programación).



Alcance:

“**Aprendiendo y Jugando con bloques de Programación**”, busca que el participante - comprenda qué es la programación, y reconozca la funcionalidad de la plataforma CODE.ORG. Adicionalmente, la experiencia ha sido diseñada para que el estudiante aplique la función de los bloques principales de la opción “Fiesta de baile” para la creación de una animación.

Objetivos:

Aprender el **lenguaje de programación** por bloques por medio de la plataforma **Code.org**, con el fin de desarrollar competencias de pensamiento lógico y creatividad, utilizando por medio de una plataforma el baile, la música y ritmos, para fortalecer procesos creativos, procesos lógicos, pensamiento computacional y sistémico.

Público objetivo:

Dirigido a **estudiantes de 3ro a 5to grado.**



Metodología:

1 SESIÓN

“Conociendo la plataforma **CODE.ORG**” En esta sesión se trabajan las fases de Contextualización, observación, ideación y selección. Cuenta con **7 actividades** con una duración de **2 horas** enmarcadas en los **EBC** (Estándares básicos de competencia) Naturaleza de la Tecnología y apropiación y uso de la tecnología.



2 SESIÓN

“Programando Ando”. En esta sesión se trabajan las fases de Ideación, selección, Prototipado, Validación y Conclusión.

Cuenta con **4 actividades** en total con una duración total de **2 horas** enmarcada en los **EBC** (Estándar Básica de Competencia): Apropiación y uso de la Tecnología.



Despliegue de experiencia:

Para el despliegue de la experiencia se inicia con un reconocimiento inicial de la institución donde se **validará infraestructura**, recursos, tecnologías y capacidad instalada con las que cuenta la institución **para el desarrollo de la actividad**.

La experiencia **“Aprendiendo y jugando con bloques de programación”**, se realiza en dos sesiones de **2 horas** cada una, donde se abordan **7 fases**: Contextualización, observación, ideación, selección, prototipado, validación y conclusión. Estas fases están compuestas por 11 actividades.

Cada experiencia cuenta con un **planeador** y una **ficha pedagógica** que orienta el proceso del facilitador ayudando al despliegue de la experiencia.

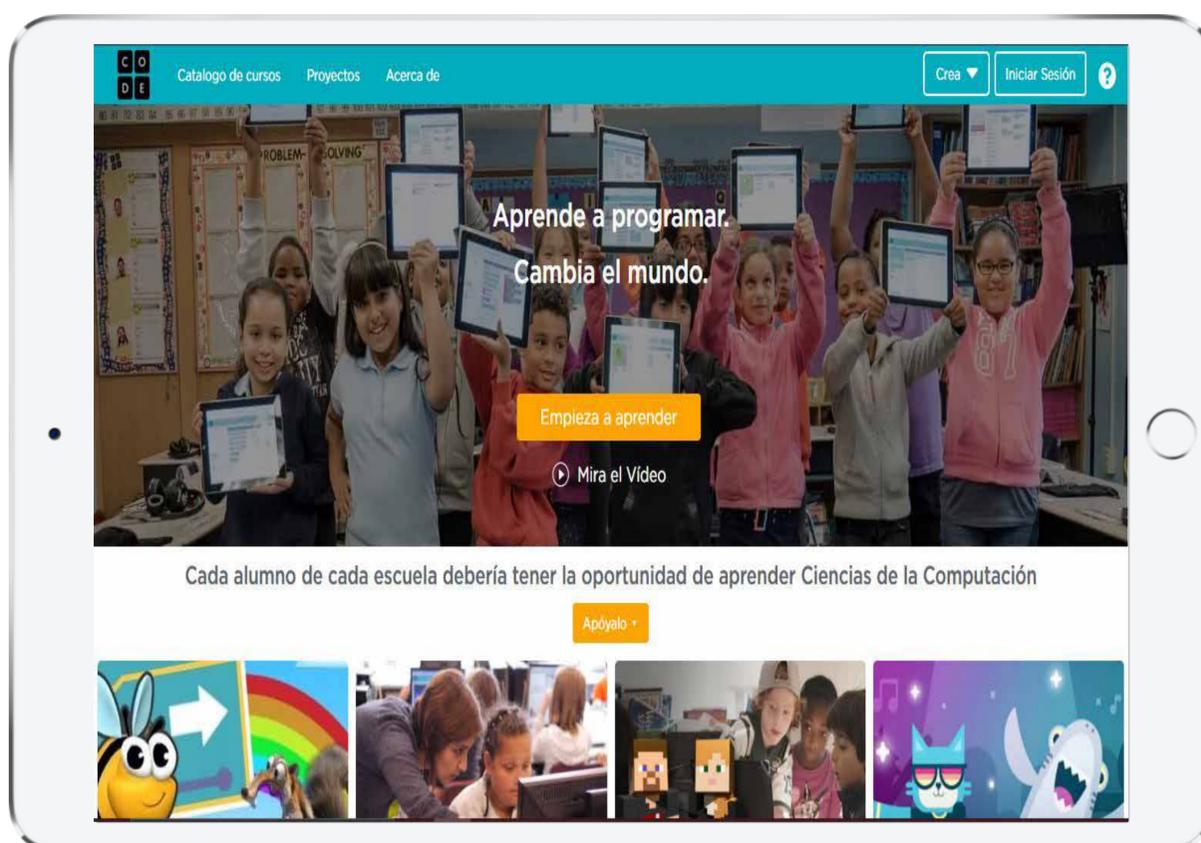
Nota: Para el despliegue de la experiencia se sugiere realizarlo con un grupo máximo de 20 estudiantes.



Recursos:

Computadora ó tablet

Computador con conexión a internet o una tablet por participante o grupos.





Si está interesado en realizar esta **experiencia** o **activar** el programa contáctenos.

Mayor información:

Facultad de Ingeniería

PBX: 3188000, ext. 11362

Programa CONECTA-R con STEAM

conectar@uao.edu.co

PBX: 3188000, ext. 11310

Aliados

