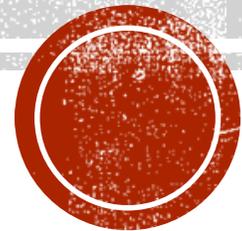


BUENAS PRÁCTICAS INNOVACIÓN Y EMPREDIMIENTO DESDE EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Prof. Walter Velásquez Godoy







«El maestro es el camarada de mayor experiencia, que aconseja, guía y sugiere. La clase es un laboratorio, un museo, un taller, donde se experimenta, se observa y se trabaja, ya no es el aula donde pontifica el maestro. Desaparece la tortura de las lecciones y de los exámenes, puesto que no hay enseñanza clasificada, sino utilizada. La mejor lección es un proyecto de trabajo, y el mejor examen, su ejecución»

J.A. Encinas





Proceso de aprendizaje

1 Empieza con algo provocador

Una frase, una imagen o una reflexión que no les deje indiferentes

2 Conecta con la vida de tus alumnos

Presenta problemas que les afecten y hazlo de forma que lo vean interesantes

3 Haz que quieran y puedan hablar

Crea un clima en el no exista el miedo a expresarse y deja espacio para que construyan sus argumentos

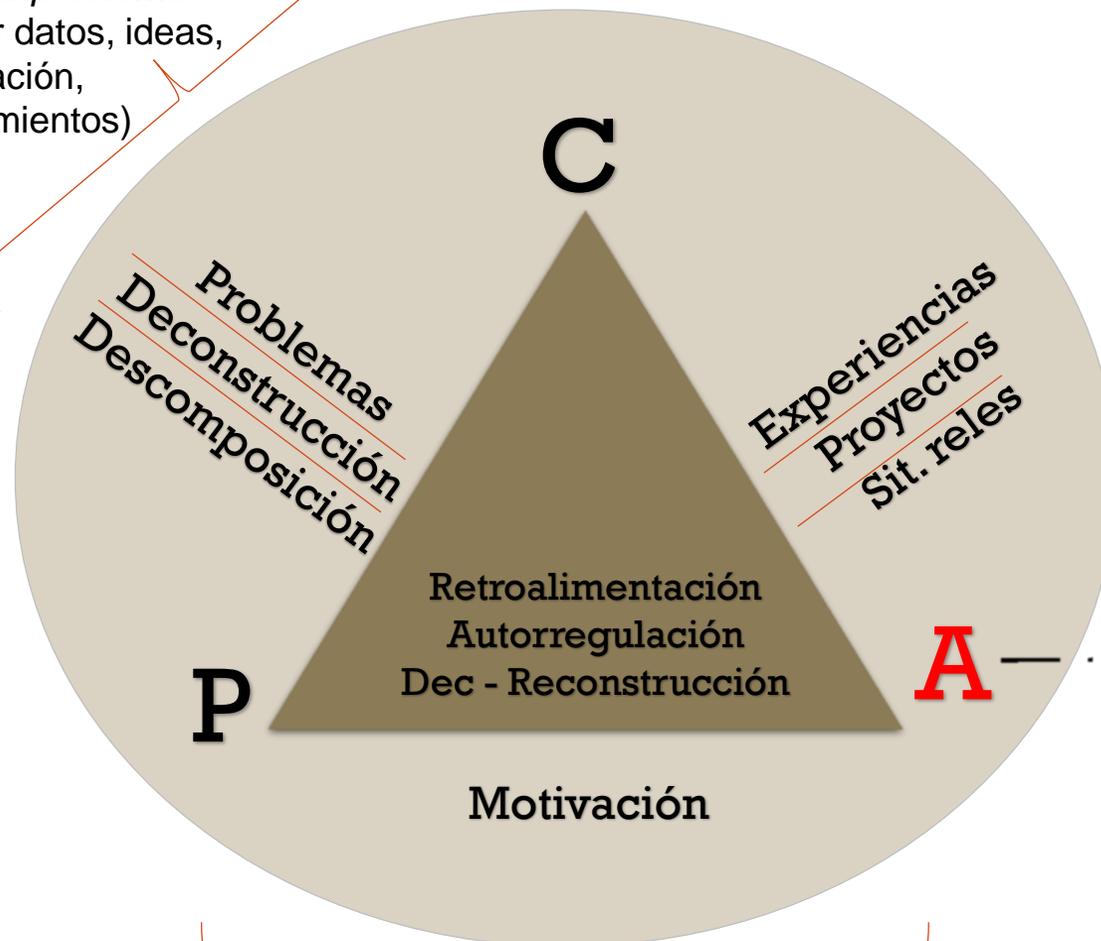
4 Introduce incongruencias

El mundo está lleno de ellas. Usa la contradicción, novedad, sorpresa, desconcierto e incertidumbre

5 Evita la ansiedad

Reduce la presión y no pongas en evidencia a tus alumnos. Nadie aprende así

Acto de pensar
Plantear problema
Reoger datos, ideas, información, conocimientos)



(pensamiento creativo - crítico, habilidades, destrezas, métodos de actuación, habilidades cognitivas)

Hacer

S

Transformar
Reflexionar
Articular

(actitudes, principios y valores que guían el comportamiento)



Pensamiento computacional como estrategia de aprendizaje

Permite:
Mejorar en la comunicación
Trabajo en equipo
Lidiar con problemas de lo simple a lo complejo de la diversidad
Pensamiento creativo, crítico

Abordar:
un problema (simple a lo complejo)
Comprenderlo
Desarrollar las soluciones mas adecuadas

Buscar similitudes o series que se repiten dentro o fuera de la situación problemática

Series en repetición (Bloques)

PATRÓNES

ABSTRACCIÓN

Implicar un problema complejo dejando los detalles poco relevantes para centrar la atención en los datos de mayor importancia y definir un plan acotado

Motivación

**Retroalimentación
Autorregulación**

Simplificar (un problema)

Fragmentar (Desarticular)

Desarticular el problema en unidades pequeñas que resulten mas fáciles de resolver

DESCOMPOSICIÓN

Hacer

ALGORITMOS

Reflexionar

Definición de pasos ordenado

Definición de los pasos ordenados necesarios para la resolución del problema

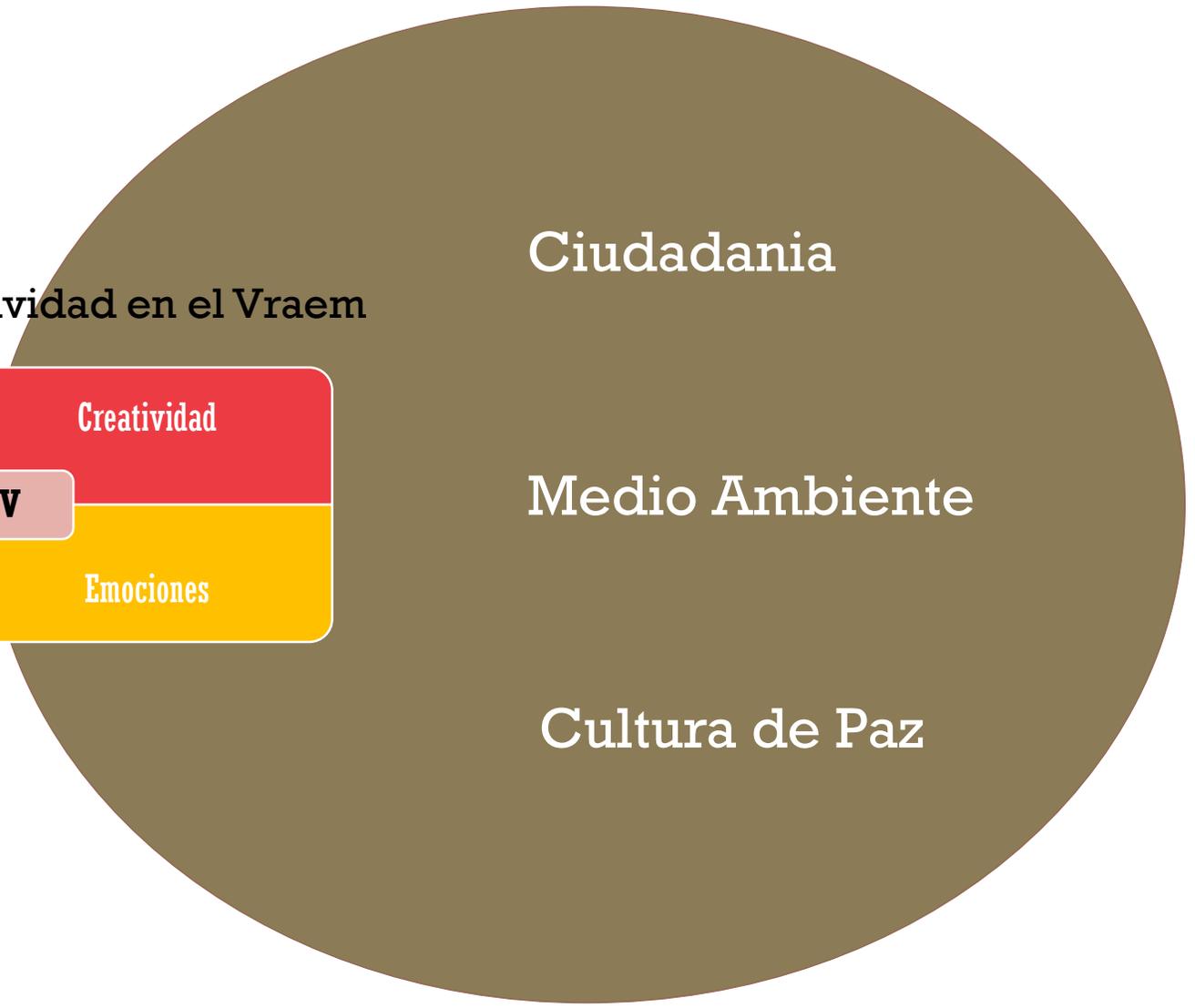
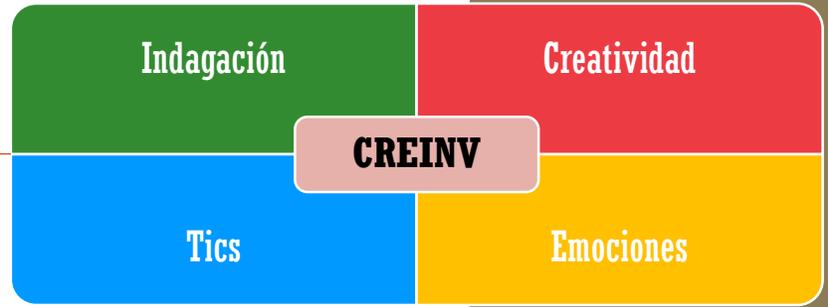
S

i
g
n
i
f
i
c
a
t
i
v
o





Indagación y Creatividad en el Vraem



La clase no es un espacio para transmitir información sino para discutirla. Desarrollar competencias es promover la creatividad de un estudiante.



PROYECTO DE APRENDIZAJE: ESTEBAN



Proyecto de aprendizaje: Esteban

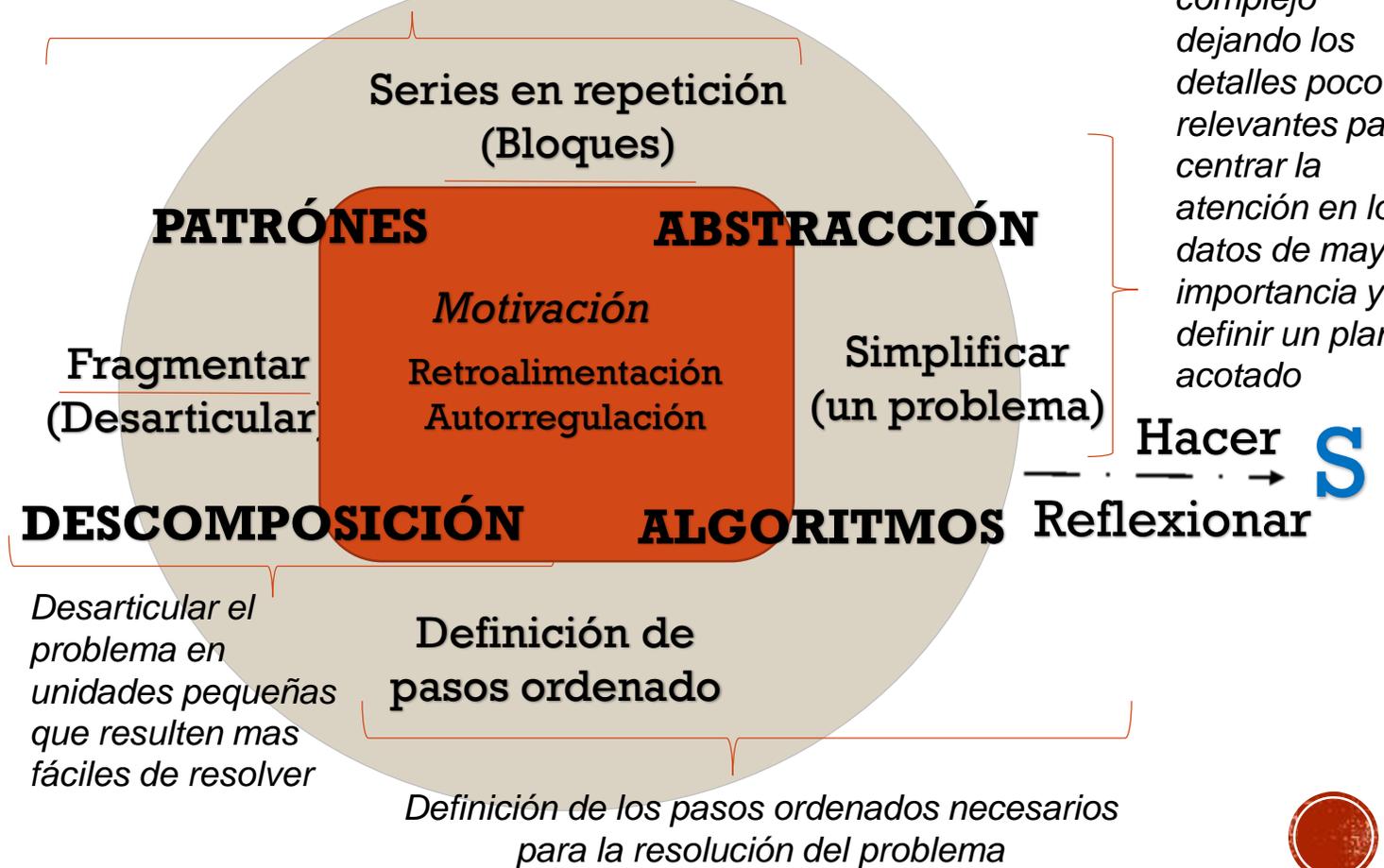
Permite:
 Mejorar en la comunicación
 Trabajo en equipo
 Lidar con problemas de lo simple a lo complejo de la diversidad
 Pensamiento creativo, crítico

Abordar:
 un problema (simple a lo complejo)
 Comprenderlo
 Desarrollar las soluciones mas adecuadas



Buscar similitudes o series que se repiten dentro o fuera de la situación problemática

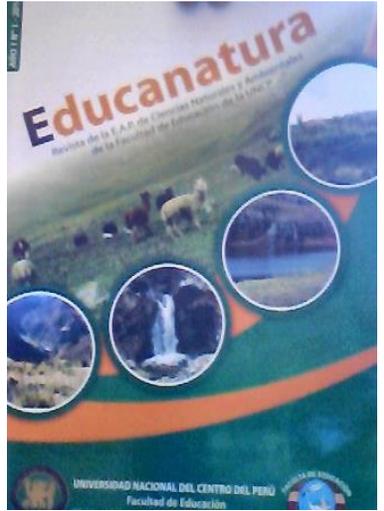
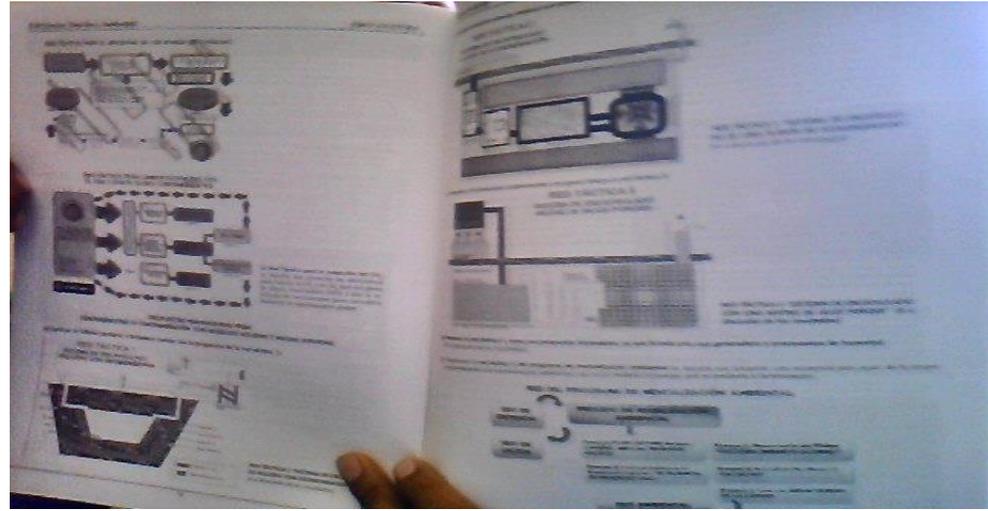
Implicar un problema complejo dejando los detalles poco relevantes para centrar la atención en los datos de mayor importancia y definir un plan acotado





Proyecto de aprendizaje: CAPTOVEGETAL

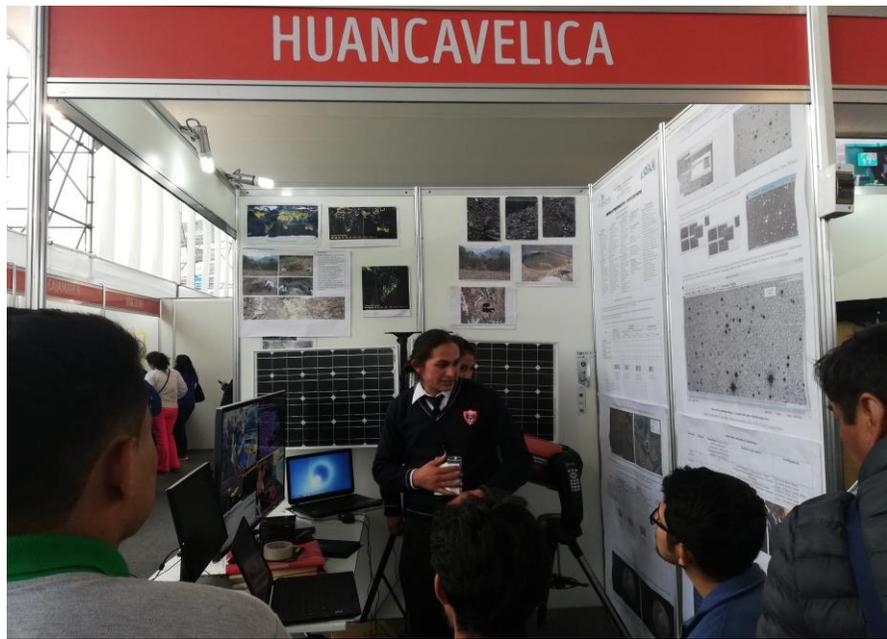






PROYECTO DE APRENDIZAJE
MISIÓN: QUYLLUR PUCRO



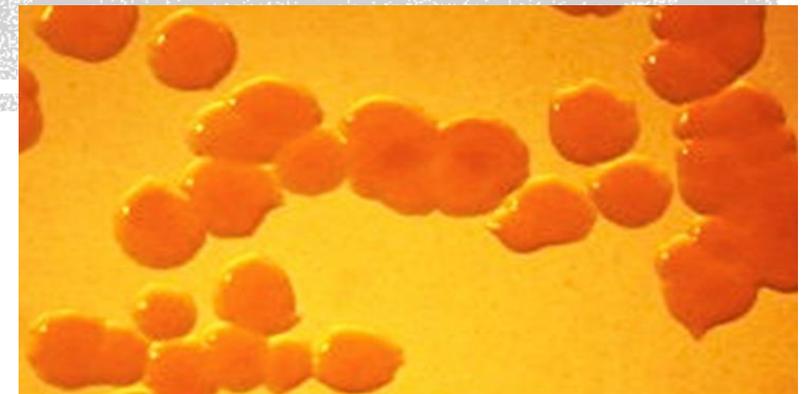
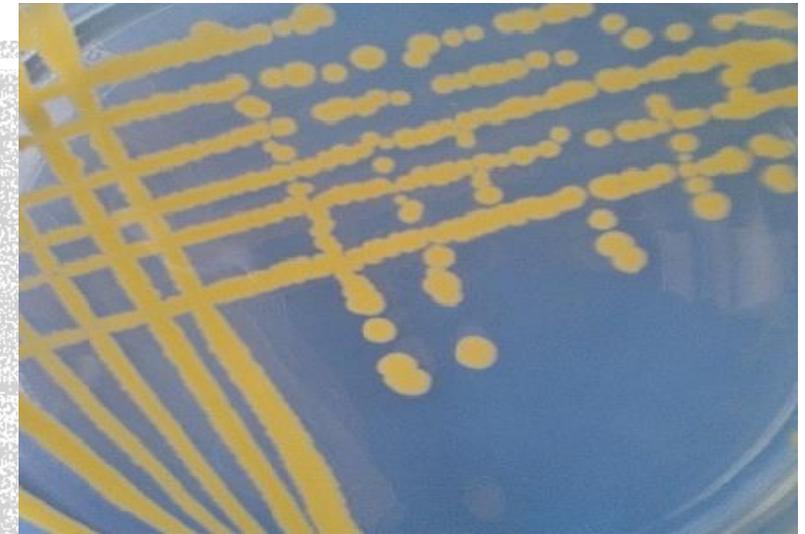


CAMPAMENTO CIENTÍFICO: DIANA

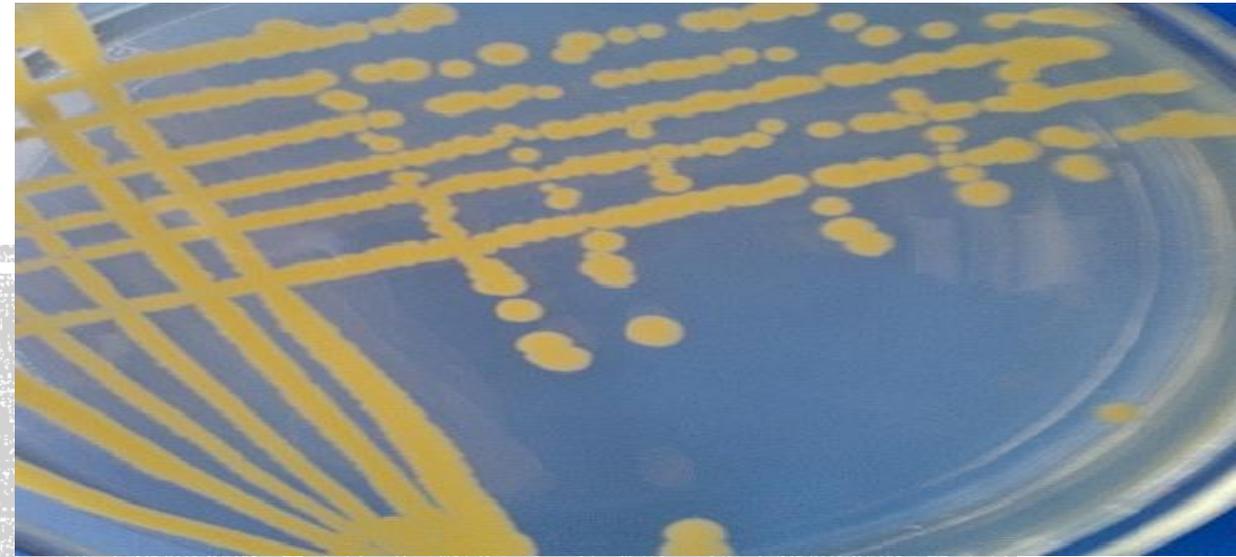


ESTUDIO DE EXIGUOBACTERIUM SP

ESTUDIANTES: DIANA BENITES - DANIEL NIETO



ESTUDIO DE EXIGUOBACTERIUM SP
ESTUDIANTE: DIANA BENITES EN LA UNIVERSIDAD DE CALIFORNIA, EEUU





Jóvenes peruanos becados por el gobierno de los EE.UU. construirán robot submarino en Universidad de California

[Página Inicial](#) | [Noticias & Eventos](#) | Jóvenes peruanos becados por el gobierno de los EE.UU. construirán robot submarino en Universidad de California



Suggested For You



Jóvenes Peruanos Becados para Participar en
Campamento de Ciencias







