

REGISTRO DE ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Tipo de Actividad Complementaria	Académica		
Nombre del Proyecto	Taller de Lógica Matemática	Créditos	dos
Requisitos para participar	Ser estudiante del ITSOEH		
Dirigido a	Estudiantes de Ingeniería en Sistemas Computacionales.		
Número de estudiantes participantes	Mínimo: 1	Máximo: 60	
Periodo escolar	Enero-Mayo, Cursos de verano, Agosto-diciembre.		
Lugar de realización	Instalaciones del instituto, según la disponibilidad de espacios y asignación en cada periodo escolar.		
Horario:	Como mínimo una hora por semana, pudiendo ser entre las 9 a las 19 horas.		
Objetivo General	Desarrollar la lógica y reconocimiento de patrones de los estudiantes utilizando rompecabezas tipo tangramas, el juego en línea de aprendizaje de habilidades de programación “CodeCombat”, y la plataforma en línea de aprendizaje de habilidades de programación del portal Khan Academy, “La hora del código”		
Objetivos Específicos	Conformar un grupo de trabajo inter o multidisciplinario para desarrollar la habilidad de trabajo en equipo. Participar en el desarrollo de ejercicios prácticos mediante software o aplicaciones para el desarrollo de la lógica en la solución de problemas.		
Justificación	En necesario proporcionar a los estudiantes escenarios y herramientas de aprendizaje de manera interdisciplinaria o multidisciplinaria, que permitan desarrollar de manera amena sus competencias genéricas y específicas en la resolución de problemas, conociendo diversas formas de llegar a una solución.		
Descripción de actividades a realizar	Desarmar y resolver tangramas e intercambien con al menos otras dos personas con tangrama diferente al suyo y los intenten armar. Crear codificación resolviendo el primer nivel de manera demostrativa mediante software específico de apoyo.		
Competencias genéricas a desarrollar	Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Comunicación oral y escrita. Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. Capacidad de trabajo en equipo.		

	<p>Compromiso ético.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Habilidad para trabajar en forma autónoma.</p>
Competencia Específica a desarrollar	Aplicar técnicas y herramientas de programación para diseñar e implementar soluciones a problemáticas.
Aportación a los atributos del egresado o la formación integral de los estudiantes	<p>ISIC-AE4-OE2: Coordina y participa en equipos multidisciplinarios para la aplicación de soluciones innovadoras en diferentes contextos, mediante un plan estratégico.</p> <p>ISIC-AE7-OE1: Evalúa tecnologías de hardware para soportar aplicaciones de manera efectiva, tomando en cuenta las distintas plataformas y/o dispositivos.</p>
Producto terminal del proyecto	Informe de actividades-prácticas Desarrolladas
Evidencia a presentar	<p>Bitácora de asistencias y/o participaciones.</p> <p>Reporte de participación.</p>