IDEAS PRESENTACIÓN FINAL

Pasos

1. Presentación del tema
2. Muestra gráfica en SCRATCH
3. Importancia del pensamiento computacional
4. Juego Hello Penguin
5. Explicación código de Penguin
6. Muestra de otros niveles
7. Reflexión final

TEMA: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

**Comunidad**: Decidimos enfocarnos en los niños y adolescentes porque sabemos que en este periodo de la vida se adquieren la mayor parte de los conocimientos que servirán más adelante. Cuanto antes uno interiorice y fije los conocimientos, muchas más aplicaciones se descubren para el día de mañana. Aparte, los niños y adolescentes son los que más promueven los conocimientos a nivel social por su efecto multiplicador: son capaces de compartir entre pares e incluso a sus padres lo que para el objetivo del proyecto es esencial. Nos interesa llegar a la mayor cantidad de personas porque creemos en la importancia de este proyecto.

**Pensamiento computacional**: Lo que buscamos es conocer uno de los aportes más importantes de la informática a nuestras vidas: aplicar el sistema de pensamiento lógico, sistémico, algorítmico, etc para encontrar vías a la resolución de problemas.

Su capacidad es la de simplificar los elementos de un problema para desarrollar la solución a un problema y resolverlos con ayuda de la tecnología.

Este tipo de pensamiento lo podemos aplicar a la vida diaria y nos ayuda a desarrollar aplicaciones que nos ayudan en nuestro día a día.

**La idea final que tenemos es la de ayudar a los niños, jóvenes y adultos a pasar de ser solo consumidores de la informática a productores de tecnología** y comenzar a pensar como un computer scientist.

Las ventajas son:

1.       Estimular la creatividad.

2.       Trabajar la capacidad de razonamiento y de pensamiento crítico.

3.       Desarrollar y reforzar las habilidades numéricas y lingüísticas.

4.       Fomentar los dotes de liderazgo y el trabajo en equipo y colaborativo.

Es una inversión a largo plazo en la estructura social y económica de nuestra comunidad y país.

Aplicaciones prácticas: Para uso en el aula.

Premios: Bootcamp en Penguin, descuentos, etc.

Problemas a resolver:

1.       Redes sociales

a.       No todos tiene acceso a redes sociales virtuales.

a.       Las redes sociales no son globales.

b.       La comunidad de programadores es muy cerrada

2.       Recursos

a.       Disponibilidad de tiempo

b.       Falta de recursos

c.       Brecha digital

1.       Mitificación

a.       Ligado a la matemática

b.       Mitificación

c.       Lejano

d.       Requiere de computadoras de alta capacidad.

e.       Se requiere de conocimientos previos

f.        Precios excesivos para empezar.

g.       Riesgos de seguridad de datos

2.       Desconocimiento

a.       No se conoce sobre programación

b.       No se sabe para qué sirve

c.       No se dimensiona la importancia

d.       Falta de cultura TIC

e.       Falta de involucramiento de los padres

APLICACIÓN

Desarrollar un juego interactivo en la plataforma SCRATCH que ayude a desarrollar el pensamiento computacional y python, acorde a las reglas de la gameficación:

1.       Obtención de medallas, diplomas o insignias.

2.       Niveles.

3.       Puntuaciones.

4.       Retos.

5.       Premios.

6.       Trabajo en equipo.

Usamos la herramienta SCRATCH por su practicidad para presentar este proyecto. Es un lenguaje centrado en fomentar la creatividad y el pensamiento lógico

Reflexión final

Implementación básica

Conocimientos básicos

Valor de la idea: Pensamiento computacional, niños (básico en la educación), ayuda de los padres

Porque hacemos énfasis en el valor de nuestro proyecto? Porque en ese bootcamp no solo aprendimos conocimientos básicos de programación, competencias duras sino entendimos la importancia de este tema en la vida diaria. Fueron dos semanas en que estuvimos internados con personas de todas partes, de todas ocupaciones. Una diversidad que sirvió para hacernos entender que cualquiera puede programar, y la actitud de seguir aprendiendo y que podeos lograr lo que sea que nos imaginemos.