|  |  |
| --- | --- |
| Descripción: Descripción: escudo u de a | **PROGRAMA OFICIAL DE CURSO**  **(Pregrado y Posgrado)** |
| **UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **INFORMACIÓN GENERAL** | | | | | | | |
| **Nombre del curso:** | | Desarrollo del pensamiento matemático en la infancia | | | | | |
| **Programa académico al que pertenece:** | | | Licenciatura en pedagogía infantil | | | | |
| **Unidad académica:** Facultad de educación | | | | |  | | |
| **Programa(s) académico(s) en los cuales se ofrece el curso:** | | | | | Escriba el nombre de los programa(s) académico(s). | | |
| **Vigencia:** | Periodo académico o Cohorte. | | | | | **Código curso:** | Código del curso en MARES. |
| **Tipo de curso:**  Elija un elemento. | |  | | | | **Tipo de curso:**  Elija un elemento.  En caso de elegir “Otro”, indique cuál. | |
| **Características del curso:** Validable  Habilitable  Clasificable  Evaluación de suficiencia (posgrado) | | | | | | | |
| **Modalidad educativa del curso:** Elija un elemento.  En caso de elegir “Otra”, indique cuál. | | | | | | | |
| **Nombre del área, núcleo o componente de la organización curricular a la que pertenece el curso:** | | | | | | | |
| **Prerrequisitos:** | | Prerrequisitos con nombre y código en MARES. | | | | | |
| **Correquisitos:** | | Correquisitos con nombre y código en MARES. | | | | | |
| **Número de créditos académicos (Acuerdo Académico 576 de marzo de 2021):[[1]](#footnote-2) 3** | | | | | | | |
| **Horas totales de interacción estudiante-profesor:[[2]](#footnote-3)** 64 | | | | **Horas totales de trabajo independiente:**  32 | | | |
| **Horas totales del curso:** Número (suma de las horas de interacción estudiante-profesor y de trabajo independiente). | | | | | | | |
| **Horas totales de actividades académicas teóricas[[3]](#footnote-4):** 80 | | | | **Horas totales de actividades académicas prácticas:**  0 | | | |
| **Horas totales de actividades académicas teórico-prácticas:** Número | | | | | | | |

|  |
| --- |
| 1. **RELACIONES CON EL PERFIL** |
| Describir el propósito del curso en relación con los perfiles del programa académico. Aquí se puede enunciar el perfil que se tiene declarado y plantear los aportes que hace el espacio de formación. |
| \*\*Propósito del Curso de Desarrollo del Pensamiento Computacional en la Infancia:\*\*  El curso tiene como objetivo principal introducir a los estudiantes de pedagogía infantil en las bases del pensamiento computacional, con un enfoque adaptado a la etapa de la infancia. Busca desarrollar habilidades cognitivas, lógicas y creativas desde temprana edad, fomentando la resolución de problemas y la comprensión de conceptos fundamentales relacionados con la informática. Además, se busca integrar de manera efectiva las herramientas tecnológicas en el proceso educativo, preparando a los futuros pedagogos para potenciar el pensamiento computacional en sus estudiantes.  \*\*Propósito del Curso de Desarrollo del Pensamiento Computacional en Secundaria:\*\*  En secundaria, el curso tiene como propósito avanzar en la construcción y aplicación práctica de habilidades de pensamiento computacional. Se busca profundizar en la comprensión de algoritmos, abstracción, descomposición de problemas y la resolución de problemas más complejos. Además, se enfocará en la aplicación de estas habilidades en contextos del mundo real, promoviendo la capacidad de los estudiantes para utilizar la tecnología de manera crítica y creativa en su vida cotidiana y futuros estudios.  \*\*Propósito del Curso de Desarrollo del Pensamiento Computacional en la Universidad:\*\*  El curso en la universidad tiene como objetivo consolidar y especializar el pensamiento computacional en los futuros pedagogos infantiles. Se busca que los estudiantes adquieran un conocimiento profundo de las teorías y prácticas actuales en el desarrollo del pensamiento computacional, y que estén capacitados para diseñar estrategias pedagógicas innovadoras y programas educativos que incorporen efectivamente estos principios. Además, se espera que los graduados estén preparados para contribuir al avance de la investigación en el campo.  \*\*Metodología del Curso con las 10 Fases para la Revisión Bibliográfica:\*\*  La metodología del curso sigue las 10 fases para la revisión bibliográfica, utilizando este enfoque sistemático para mantenerse actualizado sobre los avances más recientes en el desarrollo del pensamiento computacional. Estas fases incluyen desde la definición del alcance hasta la síntesis y redacción de la revisión bibliográfica. Se anima a los estudiantes a explorar estudios, proyectos y enfoques pedagógicos que hayan emergido en los últimos cinco años, identificando tendencias, vacíos en la investigación y aplicaciones prácticas relevantes para la pedagogía infantil. La metodología busca equipar a los futuros pedagogos con las herramientas necesarias para adaptarse a un campo en constante evolución y aplicar las últimas investigaciones en sus prácticas pedagógicas. |
| 1. **INTENCIONALIDADES FORMATIVAS** |
| Explicitar los elementos orientadores del curso de acuerdo con el diseño curricular del programa académico: problemas de formación, propósitos de formación, objetivos, capacidades, competencias u otros. Se escoge una o varias de las anteriores posibilidades de acuerdo con las formas de organización curricular del programa académico, que se declaran en el Proyecto Educativo de Programa. |
| \*\*Elementos Orientadores del Curso en Pedagogía Infantil: Desarrollo del Pensamiento Computacional\*\*  1. \*\*Problemas de Formación:\*\*  - Identificación de barreras en la integración del pensamiento computacional en la educación infantil.  - Abordaje de desafíos en la adaptación de estrategias pedagógicas para fomentar el pensamiento computacional en contextos educativos diversos.  - Análisis de la falta de recursos y formación específica para los docentes en la enseñanza de habilidades computacionales en la infancia.  2. \*\*Propósitos de Formación:\*\*  - Formar pedagogos infantiles capaces de integrar el pensamiento computacional en el diseño de programas educativos.  - Desarrollar la capacidad de los estudiantes para adaptar estrategias pedagógicas que promuevan el pensamiento computacional desde la primera infancia.  - Proporcionar herramientas para abordar retos específicos en la enseñanza de habilidades computacionales en el contexto educativo infantil.  3. \*\*Objetivos:\*\*  - Comprender los fundamentos teóricos del pensamiento computacional aplicados a la pedagogía infantil.  - Diseñar actividades y materiales educativos que fomenten el pensamiento computacional en niños de diferentes edades.  - Analizar la efectividad de enfoques pedagógicos existentes en la integración del pensamiento computacional en la educación infantil.  4. \*\*Capacidades y Competencias:\*\*  - Desarrollar la capacidad de diseñar e implementar actividades didácticas que promuevan el pensamiento algorítmico y la resolución de problemas desde la infancia.  - Fomentar la competencia en el uso de herramientas tecnológicas adaptadas a la edad de los niños para potenciar el pensamiento computacional.  - Desarrollar habilidades de evaluación que permitan medir el progreso en la adquisición de habilidades computacionales por parte de los niños.  5. \*\*Metodología de Rastreo Bibliográfico:\*\*  - Aplicar la metodología de las 10 fases para la revisión bibliográfica en el contexto específico de la pedagogía infantil.  - Identificar literatura relevante que aborde las particularidades del desarrollo del pensamiento computacional en la primera infancia.  - Analizar cómo las investigaciones recientes en primaria y secundaria pueden ser adaptadas y aplicadas a la educación infantil.  Estos elementos orientadores buscan proporcionar un marco sólido para el diseño y desarrollo del curso, asegurando que los futuros pedagogos infantiles adquieran las habilidades necesarias para integrar el pensamiento computacional de manera efectiva en su práctica educativa. |

|  |
| --- |
| 1. **APORTES DEL CURSO A LA FORMACIÓN INTEGRAL Y A LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN** |
| Describir cómo el curso hace aportes a la formación integral (racionalidades ética, política, estética y lógica) y a la formación en investigación desde las intencionalidades formativas y el abordaje de los conocimientos y/o saberes. |
| \*\*Aportes a la Formación Integral: Racionalidades Ética, Política, Estética y Lógica\*\*  1. \*\*Racionalidad Ética:\*\*  - El curso promueve la reflexión ética en el uso de la tecnología y el pensamiento computacional en la educación, sensibilizando a los estudiantes sobre las implicaciones éticas de su enseñanza.  - Incluye debates sobre la equidad en el acceso a la educación digital, la privacidad de los estudiantes y la responsabilidad en el uso de herramientas tecnológicas en el aula.  2. \*\*Racionalidad Política:\*\*  - Aborda cuestiones políticas relacionadas con la inclusión digital y la brecha tecnológica en la educación.  - Examina las políticas educativas y los marcos regulatorios en Hispanoamérica que afectan la implementación del pensamiento computacional en diferentes niveles educativos.  3. \*\*Racionalidad Estética:\*\*  - Integra la creatividad y la estética en el diseño de actividades y materiales educativos relacionados con el pensamiento computacional.  - Explora la dimensión estética de la programación y la resolución de problemas, fomentando la apreciación de la belleza en el mundo digital.  4. \*\*Racionalidad Lógica:\*\*  - Desarrolla habilidades lógicas a través de la programación y la resolución de problemas, cultivando la capacidad de pensar de manera estructurada y analítica.  - Aborda la lógica algorítmica y la toma de decisiones informáticas, promoviendo la aplicación de razonamientos lógicos en la solución de problemas.  \*\*Aportes a la Formación en Investigación: Intencionalidades Formativas y Abordaje de Conocimientos y Saberes\*\*  1. \*\*Intencionalidades Formativas en Investigación:\*\*  - Incentiva la actitud investigativa al fomentar la revisión bibliográfica y el análisis crítico de la literatura científica.  - Desarrolla habilidades de diseño y ejecución de investigaciones aplicadas al contexto educativo, permitiendo a los estudiantes contribuir al avance del conocimiento en el área.  2. \*\*Abordaje de Conocimientos y Saberes:\*\*  - Se enfoca en la comprensión profunda de las investigaciones más recientes sobre el pensamiento computacional en Hispanoamérica, aplicando un enfoque crítico y reflexivo.  - Integra conocimientos interdisciplinarios al explorar cómo el pensamiento computacional se relaciona con áreas como la psicología cognitiva, la pedagogía y la tecnología educativa.  3. \*\*Aplicación Práctica de la Investigación:\*\*  - Fomenta la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en investigaciones y proyectos concretos en entornos educativos.  - Desarrolla la capacidad de los estudiantes para adaptar y aplicar investigaciones existentes en el contexto específico de la educación en Hispanoamérica.  El curso, a través de estos aportes, busca no solo desarrollar habilidades técnicas en pensamiento computacional sino también cultivar una perspectiva ética, política, estética y lógica, así como habilidades de investigación que enriquezcan la formación integral de los estudiantes de pedagogía infantil. |

|  |
| --- |
| 1. **DESCRIPCIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS Y/O SABERES** |
| Explicitar los ejes problémicos, saberes, proyectos, contenidos o temas que se abordan en el desarrollo del curso. Se escoge una o varias de las posibilidades de acuerdo con las formas de organización curricular del programa académico. |
| \*\*Ejes Problemáticos:\*\*  1. \*\*Integración Curricular del Pensamiento Computacional:\*\*  - Problema: Desarrollar estrategias para integrar el pensamiento computacional de manera efectiva en el currículo educativo de primaria, secundaria y universidad.  - Enfoque: Analizar las barreras y oportunidades en la integración curricular, considerando aspectos como el tiempo dedicado, la formación docente y la disponibilidad de recursos.  2. \*\*Brecha Digital y Acceso Equitativo:\*\*  - Problema: Abordar la brecha digital y garantizar el acceso equitativo al pensamiento computacional en diferentes entornos educativos en Hispanoamérica.  - Enfoque: Explorar estrategias para superar las disparidades en el acceso a la tecnología y programas educativos, considerando contextos socioeconómicos diversos.  3. \*\*Formación Docente en Pensamiento Computacional:\*\*  - Problema: Identificar las necesidades de formación docente para integrar efectivamente el pensamiento computacional en la enseñanza.  - Enfoque: Diseñar programas de formación que aborden las habilidades específicas que los docentes necesitan desarrollar para enseñar pensamiento computacional.  \*\*Saberes:\*\*  1. \*\*Teorías del Desarrollo Cognitivo en la Infancia:\*\*  - Exploración de teorías que fundamentan el desarrollo cognitivo en la infancia y cómo se relacionan con la introducción del pensamiento computacional.  2. \*\*Metodologías Activas de Enseñanza:\*\*  - Estudio de metodologías pedagógicas que favorecen la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje del pensamiento computacional.  3. \*\*Fundamentos de Programación y Algoritmia:\*\*  - Adquisición de conocimientos sólidos en fundamentos de programación y algoritmia aplicados a diferentes niveles educativos.  \*\*Proyectos:\*\*  1. \*\*Diseño de Materiales Educativos Interactivos:\*\*  - Desarrollo de proyectos para diseñar materiales educativos interactivos que promuevan el pensamiento computacional en estudiantes de primaria.  2. \*\*Implementación de Programas Piloto en Centros Educativos:\*\*  - Diseño e implementación de programas piloto en centros educativos para evaluar la efectividad de estrategias de enseñanza de pensamiento computacional.  3. \*\*Evaluación de Impacto en el Desarrollo Cognitivo:\*\*  - Proyectos de investigación que evalúen el impacto del pensamiento computacional en el desarrollo cognitivo de los estudiantes en diferentes niveles educativos.  \*\*Contenidos o Temas:\*\*  1. \*\*Modelos de Pensamiento Computacional:\*\*  - Exploración de modelos conceptuales que describen el pensamiento computacional y sus componentes.  2. \*\*Herramientas Tecnológicas Educativas:\*\*  - Estudio de herramientas tecnológicas educativas que facilitan la enseñanza del pensamiento computacional en entornos educativos.  3. \*\*Desarrollo de Habilidades de Resolución de Problemas:\*\*  - Enseñanza de estrategias y técnicas para desarrollar habilidades de resolución de problemas a través del pensamiento computacional.  Este enfoque multidimensional aborda los aspectos teóricos, prácticos y sociales del desarrollo del pensamiento computacional en primaria, secundaria y universidad en Hispanoamérica, integrando el rastreo bibliográfico como una herramienta fundamental para mantenerse actualizado sobre los avances en los últimos cinco años. |

|  |
| --- |
| 1. **METODOLOGÍA[[4]](#footnote-5)** |
| Explicitar algunos de los siguientes asuntos: |
| Estrategias didácticas: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)  Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)  Aprendizaje invertido  Aprendizaje Basado en Retos (ABR)  Estudio de caso  Aprendizaje entre pares  Clase magistral  Salida de campo  Taller  Otra(as), ¿cuál(es)?  Escriba el nombre de la estrategia.  Describa brevemente la metodología (s) utilizada (s).  Cada clase de 4 horas se dividirá en dos momentos:  1. Un momento de discusión de lectura de artículos, concibiendo a cada estudiante del curso como un docente investigador.  2. Un segundo momento de poner en práctica la enseñanza de el desarrollo del pensamiento computacional.  Abordar un rastreo bibliográfico para establecer un estado del arte sobre el desarrollo del pensamiento computacional en primaria, bachillerato y universidad en hispanoamérica implica seguir los pasos sistemáticos:  1. \*\*Definir el alcance de tu investigación:\*\*  - Establece claramente los niveles educativos que deseas abordar (Educación preescolar, primaria, bachillerato, universidad).  - Define el periodo de tiempo que abarcará tu revisión bibliográfica. Del año 2000 al 2024.  - Especifica el enfoque del pensamiento computacional que te interesa explorar (puede incluir habilidades, metodologías, programas educativos, entre otros). Nos centraremos en el desarrollo de habilidades.  2. \*\*Identificar palabras clave y conceptos relacionados:\*\*  - Determina las palabras clave y conceptos asociados al pensamiento computacional, la educación y Colombia. Por ejemplo: "pensamiento computacional", "educación primaria", "educación secundaria", "educación superior", "Colombia", etc.  3. \*\*Utilizar bases de datos académicas y bibliotecas digitales:\*\*  - Accede a bases de datos como PubMed, Scopus, IEEE Xplore, JSTOR y Google Scholar.  - Realiza búsquedas utilizando tus palabras clave y conceptos, combinándolos de diferentes maneras para obtener resultados exhaustivos.  4. \*\*Refinar y filtrar los resultados:\*\*  - Evalúa la relevancia y calidad de los artículos encontrados.  - Filtra por fecha, tipo de publicación, autores relevantes y revistas académicas de prestigio.  5. \*\*Revisar la literatura gris:\*\*  - Busca informes técnicos, tesis y documentos de políticas educativas que podrían no estar en bases de datos académicas tradicionales.  6. \*\*Realizar seguimientos de citas:\*\*  - Identifica artículos clave y revisa las listas de referencias para encontrar trabajos adicionales relacionados con tu tema.  7. \*\*Explorar conferencias y eventos:\*\*  - Busca actas de conferencias y eventos relacionados con la educación y el pensamiento computacional en Colombia.  8. \*\*Consultar expertos:\*\*  - Busca expertos en el campo y revisa sus contribuciones, así como sus recomendaciones de lectura.  9. \*\*Organizar y sintetizar la información:\*\*  - Crea una matriz o esquema para organizar la información encontrada, identificando tendencias, enfoques, y vacíos en la investigación.  10. \*\*Escribir la revisión bibliográfica:\*\*  - Redacta tu revisión bibliográfica siguiendo una estructura lógica, presentando los hallazgos de manera clara y destacando las contribuciones más relevantes.  Recuerda ser sistemático, crítico y mantener actualizada tu búsqueda a medida que avanzas en tu investigación. Este proceso te permitirá obtener una visión integral del estado actual del pensamiento computacional en la educación en Colombia. |
| Medios y recursos didácticos: |
| Formas de interacción en los ambientes de aprendizaje y de acompañamiento del trabajo independiente del estudiante: |
| Estrategias de internacionalización del currículo que se desarrollan para cumplir con las intencionalidades formativas del microcurrículo: |
| Estrategias para abordar o visibilizar la diversidad desde la perspectiva de género, el enfoque diferencial o el enfoque intercultural: |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **EVALUACIÓN[[5]](#footnote-6)** | |
| Explicitar los siguientes asuntos: | |
| Concepción de evaluación, modalidades (auto, co, hetero evaluación y evaluación entre pares) y estrategias a través de las cuales se va a orientar.  \*\*Sugerencia de Evaluación: Proyecto Integrador "Diseño de Unidad Didáctica"\*\*  La evaluación podría centrarse en un proyecto integrador que consista en el diseño de una unidad didáctica que incorpore de manera efectiva el pensamiento computacional en un nivel educativo específico (primaria, secundaria o universidad). Este proyecto permitirá evaluar no solo el conocimiento teórico adquirido sino también las habilidades prácticas y la capacidad de aplicar estrategias pedagógicas.  \*\*Componentes del Proyecto:\*\*  1. \*\*Fundamentación Teórica:\*\*  - Justificación clara de la importancia del pensamiento computacional en el nivel educativo seleccionado.  - Revisión bibliográfica actualizada sobre el desarrollo del pensamiento computacional en Hispanoamérica en los últimos cinco años.  2. \*\*Objetivos de Aprendizaje:\*\*  - Definición de objetivos específicos y medibles que se espera lograr con la unidad didáctica.  3. \*\*Diseño de Actividades:\*\*  - Desarrollo de actividades didácticas que integren el pensamiento computacional de manera contextualizada y adaptada al nivel educativo seleccionado.  4. \*\*Evaluación del Aprendizaje:\*\*  - Propuesta de métodos de evaluación que permitan medir el desarrollo del pensamiento computacional en los estudiantes.  - Consideración de criterios de evaluación que reflejen la integración exitosa de conceptos y habilidades.  5. \*\*Recursos y Tecnologías:\*\*  - Identificación de recursos educativos y tecnologías que se utilizarán para implementar la unidad didáctica.  6. \*\*Adaptabilidad y Diversidad:\*\*  - Consideración de estrategias para adaptar la unidad didáctica a la diversidad de los estudiantes, teniendo en cuenta diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.  7. \*\*Reflexión Crítica:\*\*  - Inclusión de una sección de reflexión crítica que evalúe la efectividad de la unidad didáctica propuesta y sugiera posibles mejoras.  \*\*Criterios de Evaluación:\*\*  1. \*\*Creatividad y Originalidad:\*\*  - Evaluación de la originalidad en el diseño de actividades y enfoques pedagógicos.  2. \*\*Coherencia Teórico-Práctica:\*\*  - Análisis de la coherencia entre la fundamentación teórica y la aplicación práctica en la unidad didáctica.  3. \*\*Relevancia e Impacto:\*\*  - Evaluación de la relevancia y el impacto potencial de la unidad didáctica en el desarrollo del pensamiento computacional de los estudiantes.  4. \*\*Adaptabilidad y Flexibilidad:\*\*  - Evaluación de la capacidad para adaptar la unidad didáctica a diferentes contextos educativos y necesidades de los estudiantes.  5. \*\*Capacidad de Reflexión:\*\*  - Evaluación de la reflexión crítica sobre la efectividad de la unidad didáctica y las lecciones aprendidas durante el proceso de diseño.  Este proyecto integrador proporciona una evaluación holística y alinea las metas del curso con la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, promoviendo habilidades prácticas y el desarrollo de propuestas pedagógicas innovadoras. | |
| Procesos y resultados de aprendizaje del Programa Académico que se abordan en el curso (según el Acuerdo Académico 583 de 2021 y la Política Institucional).[[6]](#footnote-7) | |
| Momentos y/o productos de la evaluación del curso y sus respectivos porcentajes.[[7]](#footnote-8) | |
| **Momentos de evaluación** | **Porcentajes** |
| Asistencia | 40 |
| Entrga de unidad didáctica | 30 |
| Tareas | 20 |
| Quices | 10 |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES** | | |
| Incluir solo la bibliografía que se requiere para el desarrollo del curso; además, presentar los textos en otras lenguas o traducciones que se trabajan en clase, en atención a las culturas o zonas geográficas de las que estos provienen. | | |
| **Cultura o zona geográfica** | **Bibliografía/fuente** | **Palabras claves** |
|  | Artículos de Jony Villa sobre desarrollo del pensamiento computacional en primaria y secundaria |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **COMUNIDAD ACADÉMICA QUE PARTICIPÓ EN LA ELABORACIÓN DEL MICROCURRÍCULO** | | |
| **Nombres y apellidos** | **Unidad académica** | **Formación académica** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **APROBACIÓN DEL CONSEJO DE UNIDAD ACADÉMICA** | | | | | | | | |
| Aprobado en Acta número del Haga clic aquí o pulse para escribir una fecha. | | | | | | | | |
|  |  |  |  | | |  |  |  |
|  | **Nombre completo del Secretario del Consejo de la Unidad Académica** |  | **Firma** | | |  | **Cargo** |  |
|  | | | |  |  | | | |

**Notas del primer artículo**

**Análisis documental**

1. La política de créditos de la Universidad de Antioquia se puede consultar en el siguiente enlace: <https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/docencia> [↑](#footnote-ref-2)
2. Verificar que la sumatoria de las horas de interacción estudiante-profesor, más las horas de trabajo independiente divididas por 48, sea igual al número de créditos del curso. [↑](#footnote-ref-3)
3. El total de horas totales de actividades académicas teóricas, prácticas y teórico-prácticas serán iguales a las horas totales de interacción estudiante-profesor [↑](#footnote-ref-4)
4. Para efectos de la preparación y desarrollo de las clases, se sugiere considerar el cuadro anexo de planeación didáctica que acompaña este formato. [↑](#footnote-ref-5)
5. De acuerdo con el Artículo 79 del Reglamento Estudiantil de Pregrado: “La evaluación debe ser un proceso continuo que busque no sólo apreciar las aptitudes, actitudes, conocimientos y destrezas del estudiante frente a un determinado programa académico, sino también lograr un seguimiento permanente que permita establecer el cumplimiento de los objetivos educacionales propuestos”; además, en el Artículo 94 se indica que en todos los cursos se deben realizar dos o tres evaluaciones para cumplir con las intencionalidades formativas del microcurrículo; finalmente, los artículos 95 y 96 señalan que, para el desarrollo de evaluaciones parciales o finales, se pueden incluir trabajos de investigación como formas de valoración de los aprendizajes. Por su parte, en el Artículo 24 del Capítulo V del Reglamento General de Posgrados se plantea que las evaluaciones de rendimiento académico se aplicarán en todas las actividades académicas de los programas de posgrado mediante un proceso integral y transparente que permita el seguimiento al desempeño del estudiante. [↑](#footnote-ref-6)
6. La Política de Procesos y Resultados de Aprendizaje de la Universidad de Antioquia se puede consultar en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3S47HDV> [↑](#footnote-ref-7)
7. Para programas de pregrado, de conformidad con el Artículo 78 del Reglamento Estudiantil de Pregrado, cuando las faltas de asistencia registradas superen el 20 % de las actividades académicas programadas y definidas como obligatorias, el docente encargado del curso reportará "cancelado por faltas", lo que, para efectos del promedio crédito, equivaldrá a una calificación de cero, cero (0.0). Los cursos cancelados por faltas no serán habilitables. Para programas de posgrados, de conformidad con el Artículo 30 del Acuerdo Superior 432 de 2014, cuando un estudiante supere el 30 % de las faltas de asistencia en un curso, sin causa justificable legalmente, reprobará por inasistencia y se calificará con una nota de cero, cero (0.0). [↑](#footnote-ref-8)