

Mar del Plata, 28 de agosto de 2025.-

RESOLUCIÓN DEL RECTORADO N° 512/25

VISTO:

La nota presentada por la Sra. Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Directora General del Centro de Capacitación de la Universidad FASTA (CECAUF) por la cual solicita la aprobación del Curso ***“Innovar. Crear. Programar: Pensamiento Computacional en Acción”***; y

CONSIDERANDO:

Que se han expedido favorablemente el Vicerrectorado Académico y la Secretaría General;

Que, en función de lo precedentemente, la propuesta en consideración ha cumplido con los trámites y recaudos internos de contralor y aprobación;

Por ello, y en uso de las facultades que le confiere el Estatuto Universitario

**EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD FASTA
DE LA FRATERNIDAD DE AGRUPACIONES SANTO TOMÁS DE AQUINO**

RESUELVE:

Artículo 1°.- APROBAR el Curso ***“Innovar. Crear. Programar: Pensamiento Computacional en Acción”***, bajo la modalidad a distancia, con una duración de 40 horas reloj, de conformidad con la propuesta presentada por la Sra. Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y la Directora General del Centro de Capacitación de la Universidad FASTA (CECAUF) que obra como ANEXO de la presente Resolución.-

Artículo 2.- Conforme lo previsto en la RR N° 336/21 la presente certificación podrá ser ofrecida en el territorio Europeo bajo el nombre ***“Curso especializado: Innovar. Crear. Programar: Pensamiento Computacional en Acción”***.

El cambio en su denominación se efectúa a efecto de cumplir con los requerimientos denominativos que la normativa europea exige para esta clase de ofertas académicas, no importando dicho cambio modificación alguna respecto del plan de estudio que obra como ANEXO de la presente Resolución.-

Artículo 3°.- Dese a conocer, entréguese copia a los interesados y archívese.



Mg. Abg. MARÍA PAULA GIACCAGLIA
SECRETARIA GENERAL
UNIVERSIDAD FASTA



DR. JUAN CARLOS MENA
RECTOR
UNIVERSIDAD FASTA

ANEXO RESOLUCIÓN DEL RECTORADO N° 512/25

Curso “Innovar. Crear. Programar: Pensamiento Computacional en Acción”

Justificación

Esta propuesta proporciona un espacio para la reflexión y el trabajo colaborativo entre docentes, favoreciendo la creación de ambientes de aprendizaje que enriquezcan las experiencias educativas de los estudiantes. A través de la integración del pensamiento computacional, se busca fomentar en los docentes la capacidad de enseñar habilidades clave como la descomposición de problemas, la abstracción de información relevante, y la creación de algoritmos para la resolución eficiente de situaciones complejas. Estas competencias, esenciales en el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, permiten a los estudiantes abordar problemas interdisciplinarios de manera estructurada y con un enfoque crítico y práctico.

Como señala Baricco (2019), “*Vivimos rodeados de una tecnología que ha dejado de ser un artefacto para convertirse en un medio que transformará por completo la manera en que pensamos, aprendemos y creamos*”, lo que resalta la importancia de incorporar el pensamiento computacional en la educación como una respuesta natural a los desafíos de este nuevo contexto.

La demanda de esta capacitación surge del interés manifestado por grupos de docentes con interés en mejorar sus habilidades y conocimientos en pensamiento computacional. Fortalecer estas competencias permitirá otorgar una educación de calidad e igualdad de oportunidades a los estudiantes. Además, el desarrollo profesional de los docentes contribuirá a la transformación y la innovación educativa en sus respectivas instituciones.

Objetivos

- Conocer y analizar las problemáticas de la introducción de TIC en las aulas
- Conocer y analizar las problemáticas de la introducción del Pensamiento Computacional.
- Comprender cuál es la importancia del desarrollo de las habilidades del Pensamiento Computacional y la Programación en el aula.
- Realizar experiencias de Programación Creativa
- Fomentar la reflexión sobre los procesos a llevar a cabo en la instrumentación en el aula.

Destinatarios

Profesores de Nivel Inicial y Primaria .

Referentes de Innovación Digital de los Colegios Fasta, Referentes Tics.

Requisitos de ingreso

No posee requisitos de ingreso.

Título que otorga:

Innovar. Crear. Programar: Pensamiento Computacional en Acción

Propuesta didáctica**Programa y contenidos mínimos****MÓDULO 1: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL****Contenidos:**

- Qué es el Pensamiento Computacional, porque aplicarlo en el aula.
- Pensamiento Computacional: Prácticas y Perspectivas.
- Bases del Pensamiento Computacional

MÓDULO 2: PROGRAMACIÓN UNPLUGGED**Contenidos:**

- Ejemplo de redes de ordenamiento
- Exploración y Análisis de material online.
- Confección de diagramas de flujo
- Ejemplos

MÓDULO 3: PROGRAMACIÓN CREATIVA

- Abordando Pilas Bloques.
- Exploración del entorno de Scratch (escenario, personajes, bloques).
- Movimiento y sonido en Scratch.
- Eventos y control de personajes.
- Entorno de Mblock

MÓDULO 4 : “ PROGRAMACIÓN CREATIVA”

- Trabajo colaborativo e individual. ABP
- Análisis sobre las diferentes posibilidades de incorporación del PC y la programación creativa en las actividades áulicas.

Metodología y descripción de actividades de aprendizaje

El curso es totalmente a distancia. El alumno se inscribe y recibe un usuario y contraseña que le permite acceder a la plataforma virtual donde se desarrollan todos los contenidos. Además, deberá validar su identidad mediante los mecanismos que la Universidad disponga a tal fin, garantizando la autenticidad de su participación.

El curso está dividido en módulos. Cada uno cuenta con material de lectura teórico para descargar, videos con el desarrollo de los temas por parte del docente y material de apoyo como enlaces a artículos, videos de dominio público y bibliografía, que permiten al alumno aprender a su ritmo, manejando sus tiempos.

El docente irá evaluando a los alumnos a través de estas actividades, y los acompañará atendiendo las consultas particulares a través de mensajería interna y foros de consultas.

El curso prevé dos encuentros sincrónicos con los docentes.

Una vez finalizado el último módulo, el alumno tendrá acceso a la evaluación integradora de los contenidos abordados, la cual estará circunscrita a los recursos que la Universidad ponga a disposición para garantizar la integridad académica.

Evaluación de los aprendizajes

Durante la cursada el alumno deberá resolver cuestionarios de autoevaluación que le permitan afianzar el aprendizaje del módulo que esté cursando para poder avanzar con el siguiente. Los mismos deben ser aprobados con el 60%.

Aprobadas todas las instancias parciales, el alumno deberá aprobar un trabajo final integrador que aborda los contenidos desarrollados.

Bibliografía básica

Bonello, M. B., & Schapachnik, F. (2020). *Diez preguntas frecuentes (y urgentes) sobre pensamiento computacional*.

Ceibal. (2025). *Pensamiento computacional: Una experiencia de aprendizaje para primer ciclo*. <https://www.ceibal.edu.uy/>

Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar: Condiciones y contextos*. Paidós.

Monserrat del Pozo, R. (2009). *Aprendizaje inteligente: Educación secundaria en el colegio Monserrat*. Tekman Books.

Perkins, D. (2008). *La escuela inteligente*. Gedisa.

Perkins, D. (2016). *Educación para un mundo cambiante*. SM.

Perrenoud, P. (2006). *El oficio del alumno y el sentido del trabajo escolar*. Editorial Popular.

Perrenoud, P. (2008). *Cuando la escuela pretende preparar para la vida: ¿Desarrollar competencias o enseñar otros saberes?* Graó.

Ravela, P. (s.f.). *Para comprender las evaluaciones educativas: Fichas didácticas. ¿Qué evaluaciones educativas? ¿Para qué sirven?*

Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2014). *Hacer visible el pensamiento*. Paidós.

Vergara Ramírez, J. (2015). *Aprendo porque quiero*. SM.

