

| | | |
|---|--|---|
|  | <p style="text-align: center;"> REPUBLICA DE COLOMBIA Departamento Norte de Santander Municipio El Tarra INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023 CÓDIGO DANE N.º 254670000488 </p> |  |
|---|--|---|

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVAS COROMOTO
JACOME MENESES

1-MINISTERIO DE LAS TIC Y BRITISH COUNCIL.

El programa British Council nos brindó la oportunidad de ampliar nuestro conocimiento y mejorar la concentración y agilidad mental de los estudiantes de segundo y cuarto grado de la sede Kilómetro 84, de la C.E.R Bellavista ubicada en el municipio del Tarra, Norte de Santander.

El pensamiento computacional se define como el proceso mental de formular problemas y soluciones y que puedan ser llevadas a cabo por un agente de información.

Gracias a este curso se logró aprender a crear juegos de forma manual y utilizando el programa de micro bit. Es un poderoso dispositivo de cómputo que desarrollo la British Broadgasting. Se utiliza para que los estudiantes diseñen pequeños programas con fichas y logren descifrar un código.

Estas actividades se pueden aplicar en nuestra labor docente para ejecutar en nuestras aulas de clase mejorando la agilidad mental y concentración en aquellos estudiantes que presentan dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

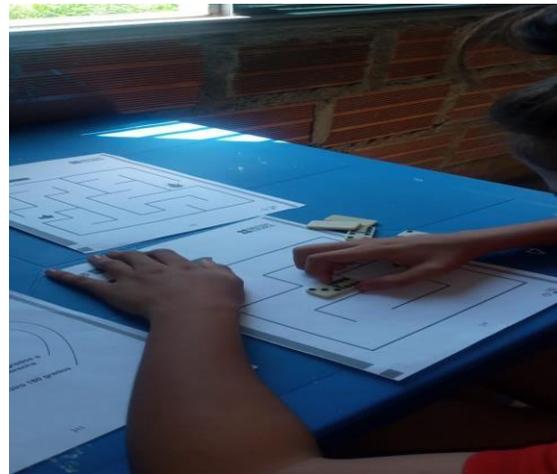
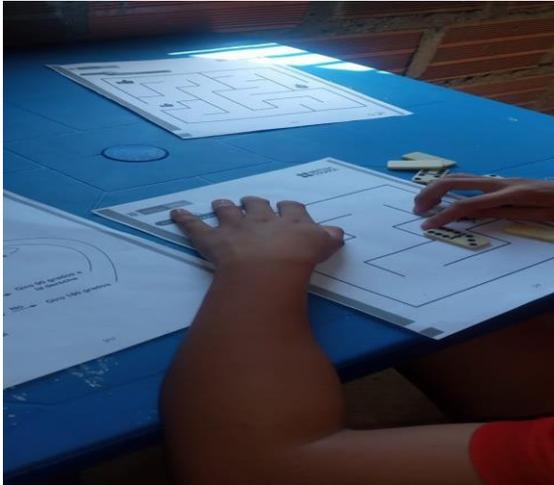
Las actividades desconectadas que los estudiantes realizaron se hicieron con el fin de lograr más concentración, agilidad mental y destrezas, además se logró superar las dificultades por medio del juego, herramienta que permite al estudiante desarrollar habilidades para la vida.



REPUBLICA DE COLOMBIA
Departamento Norte de Santander
Municipio El Tarra
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA
Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023
CÓDIGO DANE N.º 254670000488



El juego del laberinto consiste en que un grupo se entretienen explorando cavernas. En una de la cueva que no conocen y parece tener muchos túneles. El grupo se pregunta si al entrar podrán salir sin tener un mapa. Para esto se usa la lógica de la computación con un algoritmo llamado seguir la pared.



Agradecer a Dios por la oportunidad de haber adquirido conocimientos y aplicarlos a mis estudiantes. También a mi tutor que estuvo atento en resolver las dudas que presente durante la realización de las actividades.

| | | |
|---|--|---|
|  | <p style="text-align: center;"> REPUBLICA DE COLOMBIA Departamento Norte de Santander Municipio El Tarra INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023 CÓDIGO DANE N.º 254670000488 </p> |  |
|---|--|---|

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVAS DE MARIA CONSUELO RUEDA ABRIL

1-MINISTERIO DE LAS TIC Y BRITISH COUNCIL.

El programa British Council nos brindó la oportunidad de ampliar nuestro conocimiento y mejorar la concentración y agilidad mental de los estudiantes de segundo y cuarto grado de la sede El Receptor, de la C.E.R Bellavista ubicada en el municipio del Tarra, Norte de Santander.

El pensamiento computacional se define como el proceso mental de formular problemas y soluciones y que puedan ser llevadas a cabo por un agente de información.

Gracias a este curso se logró aprender a crear juegos de forma manual y utilizando el programa de micro bit. Es un poderoso dispositivo de cómputo que desarrollo la British Broadgasting. Se utiliza para que los estudiantes diseñen pequeños programas con fichas y logren descifrar un código.

Estas actividades se pueden aplicar en nuestra labor docente para ejecutar en nuestras aulas de clase mejorando la agilidad mental y concentración en aquellos estudiantes que presentan dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

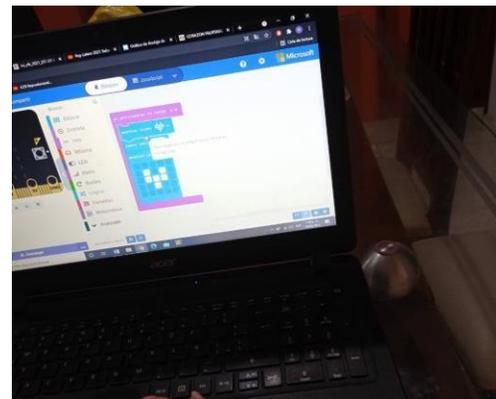
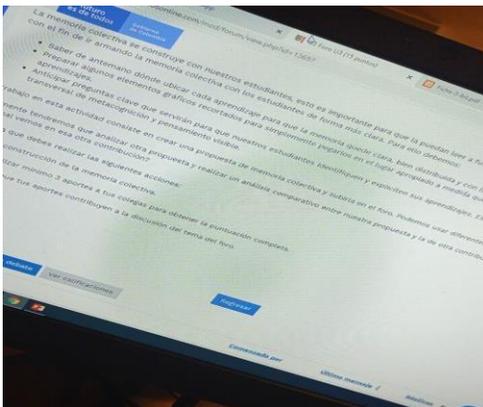
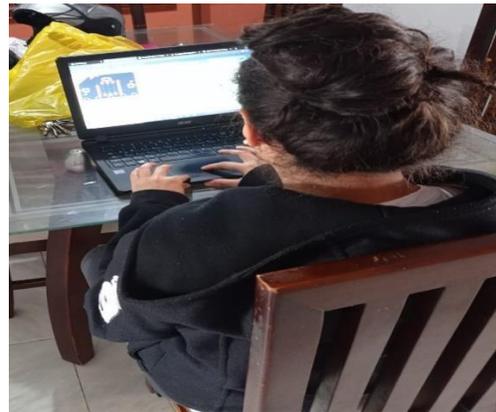
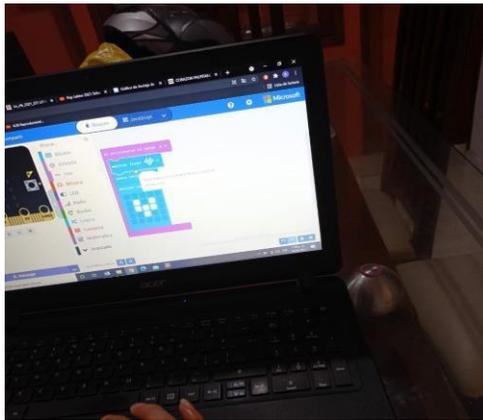
Las actividades desconectadas que los estudiantes realizaron se hicieron con el fin de lograr más concentración, agilidad mental y destrezas, además se logró superar las dificultades por medio del juego, herramienta que permite al estudiante desarrollar habilidades para la vida.



REPUBLICA DE COLOMBIA
Departamento Norte de Santander
Municipio El Tarra
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA
Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023
CÓDIGO DANE N.º 254670000488



El juego del laberinto consiste en que un grupo se entretienen explorando cavernas. En una de la cueva que no conocen y parece tener muchos túneles. El grupo se pregunta si al entrar podrán salir sin tener un mapa. Para esto se usa la lógica de la computación con un algoritmo llamado seguir la pared.



Agradecer a Dios por la oportunidad de haber adquirido conocimientos y aplicarlos a mis estudiantes. También a mi tutor que estuvo atento en resolver las dudas que presente durante la realización de las actividades.

| | | |
|---|--|---|
|  | <p style="text-align: center;"> REPUBLICA DE COLOMBIA Departamento Norte de Santander Municipio El Tarra INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023 CÓDIGO DANE N.º 254670000488 </p> |  |
|---|--|---|

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS

MAG. YEINNY YOJANA QUIROGA NAVARRO

1. COMPUTADORES PARA EDUCAR

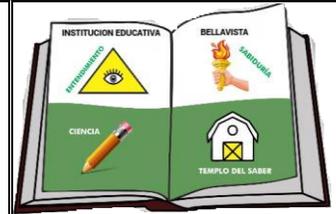
El CPE nos brinda la oportunidad de ampliar nuestro conocimiento Para mejorar la agilidad mental y concentración mental de un estudiante del grado 1° de la Sede El Receptor, del CER Bellavista, ubicado en el Municipio de El Tarra, Norte de Santander. Elabore el Proyecto con la Tecnología Scratch, el cual es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Y llevar a la práctica en nuestras aulas de clase.

Se utiliza para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web y en nuestra labor docente para ejecutar en nuestras aulas de clase mejorando la agilidad mental y concentración en aquellos estudiantes que presentan dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje El nombre proviene de la palabra: “Scratching” que en los lenguajes de programación, significa aquellos trozos de código que pueden ser reutilizados, fácilmente combinables y adaptados para nuevos usos. Este lenguaje que ha tenido una enorme difusión gracias a su gratuidad (es software libre) y a su facilidad. Su principal característica consiste en que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos.

Esta actividad que he diseñado pensando en lograr la concentración y agilidad mental en los estudiantes que presentan dificultades en ellas consiste en aplicar innovación y tecnología de Scratch, que le permite



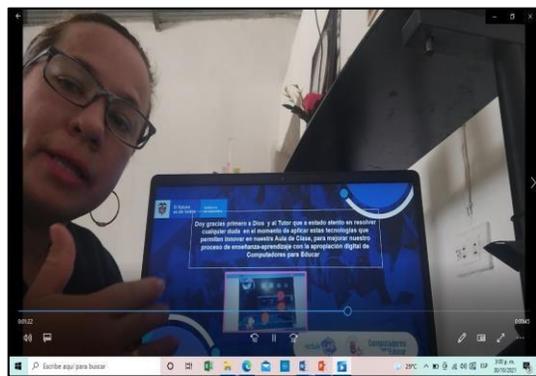
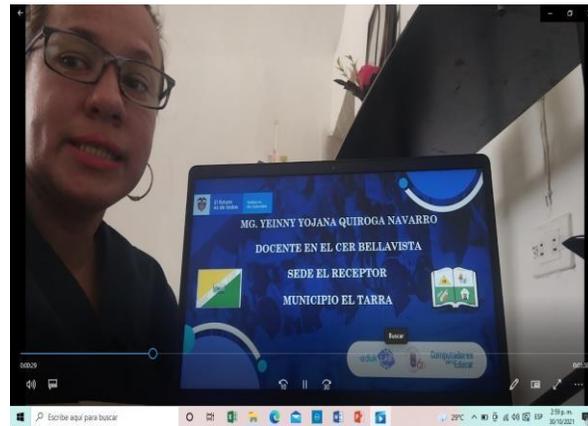
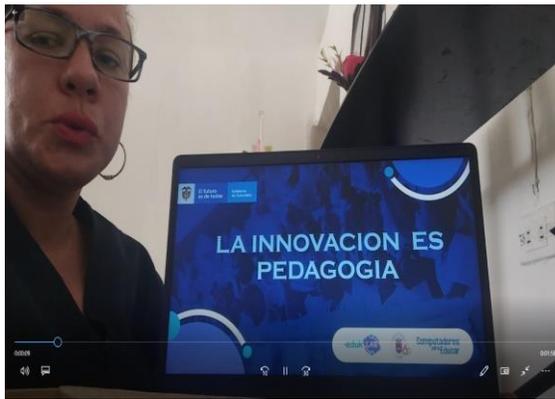
REPUBLICA DE COLOMBIA
Departamento Norte de Santander
Municipio El Tarra
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA
Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023
CÓDIGO DANE N.º 254670000488



al estudiante desarrollar habilidades mentales en las que requiere concentración por medio de juegos.

El juego en el que los protagonistas son un gato y unos balones de baloncesto; en el que el gato debe esquivar los balones y pasar de un lado al otro para buscar un plato de comida, cada vez que logra el objetivo se le da un punto como premio.

Evidencias del proyecto de COMPUTADORES PARA EDUCAR y el MEN



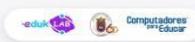


REPUBLICA DE COLOMBIA
Departamento Norte de Santander
Municipio El Tarra
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL BELLAVISTA
Resolución N.º 002665 del 14 de noviembre 2023
CÓDIGO DANE N.º 254670000488



Esta actividad que he diseñado pensando en lograr la concentración y agilidad mental en los estudiantes que presentan dificultades en ellas consiste en aplicar innovación y tecnología de Scratch, que le permite al estudiante desarrollar habilidades mentales en las que requiere concentración por medio de juegos.

El juego en el que los protagonistas son un gato y unos balones de baloncesto; en el que el gato debe esquivar los balones y pasar de un lado al otro para buscar un plato de comida, cada vez que logra el objetivo se le da un punto como premio.



Doy gracias primero a Dios y al Tutor que ha estado atento en resolver cualquier duda en el momento de aplicar estas tecnologías que permiten innovar en nuestra Aula de Clase, para mejorar nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje con la apropiación digital de Computadores para Educar