

Proceso de Diseño de Programación

Andrés Rodríguez Boza
Programa Nacional de Informática Educativa
andres.rodriguez@fod.ac.cr

DESCRIPCIÓN:

Este taller presenta el Proceso de Diseño de Programación (PDP), como una metodología que permite desarrollar habilidades de pensamiento como la resolución de problemas, pensamiento lógico, reconocimiento de patrones, transferencias y abstracción, todas habilidades que desarrolla el pensamiento computacional. Esta metodología puede ser aplicada en cualquier disciplina, por lo que los participantes del taller aprenderán conceptos básicos de programación, pero no necesariamente deben saber programar, o desarrollar la programación en sus clases ya que lo que se pretende es que implementen la metodología en la materia que imparten.

OBJETIVO:

Aplicar los 5 pasos de la metodología del proceso de diseño de programación, mediante la construcción de un producto programado.

Contenidos	Estrategias de mediación	Estrategias de Evaluación
Programación Vs Codificación	Mediante una ilustración los participantes pueden inferir las diferencias entre programar y codificar. En plenaria se discuten las diferencias identificadas y el mediador fundamenta las diferencias existentes.	Identifican mediante las preguntas del mediador la diferencia entre programar y codificar.
Metodología del proceso de diseño de programación (PDP)	Se explica que es la metodología del diseño de programación, así como cada uno de sus 5 pasos. Mediante la construcción guiada de un juego sencillo utilizando el programa Scratch, los participantes implementan la metodología PDP. Esta actividad se desarrolla de manera individual.	Construye un producto programado utilizando Scratch en el que aplica los 5 pasos del DPD para la solución del producto.

Recursos: Para este taller es fundamental contar con una computadora por participante, las cuales deben tener instalado el programa de Scratch 2.0