
DISEÑO DE UN MÓDULO DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL CON UN ENFOQUE DE EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS, PARA EL NIVEL DE 1° MEDIO EN EL LICEO INDUSTRIAL DE RENGO

**CRISTIAN JONATHAN VALDERRAMA CAMPOS
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS**

RESUMEN

Se desarrolla una investigación con el propósito de obtener información que sustente el diseño de un módulo de pensamiento computacional con un enfoque de educación basada en competencia. Se aborda la investigación desde la interacción tecnológica y desarrollo de habilidades del pensamiento computacional que tienen los estudiantes en las diferentes asignaturas de primero medio del Liceo Industrial de Rengo. El objetivo de la investigación es desarrollar un módulo donde los estudiantes desarrollen las competencias redactadas en base a las necesidades formativas detectadas, para adquirir habilidades y acercarse a las tecnologías de la información a través del área de la programación por bloques con los softwares scratch, app inventor e interacción con dispositivos electrónicos. Metodológicamente, la investigación es de tipo descriptivo utilizando un método cualitativo para describir el escenario tecnológico al que se enfrentan los estudiantes del nivel de primero medio del establecimiento. Para finalizar, los principales resultados de esta investigación fueron positivos, por un lado se realizó una adecuada detección de necesidades de formación del área del pensamiento computacional, posteriormente se redactan competencias que responde a las necesidades detectadas, para finalmente diseñar el módulo con un enfoque de educación basada en competencia.