Cuentos sobre STEAM para programar

Autores

Lucia Yesenia Bustamante Meza, Julieth del Carmen Salcedo Ospino, Silvia Andrea Torres Oliveros

Sinopsis

"Cuentos sobre STEAM para programar" es un libro que recopila varios cuentos creados en conjunto con las docentes de educación infantil que cursaron la primera cohorte del diplomado Desarrollo de Habilidades STEAM. Cada cuento es utilizado como una estrategia mediadora que incluye vocabulario STEAM y actividades prácticas para motivar a los niños a programar con ScratchJr. Las actividades están orientadas a desarrollar el pensamiento computacional, comprender el funcionamiento y utilidad de máquinas simples o compuestas, así como la robótica educativa, mediante la literatura, el juego y la interacción. Este texto complementa la obra Infancia y habilidades STEM: herramientas para su desarrollo y es resultado del proyecto de investigación Laboratorio móvil para el desarrollo de habilidades STEM para egresadas y estudiantes de educación infantil de la Universidad del Magdalena, desarrollado entre octubre del 2018 y septiembre del 2019, el cual fue financiado por el programa FRIDA (Fondo Regional para la Innovación Digital en América Latina y el Caribe) y la Universidad del Magdalena.



Impreso

Año de publicación: 2022

Presentación: Con solapas (Tapa blanda o Bolsillo)

Tamaño: 22 x 15 x 1 cm

Número de páginas del contenido principal: 198 Páginas

ISBN13: 9789587465129

$58.000 COP

LB

Sobre el autor

Lucia Yesenia Bustamante Meza

Docente de planta en categoría de Asociado de la Universidad del Magdalena.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Doctora en Ciencias de la Educación, magíster en Computación Aplicada, ingeniera de sistemas. Directora del Grupo de Investigación en Informática Educativa GINFED de la Universidad del Magdalena. Autora de publicaciones académicas y asesora de tesis de pregrado, maestría y doctorado relacionadas con sus áreas de investigación y docencia: Pensamiento Computacional, Programación y creación con tecnología desde edades tempranas. Directora y docente del diplomado Desarrollo de Habilidades STEAM. Mentora Voluntaria del Programa Chicas STEAM de MinTIC. Organizadora de Scratch Day Unimagdalena, Campamentos y Ferias STEAM.

JS

Julieth del Carmen Salcedo Ospino

Docente del diplomado Desarrollo de Habilidades STEAM del programa educación continuada de la Universidad del Magdalena y docente de la básica primaria. Especialista en Docencia Universitaria, licenciada en Educación Básica con Énfasis en Informática, egresada de la Universidad del Magdalena. Integrante activo del Grupo de Investigación GINFED de la Universidad del Magdalena. Autora y coautora de publicaciones académicas y codirectora de proyectos de pregrado. Participó como Auxiliar en investigación y docencia del proyecto “Laboratorio móvil para el desarrollo de habilidades STEM para egresadas y estudiantes de Educación Infantil de la Universidad del Magdalena”

E-Book

Año de publicación: 2022

Presentación: PDF (Digital (suministrado electrónicamente))

Tamaño: 17.8 Megabytes (MB)

Número absoluto de páginas: 198 Páginas

ISBN13: 9789587465136

$37.900 COP

E-Book

Año de publicación: 2022

Presentación: EPUB (Digital (suministrado electrónicamente))

Tamaño: 8 Megabytes (MB)

Número de páginas orientativo de un producto digital: 198 Páginas

ISBN13: 9789587465143

$37.900 COP

IBD

Año de publicación: 2024

Presentación: Con solapas (Libro)

Tamaño: 22 x 15 x 1 cm

Número de páginas del contenido principal: 198 Páginas

ISBN13: 9789587465129

$57.746 ARS

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

ST

Silvia Andrea Torres Oliveros

Docente profesional tiempo completo FUNDACIÓN YO. Especialista en Docencia Universitaria, licenciada en Educación Básica con Énfasis en Informática, técnica en Diseño y Animación 3D de la Universidad del Magdalena. Integrante activo del grupo de investigación en Informática Educativa GINFED de la Universidad del Magdalena. Autora de publicaciones académicas y codirectora de proyectos de pregrado. Participó como Auxiliar en investigación y docencia del proyecto “Laboratorio móvil para el desarrollo de habilidades STEM para egresadas y estudiantes de Educación Infantil de la Universidad del Magdalena”.



Palabras clave

Educación infantil; Herramientas informáticas; Niños y niñas; Cuentos colombianos; Desarrollo de capacidades y habilidades

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen