Encuesta a estudiantes para medir la percepción y experiencia con la guía pedagógica de pensamiento computacional

Estimado(a) estudiante, Si has recibido este enlace es porque te encuentras en grado 5° a 11° y has utilizado recientemente en tus clases, alguna guía de pensamiento computacional creada por Colombia Programa. Esta encuesta busca conocer tu experiencia y opiniones sobre este recurso.

No hay respuestas correctas o incorrectas. lo que nos interesa es tu opinión honesta y reflexiva y saber tu percepción de las guías.

Busca el departamento donde está ubicada tu institución educativa

---

Busca el municipio donde está ubicada tu institución educativa

---

Busca tu institución educativa en el siguiente listado

Elije en nombre de tu docente

¿Cuál es tu grado?

- ○ 5°
- ○ 6°
- ○ 7°
- ○ 8°
- ○ 9°
- ○ 10°
- ○ 11°

Elige tu sexo.

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no responder

¿Cuál es el nombre de la guía que viste en clase?

- 5° - Guía 1: Luces, códigos y mensajes visuales: Introducción a MakeCode
- 5° - Guía 2: Salvando tortugas: bucles
- 5° - Guía 3: Saliendo de un laberinto con ayuda de un algoritmo: condicionales
- 5° - Guía 4: ¿"Pescadores" de datos?
- 5° - Guía 5 Máquinas que aprenden
- 5° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos
- 6° - Guía 1: Certeza en la incertidumbre
- 6° - Guía 2:¿Cómo se propagan los virus?
- 6° - Guía 3: Invernaderos
- 6° - Guía 4: Congélate
- 6° - Guía 5: Entrenando Algoritmos
- 6° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos
- 7° - Guía 1: Domina las condiciones
- 7° - Guía 2: Arreglos que ayudan
- 7° - Guía 3: Simulaciones azarosas
- 7° - Guía 4: Tiempo atmosférico y clima
- 7° - Guía 5: El algoritmo de YouTube
- 7° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos
- 8° - Guía 1: Helicóptero marciano: arreglos y funciones
- 8° - Guía 2: Llegar más rápido: arreglos y grafos
- 8° - Guía 3: Interactuando con el medio: pines y sensores
- 8° - Guía 4: Experimentos físicos y en simulación: modelos computacionales
- 8° - Guía 5: Asistente virtual: aprendizaje automático supervisado - IA
- 8° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos
- 9° - Guía 1: Programación en la naturaleza
- 9° - Guía 2: Datos en todas partes

- 9° - Guía 3: Modelando y simulando la naturaleza
- 9° - Guía 4: Encuentros con Python
- 9° - Guía 5: Juegos en Python
- 9° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos
- 10° - Guía 1: Certezas en la incertidumbre
- 10° - Guía 2: Listas en Python
- 10° - Guía 3: Desde mi perspectiva
- 10° - Guía 4: Recolecta de datos
- 10° - Guía 5: Funciones en Python
- 10° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos
- 11° - Guía 1: IA en el día a día
- 11° - Guía 2: Los datos del mundo
- 11° - Guía 3: Parqueaderos
- 11° - Guía 4: Pasar rápido
- 11° - Guía 5: Científicas(os) en las aulas
- 11° - Guía 6: Guía de evaluación y proyectos

Motivación e interés por las actividades

Por favor califica cada una de las siguientes afirmaciones según la escala de 1 a 5 (1: muy en desacuerdo, 5: muy de acuerdo).

Siento que la guía ayudó a que mejorara mis conocimientos de pensamiento computacional	Muy en desacuardo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
Siento que la guía ayudó a que mejorara mis conocimientos de pensamiento computacional	○	○	○	○	○
Las actividades de las guías me motivaron a participar más en clase	○	○	○	○	○
Las guías y sus actividades despertaron mi interés para seguir aprendiendo sobre los temas tratados	○	○	○	○	○
Pienso que las actividades de la guía fueron fáciles de desarrollar	○	○	○	○	○
Siento que la guía es clara en las explicaciones	○	○	○	○	○

Siento que podría resolver actividades similares en el futuro	○	○	○	○	○
Pienso que las guías se conectan con temas que había aprendido antes	○	○	○	○	○
Me gustaría seguir utilizando las guías para aprender más sobre la aplicación del pensamiento computacional en el mundo real	○	○	○	○	○
Siento que la guía ayudó a que mejorara mis conocimientos de pensamiento computacional	○	○	○	○	○

¿Qué fue lo que más te gustó de las actividades de la guía?

_____

¿Qué fue lo que menos te gustó de las actividades de la guía?

_____