

y vemos cómo ellas se descubren en situaciones en las que nunca antes habían experimentado. Ellas no son las mismas y nosotras tampoco. Sin dudas, este es un proyecto soñado por el que vale la pena seguir trabajando.

Referencias Bibliográficas

Hernández Martínez, C (1999). *Manual de creatividad publicitaria*. Buenos Aires: Síntesis

[El presente artículo fue presentado en el marco de Interfaces en Palermo VI. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de nivel Medio y Superior - mayo 2018]

Abstract: Through creativity we work together with adolescent girls who live in situations of great vulnerability so that they can discover and get to know each other. The main objective of the workshop is that, through communication, beauty, fashion and art, students discover their interests, tastes, preferences and for a moment can be seen from another place. It seeks to expand their concerns and develop their creativity through different activities.

Keywords: Creativity - personal image - self-esteem - personality - teenagers

Resumo: Através da criatividade trabalhamos junto a meninas adolescentes que vivem em situação de grande vulnerabilidade para que possam ser descoberto e se conhecer. O objetivo principal do workshop é que, através da comunicação, a beleza, a moda e o a arte, as alunas descubram quais são seus interesses, seus gustos, preferências e que por um momento possam ser visto desde outro lugar. Procura-se tentar expandir suas inquietudes e desenvolver sua criatividade através de diferentes atividades.

Palavras chave: Criatividade - imagem pessoal - auto-estima - personalidade - adolescentes

(*) **Lorena Vilanova.** Licenciada en Comunicación Social con orientación periodismo (UNLP, 2014). Técnica Superior en Locución Integral (COSAL, 2002).

Interdisciplina: Una mirada holística para aplicar las TIC en el Aula

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Sabina Bozikovich (*), Alejandra Buso (***) y Daniela Campal (***)

Resumen: En los últimos tiempos se ha hablado mucho sobre los cambios en la educación, la revolución tecnológica en las aulas, el docente que ya no es el único que aporta el saber, el alumno interesado que interviene con aspectos profundos o aquel que se siente apático por el contexto escolar. Educar en el siglo XXI es todo un desafío.

Por ello, es necesario cambiar el paradigma educativo, mirar a la educación desde otro lugar, darles paso a las innovaciones, a las nuevas ideas, proponer nuevos enfoques, integrando de forma generalizada a las tecnologías de la información y comunicación (TIC). La interdisciplinariedad requiere del compromiso y la disposición de los profesionales docentes para construir un marco teórico general y de trabajo en el que las distintas disciplinas, cada vez que entren en contacto, sean modificadas y pasen a depender unas de las otras. En este sentido, para que la interdisciplina se produzca, será necesario poner en práctica pedagógicamente términos metodológicos, ideológicos y conceptuales; de lo contrario resultará difícil avanzar sobre el abordaje de los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucran a los estudiantes.

El objetivo de nuestra ponencia es profundizar el aprendizaje basado en proyectos de acción conectando los saberes de las distintas disciplinas, es decir, proponer un proyecto interdisciplinario donde se aborde una temática específica como eje transversal, alrededor del cual se articulen distintas disciplinas que conforman la estructura curricular de la escuela. De esta forma se busca obtener la creatividad a través del pensamiento divergente por parte de los alumnos. En tanto, la evaluación escrita y la lección oral ya no serán los instrumentos tradicionales para medir el aprendizaje del alumno, sino la mirada de un proceso de crecimiento individual del cual el alumno será el protagonista.

Palabras clave: Interdisciplina – aprendizaje – proyecto - nuevas tecnologías – educación – disciplina

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 176]

Introducción

La interdisciplina es inherente a la vida práctica, a la vida cotidiana (Torres Santomé, 1994).

En los complejos contextos actuales, trabajar interdisciplinariamente se torna una condición necesaria. No debemos dividir la lectura de la realidad en compar-

timentos impermeables o plataformas superpuestas correspondientes a cada una de las disciplinas, por el contrario, se vuelve necesario buscar y encontrar interacciones y mecanismos comunes (Piaget, 1979).

La interdisciplina es, ante todo, un formato epistemológico que tiene alto impacto en la práctica. La realidad, como se nos presenta cotidianamente, no aparece bajo

el nombre de una ciencia. Por el contrario, un problema cotidiano tiene características de todas las disciplinas. La interdisciplinariedad requiere del compromiso y la disposición de los profesionales docentes para construir un marco teórico general y de trabajo en el que las distintas disciplinas, cada vez que entren en contacto, sean modificadas y pasen a depender unas de otras. En este sentido, para que la interdisciplina se produzca, será necesario poner en práctica pedagógicamente términos metodológicos, ideológicos y conceptuales; de lo contrario resultará difícil avanzar sobre el abordaje de los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucran a los estudiantes.

Uno de los recursos de la interdisciplina es la creatividad, para ello se ponen en juego materiales audiovisuales, trabajos de investigación donde los alumnos aprenden a buscar y seleccionar la información adecuada, realización de proyectos en relación con una temática específica, proponiendo además preguntas disparadoras que sirvan como guía a los estudiantes en relación con la temática abordada.

Con esta metodología de trabajo, el docente busca generar espacios no tradicionales en el aula. Reflexionar sobre los miedos, son algunos de los modos de acceder a nuevas ideas en disciplinas diversas y tradicionales.

Todas las experiencias que podamos recolectar, desde nuestro rol como docentes, servirán para estimular e innovar en el aula, en la escuela, en nuestra comunidad o en nuestra propia práctica pedagógica, serán un incentivo a la creatividad de los alumnos.

La interdisciplina genera la puesta en marcha de procesos de reflexión y autonomía, entre otros beneficios cognitivos en los estudiantes, a través de la resolución de problemas de una forma original y única. Esta modalidad de trabajo tiene una metodología que implica “desconocer lo conocido y hacer conocido lo desconocido”, considerando a la interdisciplina como un proceso de estímulo cognitivo para que los alumnos adquieran mayor capacidad para la imaginación, la creatividad, la resolución de problemas ante la sociedad, siendo así, el alumno que posee estas cualidades será un alumno productivo con características cognitivas positivas.

La propuesta radica en el análisis y en la inclusión de los recursos que nos ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación para trabajar en el aula. Para ello, debemos considerar la disponibilidad de al menos, tres tipos de recursos educacionales.

Objetos de aprendizaje y enseñanza asistidos con guías didácticas para el docente asociadas con el currículo, que contengan todos los materiales digitales necesarios para la puesta en marcha (que el docente pueda adaptar a su propio contexto). Por otro lado, proyectos para el aula que atraviesen diversas experiencias educativas que promuevan el trabajo autónomo de los estudiantes (en forma individual o en equipos) en torno a un tema determinado. Estos proyectos incluyen el trabajo interdisciplinario en el curso. Además, actividades extracurriculares que contengan aplicaciones y recursos para ser usados en forma autónoma por los estudiantes fuera del día escolar formal para reforzar objetivos de aprendizaje propuestos. Los juegos y la instrucción asistida por computadora son dos ejemplos de esas numerosas posibilidades.

Otros de los recursos educativos, son las redes sociales. Muchos educadores han empezado a utilizarlas en sus clases como punto de partida para el intercambio de opiniones respecto a una temática y como medio de contacto con otras escuelas e instituciones.

Las redes sociales permiten a los alumnos crear grupos de trabajo bajo un proyecto en común, o un punto de acercamiento a inquietudes, novedades, aportaciones que ellos mismos puedan hacer y a la vez exponer sus conocimientos, incluyendo fotos, videos, música, resúmenes, esquemas, que aportan ayudas al resto de los compañeros. A su vez, los alumnos verán en este tipo de actividad una manera de crear sus propios conocimientos mientras utilizan un medio que está en su vida cotidiana.

De esta forma nos acercamos a brindar posibilidades creativas a nuevos ámbitos y disciplinas para transformar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad la innovación y la flexibilidad para el cambio, es un valor agregado en el mundo académico y profesional necesario para transformar la educación de la Sociedad de la Información hacia la Sociedad del Conocimiento; de este modo la información aprehendida es procesada para luego transformarse en conocimiento significativo mediado por las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC).

Fundamentación del proyecto

Resulta imprescindible pensar un modo de trabajo en el marco áulico que aborde todas las áreas partiendo de un mismo tema, es decir que el alumno pueda elegir aquello que desea investigar; de esta forma el mismo deberá anclar los conocimientos de su proyecto con los contenidos propuestos en las diferentes áreas curriculares. El docente será quien coordine el trabajo del estudiante. De este modo la interdisciplina entra en juego tejiendo las redes que comunican un mismo tema (proyecto propuesto por el alumno) con las disciplinas del año en curso para ese alumno.

Desde la mirada pedagógica siempre se ha hablado de una tríada didáctica que de acuerdo al paradigma imperante el contenido, el docente y el alumno ocupaban un lugar determinado, lo que proponemos desde esta mirada holística es que todos los actores sean relevantes, ya que uno no es sin el otro y necesariamente conforman las patas de la mesa del aprendizaje, pero ya no con la exclusividad del rol específico, sino con la posibilidad de aportar todos el conocimiento, el contenido y el aprendizaje. De esta manera se logra anclar el proyecto bajo una coordinación de los espacios y no de los saberes únicos.

Quienes transitan las aulas saben que estos modelos ya no pueden ser adaptados a la actualidad, y es necesario replantear tanto la teoría como la propia práctica. Vale la pena responder a interrogantes como: ¿qué lugar ocupan hoy docentes, alumnos y contenidos?, ¿cuál es el mejor método para aplicar el uso de las tecnologías?, ¿cómo cambiar la mirada de los docentes que se resisten al uso de las TIC en las aulas?, ¿cómo se le enseña a un alumno que ya sabe?... el alumno, ¿ya sabe?

Este proyecto intenta mostrar una perspectiva diferente que permita el trabajo interdisciplinario dejando de lado el protagonismo para poner en juego las capacidades e inteligencias de todos los actores en este escenario.

Cuando se habla de interdisciplinariedad siempre se toma un tema común a todos los alumnos y cada área le da su enfoque. Aun así, los resultados siguen siendo los mismos, la apatía de los alumnos se contagia, reduciéndose a unos pocos el interés por aprender.

Por ello proponemos un diagrama de embudo, donde tanto los alumnos como el docente y los contenidos forman parte de un todo, sin diferenciar por rangos o jerarquías, sino como un torrente continuo y fluido donde todos proponen y aprenden, logrando de esta manera el aprendizaje interdisciplinario que da como resultado la realización del proyecto propuesto por cada uno.

Ahora bien, ¿qué pasaría si la interdisciplina se mirara desde otro aspecto? Es decir poner en juego las competencias de alumnos, docentes y contenidos, desafiando los límites de cada área, proponiendo nuevas maneras de abarcar la educación, y que la base y sustento de todo sean las tecnologías.

Desarrollo del proyecto

Se basa en que cada alumno puede elegir un tema de su interés, debe proponer un proyecto en el que trabajará durante todo el año, objetivos a alcanzar con su investigación y propósitos de esta. El docente deberá guiarlo, para plasmar sus ideas. Aquí entran en juego cada una de las áreas, poniendo a disposición del alumno los contenidos para que este pueda acoplarlos a su proyecto. Es decir, tendrá de cada espacio curricular un aspecto que abarcar con su idea propuesta a principio de año, que deberá registrar en un ordenador, aplicando las TIC que considere necesarias.

Su trabajo consistirá en leer comprensivamente el programa de cada una de las materias de la EESO a la que asiste, para así poder anclar su proyecto con los contenidos de cada una de ellas. Los docentes realizarán el seguimiento de sus alumnos que poco a poco logran una autonomía en el trabajo diario escolar que les permitirá a ellos mismos rever su propia práctica, redireccionando sus campos de trabajo según el proyecto que lo amerite, sin desdeñar los contenidos de cada materia. Es decir, todos aprenderán los contenidos propuestos por las diferentes áreas, pero deberán articularlos, cuando sea pertinente, al proyecto que ellos mismos desarrollan.

La evaluación será un proceso de seguimiento continuo, donde el propio alumno a fin de año deberá presentar un trabajo final contando cómo desarrolló su proyecto, integrando todos los contenidos en un único trabajo y expuesto ante un tribunal.

A sí mismo, quincenalmente los alumnos mostraran a los docentes sus avances en la investigación, tanto de cada área como del proyecto en general, obteniendo una evaluación procesual que permitirá ver los logros de los alumnos.

La propuesta abarca también la sociabilización con el resto de los compañeros para establecer las relaciones humanas y de cooperativismo en el marco de los proyectos individuales, ampliando el campo de la interdisciplina, donde los alumnos podrán compartir sus experiencias pudiendo ayudar a otros a resolver situaciones problemáticas en sus áreas de trabajo particulares.

El abanico de posibilidades a desarrollar en el trabajo interdisciplinario es muy amplio, y permite que cada

alumno y cada docente aporte su impronta en un trabajo que teje redes de comunicación que exceden el campo áulico. Pensemos en un aula colaborativa en espacios físicos y también virtuales, donde los alumnos estén interesados en trabajar y descubrir una manera diferente de aprender y aprehender los contenidos para internalizarlos y poner a trabajar la imaginación, las competencias neurolingüísticas y sociales, que lejos de perderse en el campo virtual, se enfatizarán aún más.

Debemos incluir la mirada TIC que juega un papel importante en este nuevo escenario educativo del Siglo XXI, donde el objetivo es lograr la inclusión de los recursos tecnológicos que posee el alumno al alcance de su mano en lo cotidiano y llevarlo al plano educativo en más de un área de trabajo.

Los espacios colaborativos que nos ofrece la web, las wikis, los blogs, los calendarios, las redes sociales, las aplicaciones y espacios para compartir fotografías y videos, son herramientas que permiten potenciar el trabajo colaborativo entre alumnos, sus pares y docentes, y es útil para lograr una sociedad de redes, más comunicada e interconectada.

La incorporación de las TIC en estos proyectos dependerá siempre de diversos factores, pero principalmente de la formación y la actitud de los docentes. Podemos contar con muchos recursos tecnológicos innovadores, pero no solo dependerá de tenerlos sino de saber transponer los mismos al aula.

El trabajo integrado con recursos TIC en estos nuevos modelos educativos generará habilidades en la búsqueda de la información, como así también el desarrollo de destrezas cognitivas/tecnológicas, relaciones interculturales, entre otras características de este mundo globalizado.

La disposición de relaciones entre componentes o individuos que produce una unidad compleja o sistema dotado de cualidades desconocidas en el nivel de componentes o individuos. La organización una de forma interrelacional elementos o eventos o individuos diversos que a partir de ahí se convierten en los componentes de un todo. Asegura solidaridad y solidez relativa a estas uniones, asegura, pues, al sistema una cierta posibilidad de duración a pesar de las perturbaciones aleatorias. La organización pues: transforma, produce, reúne, mantiene. (Morin, 1993)

Reflexiones

El nuevo enfoque interdisciplinario contextualiza con la era digital que estamos transitando. Por ello, es necesario repensar y adaptar muchos de los principios de las metodologías tradicionales y profundizar en las nuevas propuestas pedagógicas mediadas por la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso potencial en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Poner en juego las prácticas educativas a través de la interdisciplina holística marca un cambio de roles ya establecido que ya estamos transitando al recibir en las aulas a los nativos digitales, por ello es fundamental acoplarlos y aunar esfuerzos para poder lograr esta sociedad del conocimiento y que cada uno pueda y logre

alcanzar y realizar los proyectos propuestos desde su individualidad para la sociedad. Y de esta manera conectar cada vez más las ideas y las personas en un mundo que parece cada vez más desconectado.

Conclusión

El trabajo interdisciplinario es un proyecto altamente motivador, un desafío y una propuesta pedagógica diferente e innovadora, uno no se focaliza en los contenidos de una sola materia o área curricular específica, sino en relacionar y vincular diferentes disciplinas para abordar una problemática o temática para plasmarlo en un proyecto.

La propuesta pedagógica interdisciplinaria desarrolla la adquisición de habilidades y competencias a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC).

El contexto escolar, los actuales sistemas educativos actuales, se encuentran en situación emergente, ya que advierten que los mismos no están a la par de las habilidades y competencias que nuestros estudiantes necesitan para contribuir en la sociedad actual. Sin embargo, la educación formal no parece moverse hacia ella. El caos y la ambigüedad de los tiempos que corren llaman a un resurgimiento del “aprender haciendo”, pero, además de hacerlo con otros, es decir, implementar el trabajo interdisciplinario con herramientas y recursos tecnológicos que nos permitan trabajar dentro y fuera de la escuela.

En este camino, innovar no significa que haya más tecnología en las aulas, sino cambiar los enfoques de enseñanza para que nuestros estudiantes adquieran las habilidades y competencias que necesitan para desarrollarse en la sociedad actual, adquirir pensamiento crítico, reflexivo y saber resolver problemáticas con eficacia y rapidez en relación con el otro.

En este sentido, mirar la realidad situada, para luego desarrollar un proyecto interdisciplinario no será, para nada, un abordaje exclusivo de una sola disciplina, sino que será incumbencia de todas.

Bibliografía y Referencias

- Belcapuy M., Cimas M., Cryan G. y Loureriro H. (2005). *Adolescencia y Tecnologías de la Información y Comunicación*. Buenos Aires: UBA. Facultad de Psicología. Cátedra de Psicología evolutiva en la adolescencia.
- AA.VV. (2011). *Crear y Publicar con las TIC en la Escuela. “Capítulo Introductorio” y apartado 1.1 “Dimensiones para la integración de las TIC en la educación básica y media”*. Colombia: Universidad de Cauca.
- Dussel y Quevedo L.A. (2010), *VI Foro Latinoamericano de Educación “Educación y Nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital”*. Buenos Aires: Santillana.
- Torres Santomé, Jurjo (1998). *“Las razones del currículum integrado”, en en Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado*. Madrid: Morata.

Abstract: In recent times there has been a lot of talk about changes in education, the technological revolution in classrooms, the teacher who is no longer the only one who contributes knowledge, the interested student who intervenes with profound

aspects or the one who feels apathetic about the school context. Educating in the 21st century is quite a challenge.

Therefore, it is necessary to change the educational paradigm, look at education from another place, make way for innovations, new ideas, propose new approaches, integrating information and communication technologies (ICT) in a general way.

Interdisciplinarity requires the commitment and willingness of teachers professional to build a general theoretical framework and working in the various disciplines, each time they come into contact, are modified and spend some depend on others. In this sense, that interdisciplinarity occurs, it will be necessary to implement pedagogically methodological terms, ideological and conceptual; otherwise it will be difficult to advance on the approach of teaching and learning processes that involve students.

The objective of our presentation is to deepen learning based on action projects connecting the knowledge of the different disciplines, that is, to propose an interdisciplinary project where a specific theme is addressed as a transversal axis, around which different disciplines that make up the structure are articulated school curriculum. In this way, the aim is to obtain creativity through divergent thinking on the part of the students. Meanwhile, the written evaluation and the oral lesson will no longer be the traditional instruments to measure student learning, but rather the view of an individual growth process in which the student will be the protagonist.

Keywords: Interdiscipline - learning - project - new technologies - education – discipline

Resumo: Nos últimos tempos, tem havido muita conversa sobre mudanças na educação, a revolução tecnológica nas salas de aula, o professor que não é mais o único que aporta conhecimento, o aluno interessado que intervém em aspectos profundos ou aquele que se sente apático em relação a o contexto escolar. Educar no século 21 é um grande desafio.

Portanto, é necessário mudar o paradigma educacional, olhar para a educação de outro lugar, abrir caminho para inovações, novas idéias, propor novas abordagens, integrando as tecnologias da informação e comunicação (TIC) de maneira geral.

A interdisciplinaridade requer o comprometimento e a vontade dos profissionais de ensino de construir uma estrutura teórica e de trabalho geral, na qual as diferentes disciplinas, cada vez que entram em contato, são modificadas e se tornam dependentes umas das outras. Nesse sentido, para que a interdisciplina ocorra, será necessário aplicar pedagogicamente termos metodológicos, ideológicos e conceituais; caso contrário, será difícil avançar na abordagem dos processos de ensino e aprendizagem que envolvem os alunos.

O objetivo de nossa apresentação é aprofundar o aprendizado com base em projetos de ação que conectam o conhecimento das diferentes disciplinas, ou seja, propor um projeto interdisciplinar em que um tema específico seja abordado como um eixo transversal, em torno do qual articulam-se diferentes disciplinas que compõem a estrutura currículo escolar. Dessa forma, o objetivo é obter criatividade por meio de pensamentos divergentes por parte dos alunos. Enquanto isso, a avaliação escrita e a aula oral não serão mais os instrumentos tradicionais para medir a aprendizagem dos alunos, mas a visão de um processo de crescimento individual em que o aluno será o protagonista.

Palabras clave: Interdisciplina - aprendizagem - projeto - novas tecnologias - educação - disciplina

(¹) **Sabina Bozikhovich.** Profesora de Educación Secundaria en Informática, Inst. de Profesorado del CONSUDEC. Diplomada en Aulas expandidas a través de las TIC, Universidad FASTA. Docente en la EEMPA N° 1330 de la ciudad de Rosario, como Tutora del Plan de vuelo a estudiar virtual utilizando la plataforma educativa del Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe.

(²) **Alejandra E. Buso.** Profesora de Educación Secundaria en Biología, Inst. de Profesorado N°1 “Manuel Leiva”. Especialización en Recuperación de Suelos Contaminados, Univ. Europea del Atlántico (FUNIBER). Coordinadora del Taller “Qué Ves?” en el espacio escolar. Docente de la Escuela Superior de Comunicación de la ciudad de Rosario.

(³) **Daniela V. Campal.** Profesora de Educación Secundaria en Informática. CONSUDEC. Diploma en Cyberbullying, Max Weber - Especialización en educación y Tic. Docente del Instituto Almafuerde.

Programarte

Natalia N. Burón (⁴), Laura I. Gómez Solís (⁵),
Cecilia B. Panozzo (⁶) y Alejandra Zibelman (⁷)

Fecha de recepción: junio 2019

Fecha de aceptación: agosto 2019

Versión final: octubre 2019

Resumen: En este trabajo se expone como se ha logrado incorporar la programación en niños de 4to a 6to grado del nivel Primario del Colegio Informático “San Juan de Vera”. Por medio de actividades comunes, como ser los juegos, se obtuvieron resultados más que favorables porque no solo les pareció natural el funcionamiento del software sino que les resultó divertido y hasta un desafío resolver las actividades o realizar sus propios juegos utilizando los personajes que más les gustan.

Palabras clave: Programación – TIC – informática - tecnología educativa – videojuegos - lógica computacional

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 179]

I. Fundamentación

El colegio Informático “San Juan de Vera” es una institución que transita por los 25 años de enseñanza en la ciudad de Corrientes capital. Desde sus comienzos busca que sus alumnos estén capacitados para insertarse al mundo actual y desarrollen las habilidades necesarias para enfrentarse al de mañana. La inclusión de las TIC de manera transversal en el sistema educativo es fundamental en la construcción de una educación de calidad, actualizada y pertinente a los tiempos en los que se desarrolla.

Actualmente ya no basta con enseñar al alumno a ser usuario de la tecnología disponible, sino que cada vez es más útil que aprenda a ser creador de sus propios programas y comprenda el funcionamiento de los mismos, de esta manera estamos incentivando la formación de un ciudadano de pleno derecho, dotado de la capacidad de comprender, analizar y criticar el mundo en el que vive. La programación nos brinda las herramientas necesarias para propiciar la reflexión acerca de la utilidad de los programas para representar ideas y resolver problemas e incentiva la creación de programas por parte de los alumnos, de manera que no se limiten a ser usuarios de aplicaciones realizadas por terceros.

Esta tarea requiere de una actualización permanente y de un constante desafío al cuerpo docente, para ello el colegio cuenta con recursos tecnológicos suficientes para llevar a cabo esta tarea: un aula equipada con 40 computadoras, tres aulas digitales donde cada una tiene 30 *netbooks*, una pizarra interactiva, un proyector y una notebook. Indudablemente, el éxito de esta misión

logrará propiciar una educación inclusiva y de calidad por la que todos trabajamos.

II. Objetivos

Entre ellos se encuentran: incentivar la creación de programas de manera que no se limiten a ser usuarios de aplicaciones realizadas por terceros; promover la reflexión crítica y el trabajo colaborativo a través de la detección y corrección de errores de los programas propios y ajenos.

Además, resolver problemas complejos utilizando sus habilidades matemáticas y lógicas. Fomentar la creatividad, el emprendimiento y la cultura libre. Aumentar la motivación y mejorar la autonomía.

Finalmente, trabajar con conceptos relacionados con las ciencias de la computación para desarrollar habilidades de pensamiento computacional. Formar ciudadanos digitales libres preparados para un mercado laboral cada vez más digital.

III. Metodología

Etapa 1: Introducción a conceptos básicos de programación

Se inicia a los alumnos en nociones de programa, instrucciones y autómatas, para ello se realiza una actividad en la que la profesora simula ser un robot o autómata y los alumnos deben dar órdenes para que realice una determinada acción, por ejemplo salir del salón. Con esta actividad se logra que el niño aprenda que un programa es una serie de instrucciones ordenadas que se ejecutan para cumplir un objetivo.