



*Club de Tecnología  
en educación básica,  
una estrategia para crear mediada  
por TIC*

Mg. Oriana Robles Muñoz

VII Coloquio Internacional de Educación

Experiencias pedagógicas con TIC en Educación Básica y Media

Octubre 12 de 2016

---



## Agenda experiencia Club de Tecnología



Lo que inspiró la experiencia



El contexto y origen



Quiénes participan en la experiencia



Qué y cómo se ha enseñado... y sus resultados



Conclusiones y aprendizajes





## Lo que inspiró la experiencia

### Computer Club House 2007

Grupo Lifelong  
Kindergarten  
del Laboratorio de  
Medios del MIT



*Líder Mitchel Resnick*

Imagen de perfil <http://scratch.mit.edu/info/credits/>

### Racore Ingeniería Divertida

Experiencia personal  
en formación en  
tecnología niños y  
jóvenes



*"Crear es Divertido"*

Imagen logo Institucional Racore Ingeniería Divertida

### IE. Nuestra Señora del Carmen

Interés de Directivas  
en programación y  
pensamiento lógico para  
sus estudiantes



*Actividades Lúdicas*

Imagen logo Institucional IE. Nuestra Señora del Carmen



## El contexto y origen

✓ Programación y pensamiento lógico

✓ Competencias computacionales (Tan importantes como leer y escribir)

✓ Capacidad de creación con Tecnología, para vencer prejuicios y miedos.

✓ Nuevo espacio en actividades lúdicas.

✓ Inscripción voluntaria (21 niñas entre los 8 y 11 años, de 3 a 5 grado)

✓ Sala de informática (25 computadores de escritorio y conectividad)



### Temas Transversales:

Diseño y arte digital  
Diseño web  
Programación  
Robótica educativa  
Aplicaciones Móviles, RA y RV  
Seguridad en la red  
Derecho de autor...

✓ Ideas  
✓ Proyectos  
✓ Productos

Reto + ¡Tus Gustos, tus creaciones!



Quiénes participan en la experiencia



¡TUS gustos,  
TUS creaciones!

Club de  
Tecnología  
Primaria



CREATIVIDAD  
+  
Tecnología



## Quiénes participan en la experiencia



- ✓ *1ra versión en 2015: 21 estudiantes.*
- ✓ *Entre 8 y 11 años.*
- ✓ *De 3 a 5 Básica Primaria.*
- ✓ *Conocimientos básicos sobre dispositivos y herramientas tecnológicas.*
- ✓ *Percepción inicial: “la tecnología es solo para divertirse”.*
- ✓ *Facilitador.*





# Qué y cómo se ha enseñado... y sus resultados

M1

Nos comunicarnos como equipo de manera digital

M6

Creando y Dibujando

M2

Fotografía Digital con Tabletas

M5

Programando

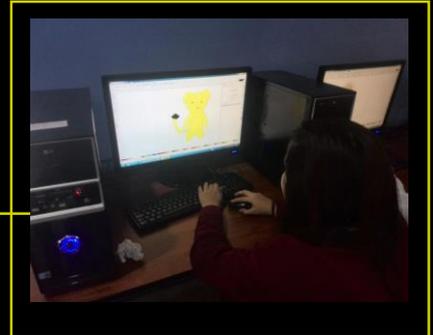
M3

Creamos nuestra propia película Stop Motion

M4

¿Hay otra realidad?

2 horas x semana  
26 sesiones  
52 horas x año





# Qué y cómo se ha enseñado... y sus resultados

## Estudiantes

Tema Transversal

Reto o retos

Exploración

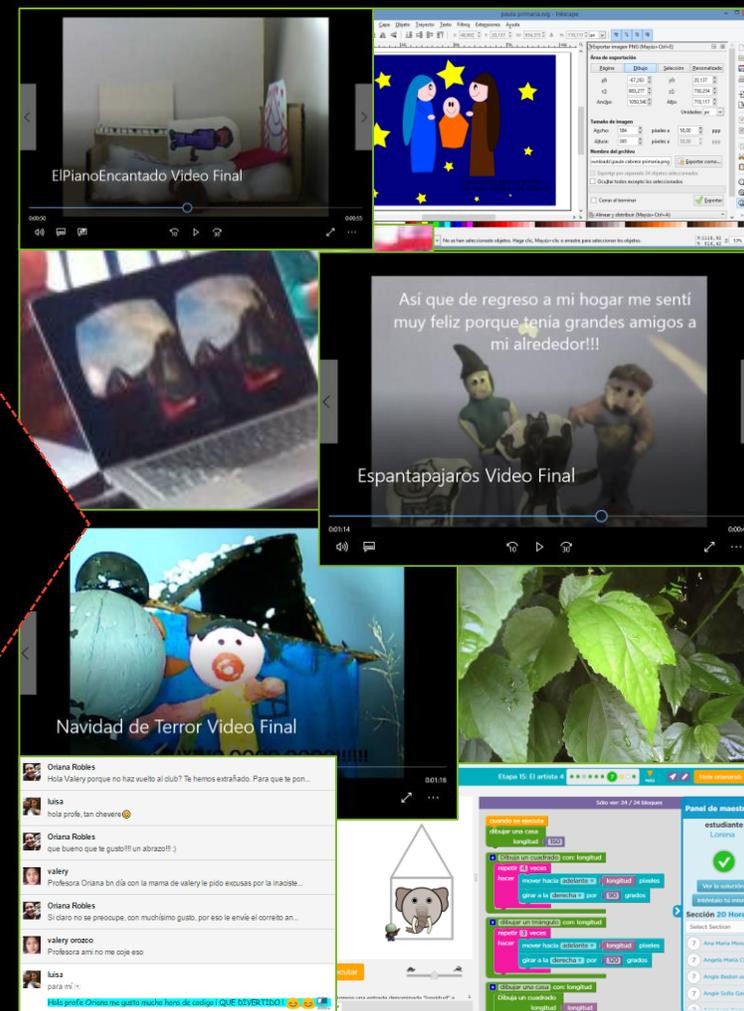
Solución a partir de gustos

Asignación de Roles

Práctica y creación

Facilitador: apoyo y resuelve dudas

## Productos





## Conclusiones y aprendizajes



Las niñas demostraron **gran disposición** (preguntas y dinamismo) **Facilitó el desarrollo de retos, perdiendo el miedo** a la exploración, el fallo y el error y motivándose a reintentar hasta lograrlo, lo que reforzó su capacidad de crear .



Al inicio las niñas **se sentían cohibidas**, esperaban instrucciones, al final **se enfrentaban** solas a los retos ejerciendo una participación activa en su aprendizaje y en el cumplimiento del reto. Es necesario como facilitador apoyar y resolver dudas para **facilitar** su camino a la creación.



Es vital el **compromiso** y **apoyo institucional** para la creación de espacios similares.



Se comenzó con los temas transversales más asociados a las **expresiones artísticas** y **representaciones gráficas antes que la programación**, dado que estas poseen en sí mismas una **lógica estructurada** y de composición a través de la cual se puede dar inicio a los conceptos base de la programación.



## Conclusiones y aprendizajes



Se identifica así como **propósito transversal** de la experiencia **crear** haciendo uso de las TIC como mediador de las actividades propuestas y donde las niñas pueden imprimir sus **gustos** y **expresarse**.



Enfrentar a las niñas a la creación mediada por TIC desde las **áreas gráficas** genera **nuevas competencias computacionales**, la capacidad de estructurar información, la sensación de **ser capaces** de crear y sentirse cómodas de trabajar con la tecnología.



**Apropiación de conceptos técnicos:** conceptos de secuencialidad, de construcción colaborativa, habilidades de pensamiento sistémico para el desarrollo de actividades, de resolución de problemas y la comprensión del lenguaje sin importar su tipo como un medio de expresión.



## Conclusiones y aprendizajes



Investigación: “Club de tecnología en la escuela, una estrategia para el desarrollo de procesos creativos en educación básica, apoyada en TIC como tecnologías disruptivas”



Para las niñas la creatividad es la capacidad de **crear** y **resolver problemas** para la vida diaria



En el Club de Tecnología las niñas **aprenden a ser creativas con la tecnología** y **se sienten capaces de crear.**



Para las niñas un proceso creativo es desarrollar una serie de **pasos para crear** de manera individual o en compañía.



## Conclusiones y aprendizajes



“El Club de Tecnología hace que las niñas se sientan capaces de crear cosas por sí mismas”





## Agradecimientos



# ieRed

Red de Investigación Educativa

<http://www.iered.org>

[Facebook/ieRed.uc](https://www.facebook.com/ieRed.uc)

@ieRed

Contacto:



orianarob@gmail.com

*Club de Tecnología en educación básica, una estrategia para crear mediada por TIC (2016) Orianarob.*

Licencia CC By-SA

