

INICIACIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA EN EL NIVEL INICIAL

Autores:
Silvina Dietsch
Romina Porcelli

silvina.dietsch@sanandres.esc.edu.ar
romina.porcelli@sanandres.esc.edu.ar

Implementación de un taller para alumnos de salas de 3, 4 y 5 años de nivel inicial .

OBJETIVO

Iniciar a los niños en el uso del pensamiento computacional a través de prácticas apropiadas a las distintas etapas de su desarrollo.

FUNDAMENTACIÓN

El pensamiento computacional, la programación y la robótica son saberes necesarios para el desarrollo y la inclusión de los niños en el siglo21. Contribuyen en el proceso de aprendizaje y los ayuda a enfrentarse a distintas situaciones de la vida cotidiana. Mediante el juego los niños hacen uso de algoritmos, es decir llegar a la solución de un problema siguiendo una serie de pasos ordenados.

Explorando el mundo de los robots y su lenguaje



Actividades fuera de línea (UNPLUGGED)



¡Desciframos el código!



Creamos algoritmos a partir de cuentos tradicionales

"We're going on a bear hunt"



"Los tres chanchitos"



Presentación de robots educativos



Code-a-pillar

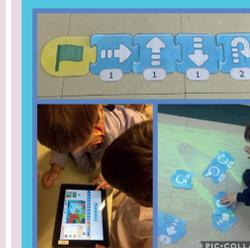


Cubetto



Bee-Bot

Programación en tablets. Apps



Code-a-pillar

CONCLUSIÓN

A través de esta experiencia de aprendizaje, los niños de las 3 salas lograron una aproximación al lenguaje computacional, la programación y las representaciones espaciales, favoreciendo la construcción del conocimiento desde lo concreto hacia lo virtual de una manera lúdica y exploratoria. En los niños de 5 años observamos cómo pudieron aplicar las habilidades aprendidas a diferentes situaciones problemáticas en otras actividades escolares. Nuestro objetivo a futuro es poder aplicar estas habilidades de manera transversal a las otras áreas del diseño curricular.