

LABORATORIOS DE APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO INNOVADOR

APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN

INTRODUCCIÓN

La historia es la memoria de la humanidad. Quien olvida el pasado está condenado a repetir los mismos errores.

Ante el resurgimiento del interés por el aprendizaje de programación no tengo más que regocijarme porque ha sido mi pasión desde hace 30 años cuando me introduje en el fascinante mundo de las computadoras entonces y ahora ampliado a las TIC y no por las computadoras, sino porque me permitió asomarme a las mentes de los niños y a la mía.

No son pocos quienes hoy recuerdan que la programación en BASIC fue el primer acercamiento de las computadoras personales a las escuelas. Al menos en primer lugar con BASIC, pues era lo único que contenían dentro, con la evolución de los procesadores de las computadoras empezaron a aparecer programas para ejercitar particularmente matemáticas o lenguas, después los simuladores y/o herramientas especializadas. Alrededor de los 80s empezaron los simuladores y se mantuvieron los programas de ejercitación. Con la expansión de los multimedia el video cobró una gran fuerza para producir contenidos curriculares. Se mantuvo la programación a la que se integró la robótica.

¿Hay diferencia de que desde niños los chicos aprendan a programar y de que utilicen programas bellamente elaborados?

Mucho se ha explorado hasta el momento y mucho hemos aprendido, sobre todo de lo que no ha impactado en los niños suficientemente para mantener su interés en la construcción de aprendizaje.

Para hablar de aprendizaje de programación el referente obligado es Seymour Papert. Por lo que se anexan referencias bibliográficas que son básicas para nuestra construcción colectiva.

Y quisiera puntualizar que plantear la programación como una estrategia de construcción de aprendizaje no es excluyente de otros usos de las TIC. Se trata de evaluar la pertinencia de retomar el aprendizaje de programación y su significado para el aprendizaje y la construcción de conocimiento de acuerdo a su valor y experiencia.

Les planteo varias preguntas para iniciar nuestra reflexión que nos lleve desde nuestra visión y experiencia profesional a construir un recurso educativo abierto tomando como referente el que les propongo que plantea una aproximación metodológica a la construcción de aprendizaje con la programación

1. ¿Qué principios están detrás del aprendizaje de programación?
2. ¿Qué son los ambientes de aprendizaje en el contexto de Seymour Papert?
3. Las ideas poderosas que nos mueven en la vida
4. El concepto de micromundos como porciones de nuestra mente creadora
5. Los algoritmos en la cotidianidad

6. Pasión por el aprendizaje
7. ¿Por qué si o por qué no retomar el aprendizaje de programación? ¿Con qué nueva visión?
8. ¿Qué proponemos como innovación al incorporar la programación desde la visión del documento en revisión?

Recurso educativo para el Recurso:

Un viaje hacia la Generalización

Autor

Luis Guillermo Valverde de Logo Computer Systems LCSi

Bibliografía para la participación: de los participantes en la creación del REA

Papert, Seymour. Solamente Gráficos. 1987.

LCSI. Referencias para talleres de aprendizaje

Papert, Seymour. 1988. Lluvia, lluvia vete

LCSI. Fichas de Trabajo para proyectos Formación de maestros

Guadalupe González Godínez

