

## CHILDPROGRAMMING, UNA EXPERIENCIA EN EL AULA

### POR:

Samith Tatiana Cruz S.

Investigadora Grupo IDIS – Investigación y Desarrollo en Ingeniería del Software

**ChildProgramming** es una propuesta educativa que invita a los niños de instituciones educativas con formación en básica primaria entre los 8 y 10 años de edad a participar en un proceso de aprendizaje y construcción de conceptos iniciales del mundo de la programación de computadores y el desarrollo de software. La base de **ChildProgramming** se fundamenta en la aplicación de prácticas colaborativas, prácticas cognitivas y prácticas ágiles del desarrollo de software que en conjunto permiten despertar el interés por descubrir lo divertido que puede ser elaborar sus propias soluciones a problemas lógicos, mediante la aplicación de actividades lúdicas en el aula.

**ChildProgramming**, una experiencia en el aula. Presenta los resultados obtenidos de la aplicación de esta propuesta educativa con estudiantes de los grados cuarto y quinto de básica primaria de la institución educativa técnico industrial sede san camilo de la ciudad de Popayán, donde en un periodo de 10 meses se realizaron actividades lúdico/recreativas involucrando un conjunto de componentes tanto colaborativo, cognitivo y ágil sumado a la experiencia de trabajar con una herramienta de software libre propia para niños – Scratch y así complementar el proceso de desarrollo definido para ellos. Dentro de la presentación se expondrán las actividades diseñadas y ejecutadas con los niños en la institución, los productos obtenidos y los diferentes hallazgos encontrados después de esta aplicación.

**Palabras Claves:** aprendizaje colaborativo, prácticas ágiles, desarrollo cognitivo, lúdica, scratch.