

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.