

Futuros programadores

Category: Comunidad Tecnológica

11 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

- Alfabetización digital • Pensamiento computacional • Programación con Scratch
- Diseño y modelado 3D

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos acercar a los estudiantes de primaria al mundo de la programación y el diseño digital de una forma creativa y colaborativa? Además de dar a conocer el Perfil profesional de nuestra escuela.

Contexto:

La Escuela de Educación Técnica y Profesional (EETP) N° 692, con su especialización en Informática Profesional y Personal, se alza en Cañada de Gómez como un polo de conocimiento tecnológico. Sin embargo, en los últimos años, surgió una preocupación sobre sus aulas: la institución no es elegida como una primera opción por los estudiantes.

A pesar de contar con talleres de última generación, laboratorios equipados y un cuerpo docente apasionado, la EETP N ° 692 no figura entre las principales preferencias de los egresados de primaria. Los futuros estudiantes, influenciados por percepciones desactualizadas o el atractivo de otras modalidades, eligen mayoritariamente escuelas con orientaciones más tradicionales.

Esta realidad es observada y cuestionada por los alumnos de los cursos superiores, quienes proponen diferentes alternativas para acercar a futuros estudiantes a la institución.

Teniendo en cuenta que los alumnos de 7º grado de las escuelas primarias constituyen el posible futuro alumnado de la EETP, y sabiendo que la tecnología ocupa un lugar central en la vida cotidiana y el futuro laboral, surge el proyecto.

Este se enmarca en la necesidad de brindar a los alumnos de 7º grado una introducción temprana y significativa al pensamiento computacional. Esto se logra mediante talleres colaborativos en la Escuela Técnica, dirigidos por los estudiantes del ciclo superior. De este modo, al acercar a los alumnos de 7º grado in situ a los laboratorios, se impacta directamente en el grupo demográfico que está por tomar la decisión clave sobre su educación secundaria.

Objetivo general del proyecto:

Promover el desarrollo del pensamiento lógico, la creatividad y las habilidades

digitales en alumnos de primaria mediante talleres de programación con Scratch y diseño 3D, guiados por estudiantes de la escuela técnica.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

- Comprender los conceptos básicos de la programación visual.
- Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y resolución de problemas.
- Fomentar la creatividad, la cooperación y la comunicación entre pares.
- Favorecer la articulación entre niveles educativos.

ÁREAS Y CONTENIDOS

- Tutoría: Trabajo colaborativo e integración entre niveles.
- Educación Física: Dinámicas de grupo y cooperación.
- Tecnología: Uso de Scratch y herramientas de diseño 3D.
- Formación Ética y Ciudadana: Solidaridad, empatía y hospitalidad educativa.
- Educación Artística: Diseño y creación de proyectos digitales interactivos.

Contenidos curriculares:

- Introducción al pensamiento computacional.
- Bloques de programación en Scratch.
- Representaciones digitales tridimensionales.
- Resolución creativa de problemas.
- Trabajo colaborativo en entornos digitales.

Producto final esperable:

Creación de proyectos interactivos en Scratch y modelos digitales 3D, por parte de los alumnos de 7mo grado de las escuelas primarias de Cañada de Gómez, que serán socializados en una jornada de presentación y reflexión conjunta.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

- Actividades introductorias en Scratch.
- Proyectos de complejidad creciente guiados por mentores de nivel medio.
- Creación de modelos en software de diseño 3D.
- Encuentro final de socialización y desayuno compartido entre niveles.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

NETBOOK

PROYECTOR

IMPRESORA 3D

PC

Organizaciones aliadas:

Escuelas Primarias de la ciudad de Cañada de Gómez

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Diseño e impresión 3D
 - Herramientas digitales para el aula
 - Uso de Inteligencia Artificial
-

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterio 1: Participación y compromiso de los estudiantes

Indicadores:

- Cantidad de estudiantes que completan las actividades propuestas.
- Grado de involucramiento en las tareas (observado mediante registro de clase).
- Participación verbal o colaborativa durante el trabajo en equipos inter-niveles.

Criterio 2: Desarrollo del pensamiento computacional

Indicadores:

- Capacidad de identificar y resolver problemas simples dentro de Scratch.
- Uso adecuado de estructuras básicas en los proyectos.
- Avances entre el primer ejercicio guiado y el final.

Criterio 3: Trabajo colaborativo entre estudiantes de distintos niveles

Indicadores:

- Interacción efectiva entre mentores (3°, 4°, 5°, 6to año) y estudiantes de 7°.
- Resolución conjunta de problemas durante la programación.
- Respeto de roles: guía del mentor + participación activa de los alumnos más pequeños.

Criterio 4: Reflexión y autoevaluación del proceso

Indicadores:

- Registro escrito u oral donde los estudiantes expliquen qué aprendieron.
- Resultados de encuestas breves de satisfacción sobre el taller.
- Identificación de dificultades y estrategias que utilizaron para superarlas.

Instrumentos de evaluación utilizados

- Rúbricas específicas para proyectos en Scratch.
- Listas de cotejo para observar trabajo colaborativo.
- Registro de observación directa del docente y de los mentores.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones.
- Encuestas de percepción y satisfacción.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Presentación de las experiencias y aprendizajes durante una jornada institucional compartida.

De los resultados:

Exposición de los proyectos en Scratch y diseños 3D.

Reflexión conjunta y retroalimentación de los participantes.

Integrantes del proyecto:

Gutiérrez Antonio

Videla Vanesa

Carra Federico

Ullua María Fernanda

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 5

Estudiantes: 35

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Gutiérrez Antonio

Email del referente: ramacpc@gmail.com