

Misión de los clubes e-Chicas y Supermáticas

Aprender a Aprender. Promover las STEM.. Empoderar a niñas y jóvenes para romper el círculo de pobreza.

Aprender a Aprender/pensar

como parte del propósito de formación integral, requiere lograr en el estudiante la consciencia de las múltiples operaciones de pensamiento que utiliza en la realización de una tarea, como la **conceptualización**, el **razonamiento**, la **solución de problemas** y el **pensamiento crítico**.

“Las manos son los instrumentos
de la inteligencia humana”

– **María Montessori**

Aprender a Aprender/pensar

El construccionismo lleva la teoría constructivista un paso más allá, hacia la acción.

Busque proyectos que estimulen a los estudiantes a **comprometerse con una diversidad de materiales**, tomando el **computador como un material más**, entre otros como reglas, alambre, papel, arena y demás.

Lo construido, lo que se comparte ,puede tomar la forma de un robot, una composición musical, un volcán en papel maché, un poema, una conversación o una nueva hipótesis.

Aprender a Aprender/pensar

- ❖ *Proponga actividades en las que los estudiantes usen los computadores para resolver problemas reales.*
- ❖ *Conecte el trabajo hecho en el computador con lo que se sucede en el resto de la jornada escolar, así como con los intereses que tiene el estudiante fuera de los clubes.*

Reconozca las características únicas de los computadores, aproveche su precisión, adaptabilidad, posibilidades de extensión y habilidad para reflejar tanto las ideas individuales de los estudiantes, como sus construcciones de la realidad.

Saque partido de avances tecnológicos de bajo costo como sensores de luz y de temperatura, que promueven la integración del computador con aspectos del entorno físico del estudiante.

Aprender a Aprender/Pensar

LECTURA Y COMPRESIÓN LECTORA .

Investigaciones han demostrado que la alfabetización es crucial para el pensamiento abstracto.

Los niños y las niñas que leen se vuelven capaces de tipos específicos **de pensamiento conceptual y lógico** no disponible para otros.

Esto abre la puerta a pensar en cosas que **no son parte de la experiencia tangible** inmediato de uno, algo que es un aspecto crucial de las matemáticas superiores.

Al estudiante que se le pide **el porqué de su pensamiento, o especular sobre el pasado y el futuro, estará bien posicionado para aprender diferentes tipos de lógica y argumentación.**

Pida a los estudiantes a encontrar razones y pruebas para lo que dicen, y participar en la presentación de argumentos y sostenerlos.

Aprender a Aprender/Pensar

•Proponer situaciones en las que sea necesario leer una receta de cocina, las instrucciones de un juego, el artículo de una revista, el menú de un restaurante, un anuncio publicitario...

Buscar la palabra fantasma, también conocido como Procedimiento Cloze: seleccionar un texto en el que se suprimen varias palabras fáciles de deducir por el contexto de la historia. El/la estudiante debe adivinar cuáles son esas palabras que faltan.

Plantear un tema de interés para todas y quien consiga más información sobre recibe un reconocimiento.

Promover la lectura de un libro al mes y crear un espacio para compartir lo leído.

Aprender a Aprender/Pensar

APRENDIZAJES A PROMOVER EN LOS CLUBES:

- ❖ AJEDREZ.
- ❖ "MINECRAFT"
- ❖ CRIPTOGRAFÍA.
- ❖ ROMPECABEZAS MENTALES.

<https://www.youtube.com/user/pbsideachannel>



Aprender a Aprender/Pensar

MOTIVOS POR LO CONSIDERAMOS MINECRAFT UNA EXCELENTE HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

No existe la violencia: Existen “monstruos” que podemos imaginar representan los peligros de la noche y le dan a la jugabilidad un poco de tensión que es necesaria. Pero no hay sangre, ni matar por matar.

Propone el aprendizaje activo, el aprendizaje crítico: el jugador aprende de sus experiencias y del análisis de las consecuencias de su accionar.

Generación de un compromiso: Cuando los alumnos participan en un objetivo común que sólo puede alcanzarse con el trabajo grupal, esa extensión de sus identidades en un mundo virtual los hace sentir parte activa de un proyecto que necesita de ellos para lograrse el éxito.

Aprender a Aprender/Pensar

AUTOCONOCIMIENTO: Los alumnos tienen la posibilidad no sólo de conocer nuevos entornos a cada paso, también están conociéndose a sí mismos, su potencial, sus limitaciones, su relación con el entorno y con otras identidades virtuales.

El aprendizaje implica tomar y jugar con las identidades de tal manera que el alumno tiene opciones reales (en el desarrollo de la identidad virtual) y amplia oportunidad para reflexionar sobre la relación entre las nuevas identidades. Premiación adecuada: No hay un sistema de premios o puntajes, En cierta forma se puede decir que “el ganador” (hago la salvedad que no hay ganadores en minecraft, no hay una meta final) es **quién tiene mayor cantidad de conocimientos, quién los aplica más sabiamente y quién por su calidad humana se gane la admiración de los demás.**

Aprender a Aprender/Pensar

En Minecraft, las simulaciones de ingeniería pueden ser menos precisas, ser del tipo simbólicas, pero incluyen al trabajador, sus tiempos, sus roles, sus riesgos.

DESAFÍO INTELECTUAL: Constantemente surgen problemas que pueden resolverse de varias maneras, la selectividad de las opciones y la puesta en acción de las medidas son formas de poner en práctica estructuras cognitivas que pueden emplearse en la realidad.

VISIÓN DE NEXO: Minecraft desde el punto educativo no debe tomarse como un objetivo, es un puente que permite enlazar de forma amigable para los jóvenes contenidos que se plantean desde la virtualidad y transferirlos al mundo real.

Aprender a Aprender/Pensar PROGRAMAR /CODE

En el proceso de aprender a programar, las personas aprenden muchas otras cosas. No están simplemente aprendiendo a programar, **están programando para aprender**; pues además, de comprender ideas matemáticas y computacionales, tales como variables y condicionales, simultáneamente **están aprendiendo estrategias para solucionar problemas, diseñar proyectos y comunicar ideas**.

Esas habilidades son útiles no solo para los científicos de la computación sino para todas las personas sin distinción de edad, proveniencia, intereses u ocupación.

- **Doctor Mitchel Resnick** es profesor de investigación del aprendizaje en el Laboratorio de Medios del MIT y líder del grupo de investigación [Lifelong Kindergarten](#) en el [MIT Media Lab](#).

Crear historias, juegos y animaciones

Compartir con otros alrededor del mundo



Una comunidad de aprendizaje creativo con **8.873.078** proyectos compartidos

Tutoriales de Scratch en español

(12 Followers)

Projects (4)

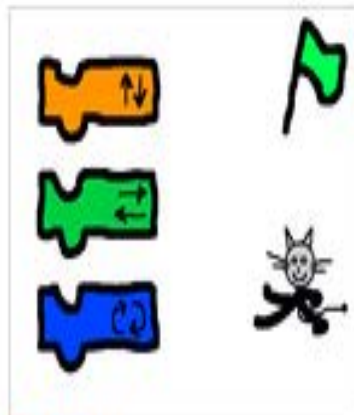
Comments (3)

Curators

Activity



Ultimate Tutorial!
by FantasyTales



Catwalk
by Jens



Scratch Demo
by EtcherPlay



Tutorial Básico de Scratch
by tezcattix

PROMOVER LAS STEM

CURIOSIDAD

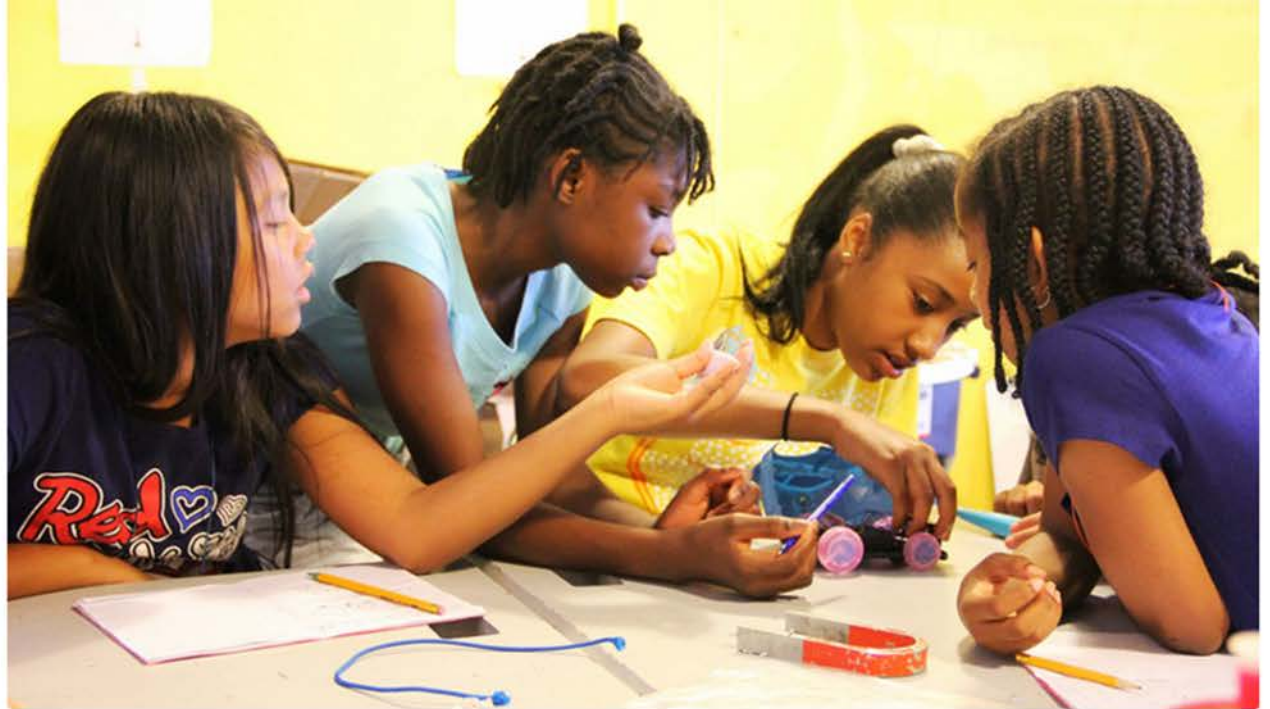
para entender cómo funcionan las cosas en el mundo que nos rodea
trabajan

CREATIVIDAD PARA INTENTAR NUEVAS IDEAS

que resuelve los grandes problemas del mundo

PERSISTENCIA PARA SEGUIR MEJORANDO

y el desarrollo de una idea



PROMOVER LAS STEM

[Inicio](#)[Artículos](#)[Proyectos](#)[Módulos](#)[Recursos](#)[REDuteka](#)

Docentes de Informática

[Artículos](#)[Actividades](#)[Currículos](#)[Recursos](#)[Módulos](#)

Artículos en Eduteka > Docentes de Informática:

[Accesibilidad](#) [Actividades](#) [Alfabetismo en Medios](#) [Aprendizaje por Proyectos](#)
[Aprendizaje en Línea](#) [Aprendizaje Visual](#) [Biblioteca](#) [CI2.0](#) [CMI](#) [Competencias](#)
[Currículos](#) [Derechos de Autor](#) [Edad Temprana](#) [Entrevistas](#) [Estándares](#)
[Evaluación](#) [FGPU](#) [Formación Docente](#) [Google](#) [Guías de uso](#) [Informática](#) [INSA](#)
[Investigaciones](#) [ISTE](#) [Juegos](#) [Libros](#) [MiTIC@](#) [Narraciones Digitales](#) [Netiqueta](#)
[Objetivos de Aprendizaje](#) [Organizadores Gráficos](#) [Pedagogía](#) [Pensamiento Crítico](#)
[Políticas Públicas](#) [Programación](#) [Proyectos Colaborativos](#) [Reseñas](#) [Seguridad](#)
[Siglo XXI](#) [Taxonomía Bloom](#) [Tecnologías Emergentes](#) [Unesco](#) [Videos](#) [Web 2.0](#)
[WebQuest](#)

Artículos Recientes

693 artículos disponibles



A COMMUNITY OF
SCIENTISTS, ENGINEERS & CHILDREN
CREATING TOGETHER. ▶ Watch!

► Watch!

[Sign In](#)





Conoce, conecta,
crea, comparte,
colabora.

CONOCE...
lo que hacemos

inee
intef
cniie



Nº 5 de la revista Participación Educativa del Consejo Escolar del Estado, 'Conocimiento, políticas y prácticas educativas'

Muy interesante!

CREA...
tus recursos



DESCUBRE...



CONECTA...
en redes sociales



AGENDA



COLABORA...
en proyectos

leer.es

eTwinning

La aventura de aprender

EPNoSL



1:29



**Expandir
vocaciones para
cerrar la brecha
digital**

IGNITE

WOMEN FUELING
SCIENCE & TECHNOLOGY

A GLOBAL FUND FOR WOMEN PROJECT

SHARE ▶



EXPLORE

ENGAGE

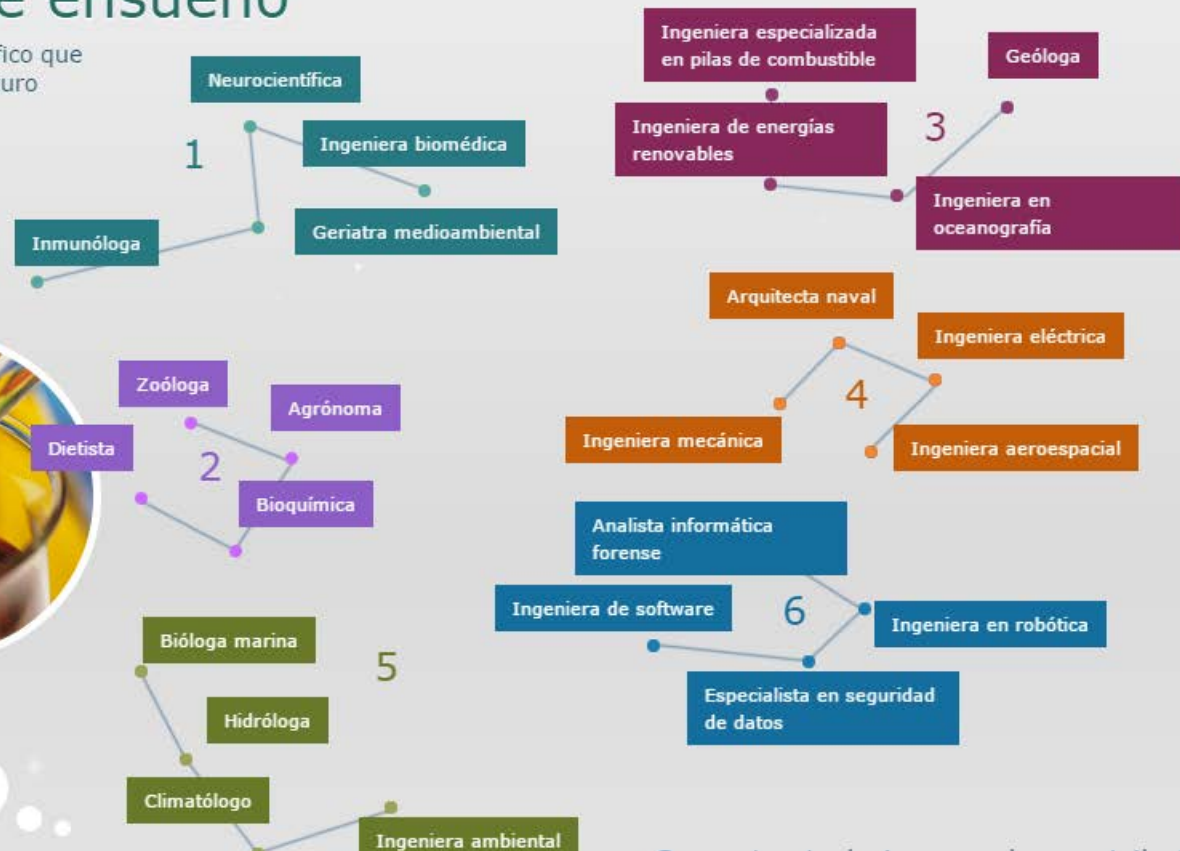
DONATE

ABOUT



Trabajos de ensueño

Encuentra un trabajo científico que contribuya a construir el futuro



¡LA CIENCIA ES COSA DE CHICAS!





Desde el 1998, el Premio L'Oréal-UNESCO “La Mujer y la Ciencia” ha recompensado a mas de **64 científicas de 30 países**, dos de la cuales recibieron el Premio Nobel en 2009.

Asimismo, ha concedido mas de **1,200 becas nacionales, regionales u internacionales a jóvenes de 103 países** para que puedan proseguir sus trabajos de investigación.

El Premio se ha convertido en un elemento de referencia de la excelencia científica a nivel internacional, que pone de manifiesto la importante contribución de la mujer a la ciencia.

MENTORÍAS

En términos formales, un mentor o mentora es aquella persona que cuenta con mayor expertis y consolidación en una profesión técnica o universitaria ,habilidad, rubro, rol o cargo empresarial, lo que le permite asesorar a otro, quien gracias a esta transferencia de conocimiento, puede iniciar un aprendizaje o mejorar el resultado de un proyecto.

Por ejemplo: ingenieros/as, médicos/as, farmacéuticas, químicos, carpinteros, maestros constructores, ajedrecistas, astrónomos, agrónomos retirados o interesados en aportar a las jóvenes generaciones.



GRACIAS