

Empiece por la exploración, no con la explicación

2019-04-04

Empiece por la exploración, no con la explicación

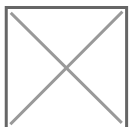
Seymour Papert aseguraba que el uso viene antes que la comprensión para argumentar que las personas primero aprenden sobre una herramienta o un concepto con su uso y luego se desarrolla la comprensión al reconocer su experiencia y reflexionar sobre ella. Natalie Rusk usa esta misma tesis para recomendar a los docentes que animen a sus estudiantes a sumergirse en un entorno de programación antes de explicarles por completo cómo funciona.

Seymour Papert aseguraba que el uso viene antes que la comprensión para argumentar que las personas primero aprenden sobre una herramienta o un concepto con su uso y luego se desarrolla la comprensión al reconocer su experiencia y reflexionar sobre ella. Natalie Rusk usa esta misma tesis para recomendar a los docentes que animen a sus estudiantes a sumergirse en un entorno de programación antes de explicarles por completo cómo funciona.

Empiece por la exploración, no con la explicación

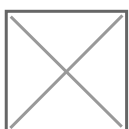
Por Natalie Rusk

Cuando le he preguntado a educadores qué consejos le ofrecerían a alguien nuevo en Scratch, el consejo más común que he escuchado es: “¡Sumérgete!”. Animan a lxs estudiantes (y a otrxs educadorxs) a comenzar por explorar Scratch, probar la herramienta y aprender sobre la marcha.



A medida que Scratch se utiliza en más salones de clases alrededor del mundo, es emocionante ver a lxs estudiantes sumergirse y aprender a través de la exploración. Pero, en ocasiones, Scratch se presenta con una larga explicación de la interfaz y cómo usar los bloques, mientras lxs estudiantes escuchan de forma pasiva. Este enfoque explicativo se basa en el supuesto de que ellxs deben aprender a usar Scratch antes de comenzar.

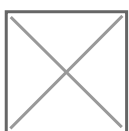
De hecho, nuestro grupo en el [MIT Media Lab](#) diseñó y desarrolló Scratch para aprender a través de la exploración, la experimentación y el juego. Los bloques de codificación de Scratch están diseñados como las piezas de LEGO. ¿Le daríamos una clase a lxs estudiantes sobre cómo armar algo con estas piezas de LEGO? ¡Probablemente no! En cambio, lxs niñxs aprenden ensamblando bloques y separándolos. También recogen nuevas ideas al ver lo que otrxs compañerxs están haciendo y colaboran para construir algo juntos.



Una vez que lxs estudiantes ven cómo los bloques de Scratch se unen, pueden comenzar a crear y a comprender cómo funciona. Al igual que con los bloques de construcción físicos, lxs niñxs aprenden a programar con Scratch experimentando y revisando mientras hacen proyectos. Como el pionero educativo [Seymour Papert](#) enfatizó: **el uso viene antes que la comprensión**. Las personas primero aprenden sobre una herramienta o un concepto con su uso, y luego se desarrolla la comprensión, con el tiempo, al reconocer su experiencia y reflexionar sobre ella.

Un hallazgo interesante de nuestra investigación es que lxs jóvenes que han desarrollado amplias habilidades creativas, computacionales y de colaboración con Scratch generalmente aprenden primero "jugando" o "cacharreando" con el entorno de programación, probando cosas y viendo qué funcionó y qué no. Este enfoque lúdico les ayudó a desarrollar confianza en su capacidad para aprender y resolver problemas.

Entonces, ¿cómo introducimos Scratch a quienes se inician en su uso de modo que se animen a sumergirse y a empezar a crear? Cuando ofrecemos talleres de Scratch, a menudo mostramos a lxs asistentes un par de ejemplos simples pero inspiradores, luego hacemos una demostración rápida. Les mostramos brevemente cómo agrupar bloques para hacer que algo suceda y luego los animamos a comenzar. Para obtener ideas sobre cómo planificar un taller como el que mencionamos aquí, consulte nuestra guía de actividad "[Anima un personaje](#)".



[Scratch in Practice](#) (SiP) es un sitio Web que ofrece una serie de [temas mensuales](#) para compartir ideas y estrategias con otros educadores. Sus creadores, que es el mismo equipo creador de Scratch, están interesados en escuchar opiniones e ideas: ¿Cómo ayuda usted a sus estudiantes a comenzar con Scratch? ¿Qué has aprendido sobre lo que funciona para tus estudiantes? ¡Visita el [sitio de SiP](#) y únete a la conversación!

<https://sip.scratch.mit.edu/themes/>

CRÉDITOS:

Traducción al español realizada por Eduteka del artículo "[Start with Exploration, Not Explanation](#)" escrito por [Natalie Rusk](#) y publicado por [Scratch in Practice](#) (SiP). Natalie Rusk es Directora de Investigación de Aprendizaje para el Equipo Scratch. Ella es una de las creadoras del lenguaje de programación Scratch y es la autora principal de las tarjetas de codificación Scratch. [SiP](#) es un proyecto del Equipo de Scratch y el Lifelong Kindergarten en el MIT Media Lab cuyo objetivo consiste en ayudar a lxs educadorxs a integrar Scratch en su práctica educativa desde un enfoque que fomente el aprendizaje creativo. Para saber más sobre Scratch y sobre cómo conseguir una

[Cuenta de Profesor](#), visita la página de [Scratch para Educadores](#).

Publicación de este documento en EDUTEKA: Abril 04 de 2019.

Última actualización de este documento: Abril 04 de 2019.

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2474