

Micromundos en la Educación Escolar

2009-06-01

Micromundos en la Educación Escolar

El término Micromundos lo introdujo Seymour Papert, quien inventó el lenguaje de programación Logo. Estos son programas de computador que representan modelos del mundo real y permiten a los estudiantes explorar, manipular y experimentar con esos modelos.

El término Micromundos lo introdujo Seymour Papert, quien inventó el lenguaje de programación Logo. Estos son programas de computador que representan modelos del mundo real y permiten a los estudiantes explorar, manipular y experimentar con esos modelos.

MICROMUNDOS EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR

El término “Micromundos” lo introdujo Seymour Papert, quien inventó el lenguaje de programación Logo. Estos son programas de computador que representan modelos del mundo real y permiten a los estudiantes explorar, manipular y experimentar con esos modelos.

Son características importantes de los Micromundos su potencial para motivar a los estudiantes y ofrecerles retroalimentación inmediata así como su flexibilidad para generar una multitud de situaciones problemáticas y una variedad de conexiones dinámicas entre símbolo, gráfico y representación numérica.

Estos ambientes permiten elaborar simulaciones restringidas de fenómenos del mundo real, controlables por los estudiantes. Además, aportan la funcionalidad exploratoria (herramientas de observación, manipulación y objetos de prueba) necesaria para examinar dichos fenómenos.

Los Micromundos son quizás el más reciente ejemplo de ambientes de aprendizaje activo, en que los estudiantes pueden ejercer bastante control sobre sus creaciones. [MicroMundos EX](#) es la más reciente herramienta de la compañía canadiense LCSi. Este ambiente de programación contiene un poderoso conjunto de instrucciones que suministra a los estudiantes los medios necesarios para realizar diferentes tipos de representaciones interactivas del mundo real.

Adicionalmente, MicroMundos EX incorpora un conjunto de instrucciones para programar robots Cricket y ladrillos LEGO RCX. Con esta versión, los estudiantes actúan como científicos e inventores a medida que planifican proyectos de robótica, construyen modelos y exploran ideas.

Desde la página Web de [MicroMundos](#) en español se puede descargar una versión de prueba por 30 días.

Por su parte, LCSi es una empresa ubicada en Montreal (Canadá) y desarrolla programas, como MicroMundos EX, para la enseñanza en el método educativo-constructivo del lenguaje Logo. LCSi reúne un grupo interdisciplinario que incluye diseñadores, maestros, ingenieros de sistemas y escritores para que desarrollen productos basados en la filosofía del aprendizaje constructivista de Logo. Es miembro primordial de este grupo el Dr. Seymour Papert, fundador del Laboratorio de Inteligencia Artificial del Instituto Tecnológico de Massachusetts y principal creador del lenguaje Logo <http://www.micromundos.com/>

CRÉDITOS

**Documento elaborado por EDUTEKA con
información proveniente de:**

1. "Los Computadores como Herramienta de la Mente, David Jonassen
<https://eduteka.icesi.edu.co/Tema12.php>
2. Sitio Web MicroMundos <http://www.micromundos.com/>

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 01 de 2009.

Última modificación de este documento: Junio 01 de 2009.*