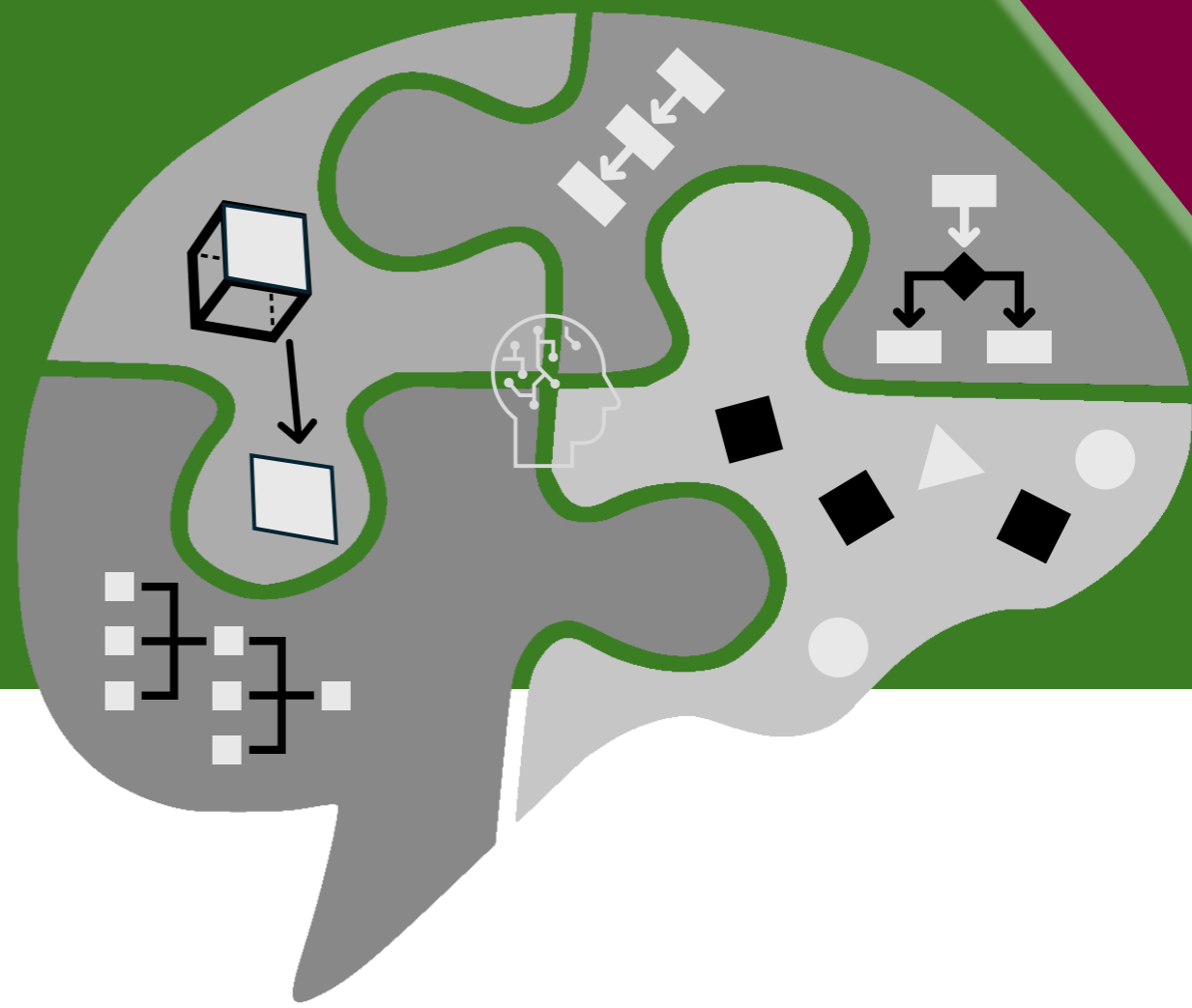


ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Gustavo ASTUDILLO (*), Silvia BAST (**), Paula DIESER, Martín LOBOS, Yamila MINETTI, Lucas DÍAZ



CONTEXTO

El trabajo se desarrolla en el marco del proyecto “Estrategias pedagógicas y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias de la Computación” (2024–2027), llevado adelante por el grupo GridIE (FCEyN–UNLPam). El proyecto articula investigación educativa, innovación didáctica y desarrollo tecnológico, con impacto en la formación universitaria, la educación a distancia y actividades de extensión. (Res 16/24 CD FCEyN - UNLPam).

FORMACIÓN DE RECURSOS HUMANOS

El proyecto contribuye activamente a la formación de investigadores, integrando doctorandos, estudiantes de posgrado y de grado. Se promueve la participación en actividades de investigación, desarrollo y transferencia, fortaleciendo la formación académica y la renovación del equipo.

estilos de aprendizaje

Se profundizó el análisis del cuestionario CHAEA mediante enfoques psicométricos complementarios (TCT y TRI), identificando debilidades en su consistencia interna y en la relación entre constructos e indicadores (validez de constructo). En paralelo, el juicio de expertos con IAG aportó evidencia favorable de validez de contenido. A partir de estos hallazgos, se propone avanzar en el estudio del constructo mediante AEG y fortalecer la validez de contenido a través de juicio de expertos humanos.

enseñanza de programación

Se desarrolló un prototipo funcional de GridIE Blocks siguiendo una metodología ágil. Fue utilizado en instancias de transferencia y talleres, permitiendo obtener primeras evidencias sobre su potencial didáctico y usabilidad.

IA e educación/investigación

Se exploró el uso de IAG en enseñanza e investigación, incluyendo su aplicación como apoyo en validación de instrumentos y el diseño de chatbots educativos. Además, se desarrollaron instancias de formación docente orientadas a un uso crítico de estas tecnologías.

Evaluación de aprendizajes

Se consolidó una estrategia de evaluación formativa en asignaturas iniciales de programación, mejorando la claridad de criterios y la coherencia entre enseñanza y evaluación. En modalidad a distancia, se identificaron diferencias entre desempeño conceptual y práctico, abriendo nuevas líneas para optimizar la evaluación en entornos virtuales.

materiales educativos digitales

Se inició una línea de diseño sistemático de MED, orientada a integrar objetivos, actividades, recursos y evaluación. Se avanzó en marcos teóricos y en el desarrollo de una plantilla reutilizable como base para futuras implementaciones.

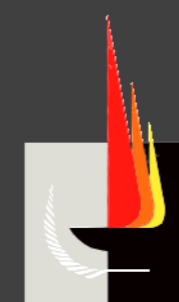
¿Cómo enseñar Ciencias de la Computación en el contexto actual?



CONTACTO

(*) astudillo@exactas.unlpam.edu.ar

(**) silviabast@exactas.unlpam.edu.ar



FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

Universidad Nacional de La Pampa