



Clubes de Tecnología



Clubes de Tecnología

La **Dirección de Tecnología Educativa** (DTE) desarrolla diferentes acciones que permiten acompañar propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías. Además, ofrece a los grupos de estudiantes la participación optativa en Clubes de Tecnología, a cargo del equipo de Facilitadores en Educación Digital de la DTE. Estos espacios tienen por propósito fomentar proyectos de programación, robótica e inteligencia artificial.

El presente documento tiene por finalidad ofrecer algunas orientaciones a las y los referentes de los Clubes de Tecnología a fin de que puedan promover la construcción de un espacio de enseñanza lúdico, ameno, distendido y enriquecedor para las y los integrantes del Club.

¿Qué es un Club de Tecnología?

Un Club es una asociación o grupo de niños, niñas, adolescentes, jóvenes o adultos con intereses comunes que trabajan conjunta y colaborativamente en proyectos o actividades recreativas, deportivas o culturales. Dada la esencia lúdica y colaborativa que subyace a la idea de Clubes es que desde la Dirección de Tecnología Educativa se promueven espacios participativos, democrático, inclusivos y extracurriculares, es decir, por fuera de la dinámica escolar.

En este sentido, los **Clubes de Tecnología** buscan poner en valor el encuentro, la circulación de la palabra y la escucha, la reflexión compartida, la formulación de acuerdos en pos de desarrollar proyectos de programación, robótica, inteligencia artificial y otros relacionados con la alfabetización digital. Los proyectos que se generen serán representativos de las ideas y acciones de cada integrante dando identidad a cada Club en particular. En otras palabras, invitar a sus participantes a ser protagonistas de sus propios intereses y representaciones promoviendo y fortaleciendo la enseñanza y sus aprendizajes.

Destinatarios

Estudiantes y docentes de las escuelas públicas del Nivel Primario (2do ciclo) y Secundario de la provincia de Buenos Aires. El número de participantes no debe superar las 20 personas, aunque se puede ampliar según las demandas territoriales.

Propósitos

- Enseñar conceptos relacionados con la cultura digital con perspectiva inclusiva y accesible.
- Alentar el aprendizaje por intermedio de la curiosidad, el pensamiento creativo y la recreación.
- Animar a la participación activa de todas y todos los estudiantes a través del uso de diferentes herramientas digitales.
- Socializar los diferentes recorridos, experiencias y/o producciones de los distintos Clubes.
- Estimular el sentimiento de pertenencia e identificación a un grupo y al propio club.

Objetivos generales

- Propiciar que las y los participantes se apropien de las distintas tecnologías digitales a través de la creación de recursos y soluciones utilizando el Pensamiento Computacional, la Programación, la Robótica y la Inteligencia Artificial.
- Promover entre las y los estudiantes la creatividad desalentando el mero uso de aplicaciones y sistemas automatizados.
- Incentivar entre las y los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo para abordar y dar respuesta a problemáticas socio comunitarias a través del uso de la tecnología en forma segura, respetuosa y responsable, donde su uso no afecte la identidad ni la integridad de las personas.

Implementación

Taller, presencial o virtual, sincrónico o asincrónico, una vez por semana, dependiendo del acuerdo establecido con las y los representantes institucionales. Se sugiere organizar la iniciativa en un total de 8 encuentros progresivos, consecutivos y de carácter obligatorio, con la posibilidad de extenderla con dos encuentros optativos según la necesidad de cada región.

Tareas del referente del club

- Gestionar el espacio de desarrollo del Club en articulación con las Jefaturas Regionales y/o Distritales, proponiendo espacios no escolares, por ejemplo Puntos Digitales, espacios municipales, para avanzar en la concreción de la propuesta.
- Difundir la propuesta a nivel regional y/o distrital según corresponda, de manera que invite y entusiasme a sus destinatarios a participar.
- Solicitar al grupo de estudiantes autorizaciones firmadas por la o el adulto responsable, para concurrir al club fuera de horario escolar y/o fuera del establecimiento escolar.
- Registrar la inscripción y asistencia con el objetivo de acompañar el recorrido y promover la participación.
- Desarrollar un registro y seguimiento de la propuesta y su proceso de avance de modo que pueda ser socializado periódicamente con el nivel central de la DTE y otras autoridades regionales o provinciales que lo requieran.
- Orientar a las y los participantes en la elección de la temática representativa considerando sus inquietudes, necesidades y particularidades y ofrecer diferentes herramientas digitales que hagan del club un espacio que lo diferencie del formato escolar.

Planificación de la propuesta

El desarrollo del club contempla que los y las asistentes, a partir de analizar y consensuar la temática a abordar, participen en las distintas etapas necesarias para lograr una producción final sea esta una aplicación para dispositivo móvil, un videojuego, un prototipo robótico, entre otras alternativas posibles. Una vez finalizado, atento a los tiempos dispuestos por la DTE, podrán socializar con otros Clubes de la provincia y poner a disposición de la comunidad en general la propuesta y sus producciones.

Como parte del proceso, se considera fundamental incorporar una instancia de sistematización de la experiencia. Esta fase permitirá recopilar, analizar y documentar los aprendizajes y resultados obtenidos, facilitando la mejora continua del club y la posibilidad de replicar el modelo en otros contextos.

Preguntas frecuentes

En esta sección, hemos recopilado algunas preguntas que pueden surgir al momento de iniciar y gestionar un Club de Tecnología. El objetivo es brindar respuestas para facilitar el diseño de la propuesta y resolver cualquier duda que puedan presentar. Si la pregunta no se encuentra aquí, pueden ponerse en contacto con el equipo de nivel central a través de nuestros canales de comunicación.

¿Cuál es la diferencia entre un taller de programación y un club?

CLUB

Está conformado por una serie de encuentros y talleres planificados de forma tal que cumplan con determinados propósitos, entre ellos uno de los más característicos: Construir sentido de pertenencia entre las y los participantes.

TALLER

Una modalidad de encuentro de intercambio y formación sobre algún tema en específico relacionado con la cultura digital.

¿Todo lo que se hace en los Clubes tiene que estar relacionado con la robótica?

Los proyectos que se realicen dentro de los Clubes no tienen que incluir necesariamente a la robótica como recurso. Distintos temas o problemáticas se pueden abordar a través del pensamiento computacional, programación y otras áreas relacionadas con las tecnologías.

¿Qué tipo de proyectos son realizables?

- Desarrollo de aplicaciones.
- Desarrollo de páginas web.
- Creación de videojuegos.
- Creación y construcción de prototipos que utilicen los kits de robótica.

Recursos

A continuación compartimos algunos recursos útiles para el diseño y planificación de los contenidos:

[La planificación para las intervenciones del equipo territorial](#)

[Clubes de tecnología: Cómo organizar un taller](#)

[Clubes de tecnología: Algunas ideas para las dinámicas de presentación](#)

[Clubes de tecnología: Proceso de diseño para la construcción de prototipos](#)