

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y TRABAJOS FUTUROS

6.1. Conclusiones

- Se encontró que la institución educativa Bethlemitas Brighton, posee estudiantes que tiene grandes habilidades y características para el aprendizaje de la programación, también se resalta la colaboración y buena disposición de los docentes y administrativos de la institución hacia el desarrollo del proyecto, dado que colaboraron en todos los aspectos logísticos posibles según sus capacidades.
- Al inicio del curso, los estudiantes poseían cierto nivel de desempeño en cada una de las habilidades evaluadas, el cual era aceptable, este nivel lo habían alcanzado gracias al desarrollo de sus clases normales, se evidencio que algunos estudiantes poseen mayor desarrollo de sus habilidades que otros.
- Durante el desarrollo del curso fue grato observar el grado de interés y compromiso que asumieron los estudiantes, fue notorio que entre más tiempo usaban la herramienta Scratch mayor era su comprensión de la misma lo que les facilitaba la realización de algunos ejercicios.
- Con la evaluación del proyecto final fue claro el nivel que se logró alcanzar, así como el grado interés mostrado por la gran mayoría de participantes del curso, esto se vio reflejado en la entrega de muy buenos proyectos donde se ve el manejo y comprensión de las temáticas desarrolladas.
- Para la obtención de resultados mayores se requiere un mayor tiempo de trabajo con los estudiantes así como la adquisición de materiales didácticos que permitan llevar la computación a un nivel más allá de la programación.
- Fue claro en la comparación entre las dos pruebas técnicas y los dos grupos, que las habilidades que se buscaban desarrollar se vieron ampliamente favorecidas en el grupo experimental, lo que valida la hipótesis que para desarrollar el pensamiento computacional y sus habilidades la programación es una herramienta de gran ayuda.

6.2. Trabajos Futuros

Se recomienda que este proyecto se desarrolle más, implementando nuevas técnicas y herramientas para el desarrollo del mismo, los resultados aquí obtenidos pueden ser mejorados y reevaluados en futuros trabajos.

A futuro se pueden utilizar diferentes metodologías de aprendizaje como las E-Learning que permitan observar como en un ambiente virtual los estudiantes tienen la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos y desarrollar las habilidades aquí descritas. A su vez sería pertinente comparar los resultados de un curso que se desarrolle bajo la metodología E-Learning con los resultados de este curso que se desarrolló bajo la metodología presencial con el apoyo de guías didácticas.

También se plantea la posibilidad de usar otro tipo de herramientas como Legos, u otros lenguajes de programación diferentes a Scratch con el fin de comparar los resultados de estos con los aquí descritos y encontrar cuál de estas herramientas es la que más ayuda en el desarrollo del pensamiento computacional.