



Explorando las habilidades para el siglo XXI a través del pensamiento computacional y creativo

Dr. Ignacio Salamanca Sagredo

Directora de tesis: Dra. Mónica Tapia

Resumen:

El estudio buscó explorar las Habilidades para el siglo XXI, el pensamiento computacional y el pensamiento creativo en las comunidades educativas de la provincia del Diguillín, Región de Ñuble, Chile. La muestra se materializó en dos grupos: El grupo 1 se conformó por comunidades educativas, profesores, estudiantes de enseñanza media y padres y/o apoderados (N=692). Y el grupo 2 se conformó por estudiantes de segundo ciclo básico nivel NB5 y NB6 correspondientes a Séptimo y Octavo año de 7 establecimientos educativos (N= 265). Se plantearon cuatro objetivos específicos. Resultados del objetivo 1 evidencian que es posible proponer un marco referencial para un contexto nacional. Resultados del objetivo 2 evidencian que las comunidades perciben de forma moderada la estimulación de Habilidades para el siglo XXI. Las habilidades que faltan por estimular en el sistema educativo son robótica, electrónica y creación de aplicaciones móviles; sociales, como enfoque de derechos y género, emocionales, como autocuidado y resiliencia, y cognitivas, como pensamiento computacional y creativo. Resultados del objetivo 3 evidencian que pensamiento computacional y creativo están relacionados entre sí. El objetivo 4 evidencia que es posible el diseño y construcción de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje de la programación de bloque modulares.