

PROYECTO CLUB TECNOLÓGICO ESCOLAR



El proyecto “**Club Tecnológico escolar**” es una iniciativa impulsada desde la asociación STEAM Talent Andalucía. Está orientada a la formación TIC de los chicos/as en edad escolar. Su propósito es impulsar la integración educativa de las tecnologías emergentes en el aula, en el hogar y en la sociedad en general, a través de una amplia gama de talleres TIC.

1. Contexto y justificación

En la sociedad de la información surgen con fuerza ciertas tendencias de innovación en el uso de las tecnologías que se hace necesario incorporarlas a la sociedad del S XXI. Algunos de estos vectores de innovación son: dispositivos móviles, redes sociales y ciudadanía digital, pensamiento computacional, robótica, realidad aumentada y realidad virtual, modelado e impresión 3D, metodologías alternativas en el uso de las TIC, etc.

Las acciones formativas de este proyecto se dirigen específicamente al lxs jóvenes como principales protagonistas. La idea es favorecer en estxs chicxs un aprendizaje significativo, constructivo-conectivo, competencial, responsable y tecnológico. En esta línea se diseña y se lleva a la práctica un club tecnológico en horario extracurricular. Se trata de acercar las tareas TIC al contexto real, mostrando al participante que es posible llevarlas a cabo aportando referencias para seguir avanzando e investigando de forma autónoma.

2. Objetivos del proyecto

1. Favorecer en el alumnado un aprendizaje significativo, constructivo-conectivo, social, tecnológico, responsable y competencial.
2. Incorporar las herramientas tecnológicas más actuales al PLE del alumnado (Entorno Personal de Aprendizaje).
3. Fomentar una adecuada formación en valores sobre el uso del software libre, los derechos de autor y la sana convivencia en las redes sociales.
4. Desarrollar la competencia para trabajar en equipo de forma colaborativa aprovechando las posibilidades de las aplicaciones de la nube.
5. Despertar el interés y la motivación del alumnado por la tecnología y el mundo científico. STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas)
6. Orientar el tiempo libre y de ocio hacia alternativas más educativas y constructivas.

3. El taller extraescolar como píldora formativa

En la programación de actividades se propone como unidad formativa el taller de corta duración. Esta modalidad tendrá las siguientes características:

1. **Enfoque práctico.** El asistente dispondrá de la oportunidad de aprender de forma activa haciendo uso de distintas herramientas. PC, electrónica, impresora 3D,
2. **Software libre.** Las soluciones de software que se proponen en los talleres son libres y gratuitas en la idea de lograr un uso sostenible y viable en la mayoría de lxs alumnxs
3. **Aprendizaje constructivo.** El objetivo final de cada taller será en la mayoría de los casos la construcción de un objeto digital de valor significativo.
4. **Duración corta.** Se concretará el tema para que las actividades en sí mismo representen unidades formativas completas que se pueda desarrollar en un tiempo acotado. Ampliando aquellas que tengan mayor acogida entre el alumnado.
5. **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).** Las propuestas de trabajo se realizarán siguiendo esta metodología alternando **descubrimiento guiado** y **resolución creativa** de problemas. El alumno/a creará el recurso siguiendo una **secuencia lógica y razonada de pasos de complejidad creciente** (descubrimiento guiado). A continuación se le planteará un **reto o desafío** creativo donde podrá aplicar de forma significativa lo aprendido en tareas anteriores (transferencia y resolución creativa).

4. Aspectos organizativos

- I. **Edades.** Este club esta orientado para alumnado desde 6 hasta 12 años.
- II. **Horarios.** Las extraescolares se impartirán en aulas de los centros educativos.
- III. **Equipos informáticos/kits.** Desde la asociación se aportarían los dispositivos y kits necesarios para el desarrollo de las actividades, bajo un criterio de economía sostenible.
- IV. **Conexión a Internet.** Será requisito indispensable que el centro disponga de una conexión a internet de al menos 100 Mbps y Wifi para la conexión del alumnado con sus propios dispositivos.
- V. **Visitas externas.** En la medida de lo posible se facilitará a lxs alumnxs la realización de actividades extra, incluyéndose visitas a empresas del sector tecnológico o recibiendo charlas de expertos en alguna de las materias que se esté trabajando.