

# Taller de investigación y creatividad

Por Fabricio Santacruz  
(fabitres@hotmail.com)

Hace meses atrás, en los laboratorios de informática de la Unidad Educativa Municipal Quitumbe, ubicada en el sector sur de la ciudad de Quito, se viene trabajando con un proyecto integrador en el que el estudiante, mediante el uso del hardware Arduino, desarrolla su creatividad y se inicializa en el mundo de la programación de PCs. Es la primera vez que se emprende este tipo de proyectos. Cuarenta estudiantes de 8°, 9° y 10° años de Educación General Básica han iniciado esta primera incursión hacia la programación.

Se trata de una iniciativa de la Secretaría Municipal de Educación y Deporte del Distrito Metropolitano de Quito, quien con el afán de mantener su liderazgo en la parte educativa ha buscado durante su trayectoria alcanzar la excelencia académica.

En este taller de investigación y creatividad hay resistores, diodos y placas electrónicas, conectores USB y conectores de voltaje, pero nuestros aventureros tecnológicos en esta ocasión no son ingenieros. El trabajo es arduo y necesita de mucho tiempo y esfuerzo.

Como parte de su preparación y luego de haber tomado la clase,

cada uno de los estudiantes en sus hogares debe revisar sus apuntes, ejecutar las prácticas aprendidas y afianzar conocimientos. Andrea, por ejemplo, con solo 13 años de edad, es una de las entusiastas estudiantes pertenecientes al Club de Programación.



Arduino es una placa electrónica que está diseñada para realizar un sinnúmero de proyectos. Consta de un entorno de desarrollo integrado libre, el cual se puede descargar gratuitamente

el proyecto que se va a desarrollar. Arduino es una placa electrónica que está diseñada para realizar un sinnúmero de proyectos. Consta de un entorno de desarrollo integrado libre, el cual se puede descargar gratuitamente. Para el área de informática liderada por Andrea Bunce y Fabricio Santacruz, docentes con ardua experiencia en el manejo y aplicación de nuevas tecnológicas de la información y comunicación, la aplicación de este tipo de iniciativas estimula en el estudiante su interés por las carreras tecnológicas, fomentan el desarrollo de su pensamiento lógico, espacial, sistémico y creativo.

En el campo de la tecnología existen grandes barreras que superar, y es aquí donde el maestro debe aportar con toda

su capacidad, iniciativa e inventiva, a fin de liderar con éxito un amplio campo de oportunidades, siempre enfocadas en la ayuda a los demás.

**Si está interesado en Arduino ingrese a: <https://www.arduino.cc/> y de clic en Genuino outside USA.**