REVISTA
Tecné, Espiteme y Didaxis: TED #52

Análisis y revisión de *softwares* educativos para el aprendizaje de la programación en entornos lúdicos

Autoras:
Antonieta Kuz
María Cecilia Ariste

Softwares educativos con enfoque lúdico para facilitar el aprendizaje de la programación y fomentar habilidades de pensamiento computacional

Análisis de herramientas - Scratch, Lightbot, Pilas Engine, que ofrecen entornos visuales y lúdicos para el aprendizaje de la programación

Los entornos lúdicos = estimulan la interactividad / mejoran la retención del conocimiento / favorecen la colaboración entre estudiantes

Herramientas educativas lúdicas = alternativas eficaces para introducir estudiantes en la programación mientras desarrollan competencias para resolver problemas

DOI: https://doi.org/10.17227/ted.num52-13159