

# Introducción

## Idea controladora

Uso de cursivas, APA 4.21

Abreviaturas, APA 4.27

Evidencia que explica el concepto principal.

Se salen de la estructura y le cuentan al lector en la tercera oración qué van a hacer en este trabajo **OBJETIVO**

## HIPÓTESIS del trabajo

Sub- ¿Uso de guion?

APA 4.14

## Idea introductoria

Idea controladora, lo importante son las diferencias

Ohh .. van a presentar dos cosas (preparar al lector)

Esto puede ser estructura ABT

Segunda idea y es una idea opuesta a "por un lado" atrás.

Este sería un tercer argumento. Oración de cierre y abre el tema del siguiente párrafo

Idea temática 1 y luego se especifica a través de un ejemplo

Idea temática 2 (adicional a 1) Información que explica la idea temática 2

Declaración de cierre.

Es la causa de la idea temática 2.

Se plantea que la programación en la actualidad tiene muchas ventajas para el desarrollo de competencias computacionales y es de vital importancia en el momento que pensamos el integrar las( *tecnologías de la información y la comunicación*, TIC) en el aula de clases. **Dominar las competencias clave para una tarea permite la programación** tiene muchas ventajas para el desarrollo de I@s jóvenes (ventajas que hacen incluso más importante y necesaria la socialización de la programación): fomenta las competencias educativas básicas para la ciudadanía digital.(Digitala, 2019). **Nos enfocamos en Implementar estrategias pedagógicas con integración de TIC. El diseño de estrategias pedagógicas con integración de TIC contribuyen al desarrollo de competencias en programación de dispositivos móviles utilizando la plataforma App Inventor.**

Entender que la programación es importante y saber como se programan las aplicaciones móviles que utilizamos a diario son un foco de investigación. Sin embargo la variedad de aplicaciones móviles y estrategias que se utilizan para la enseñanza de la programación han llevado a diversidad de hallazgos. Por un lado la enseñanza de la programación a través de y realización de proyectos ( de ingles *Project-based learning*, PBL) y donde se alcanzaron competencias educativas en programación que propician la creatividad, concentración y perseverancia. Sin embargo el resultado de las estrategias depende de diferentes factores como las metas académicas que tiene el estudiante. **Por el contrario si existe la planificación de estrategias pedagógicas, va a constar de una intención, una aplicación adecuada y unos resultados esperados en los estudiantes.**

La adecuada conceptualización de las estrategias del aprendizaje programación de aplicaciones móviles es complejo, por ejemplo cada estudiante tiene su propio ritmo de aprendizaje , ejecutado de manera autónoma donde el estudiante toma sus decisiones apuntándole a una meta que es la de aprender mas fácil.

Los estudiantes enfrentaran trabajos que aún no se han inventado. Cuando se hablan de los diferentes trabajos que aún no se han inventado, la programación tiene un papel fundamental para encarar dicho desafío. Esto puede motivar a la integración de la programación en las mayas curriculares de las instituciones educativas.