



Aprendices

Recurso de aprendizaje



Sugerido para

Formación Docente

Alejandro Maiche

Una serie original de



ANEP



“No podemos seguir pensando a los maestros y a los profesores como “profesores pizarrón”. Eso es un modelo de educador que ya no es compatible.

Lo que aporta la tecnología es la posibilidad de infinitas pruebas y feedback sin necesitar a un ser humano para esa parte del proceso.

Yo creo que enseñar pensamiento computacional, acercar a los gurises a entender cómo funciona una máquina, es algo que nos debemos también como Estado.”





Nivel

Tiempo

Competencias

¿Qué se pretende trabajar a partir del recurso?

Recursos

Formación Docente

6 horas

Competencias del segundo dominio (MCN, ANEP, 2022)

Los estudiantes aplicarán los conceptos básicos del pensamiento computacional, practicando habilidades de descomposición, identificación de patrones, abstracción y algoritmos. También reflexionarán sobre la aplicación del pensamiento computacional en la educación, sus alcances e implicancias.



APRENDICES, T4:E7 | Alejandro Maiche

Desarrollo de la propuesta

Actividad 1: Entrevista a Alejandro Maiche

Visualizar la entrevista realizada a Alejandro Maiche, psicólogo, docente e investigador de la Facultad de Psicología de la Universidad de la República.

Realizar la rutina de pensamiento 3, 2, 1:

- **3** ideas que el entrevistado trae acerca del pensamiento computacional.
- **2** posturas acerca del pensamiento computacional en la educación.
- **1** pregunta que me queda resonando.
-

Actividad 2: Organicemos una fiesta

Divididos en pequeños grupos se plantea la idea de realizar la fiesta de egreso para el año lectivo. Para ello, se invita a recorrer algunas de las habilidades de **pensamiento computacional**.

En primer lugar, se dará paso a la **descomposición**. Cada equipo deberá dividir la situación en tareas más pequeñas. Por ejemplo, invitaciones, comida, lugar, decoración, agenda, entre otros.

Posteriormente, pasaremos a la **generalización o reconocimiento de patrones**. Allí identificarán qué actividades pueden realizarse utilizando un mismo proceso o actividades. Por ejemplo, la contratación del lugar o del servicio de catering implicará los mismos pasos: llamar a lugares y pedir cotización para, en base a eso, escoger la más conveniente.

A continuación, trabajarán con la **abstracción**. Allí realizarán un organigrama o mapa mental que evidencie todos los elementos de la fiesta y su organización. Para ello pueden utilizarse respaldos visuales.

Por último, se abordará el **pensamiento algorítmico**, de modo que se diseñen pasos sistemáticos a seguir para próximas fiestas, en resumidas cuentas, sistematizar el proceso realizado.





Actividad 3: PC en el aula

Presentar el [Marco referencial Pensamiento Computacional](#) realizado por Ceibal, donde podrán encontrar sustento teórico acerca de, por ejemplo, pensamiento computacional, sus principios, de qué se trata, entre otros tópicos.

Intercambiar el contenido del teórico en función de la realización individual de la rutina de pensamiento [“La Brújula”](#).

Actividad 4: Ticket de salida

A modo de cierre, se invita a la realización del siguiente ticket de salida:

Resume en un mensaje de menos de 140 caracteres cuál fue la experiencia del día de hoy.



Aprendices



Episodios, podcast, desgrabaciones en español e inglés, LSU y más recursos de aprendizajes en

Este recurso de aprendizaje fue desarrollado por las docentes Elena Rebufello y Vanessa Martínez del equipo de Desarrollo de Capacidades de *La Red: comunidad de innovación pedagógica*

aprendices.edu.uy

