

Si desea, use esta plantilla para estructurar su diseño de una experiencia (curso, proyecto, módulo, etc.) que apoye al compromiso del estudiante.

TITULO:

## Pensamiento Computacional

## RESUMEN de la experiencia:

## Sesión 1 - Experiencia conceptual

### Reto para resolver en equipo

## USUARIOS: ¿Para quién esta diseñando?

## COMPETENCIAS GENÉRICAS

Creatividad

## Comunicación

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

# Trabajo en equipo

Comprender problema  
Elaborar plan  
Analizar, diseñar  
Ejecutar  
Revisar solución

**ALINEAMIENTO:** ¿cómo se alinean los logros, contenidos, actividades, resultados, y evaluaciones?  
¿Qué debe lograr el estudiante?

**Contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales)**

ACTIVIDADES Y  
RESULTADOS

## ¿QUÉ HACEN LOS ESTUDIANTES?

¿Cómo pasan el tiempo los estudiantes dentro de clase? ¿afuera de clase?  
¿Qué resultados tangibles están produciendo los estudiantes? ¿Cuándo? ¿Por qué?  
¿Cuáles son los eventos importantes en esta experiencia?

Principio de la experiencia

# Sesión 1

Final de la experiencia

¿Cómo evolucionan las relaciones de los estudiantes (con ellos mismos, con el instructor, etc.)?  
¿Qué orientación motivacional toman los estudiantes hacia su trabajo? ¿Por qué?

¿Qué orientación motivacional toman los estudiantes hacia su trabajo? ¿Por qué?  
Si usted fuera a tramar los estados emocionales de los estudiantes como uso de tiempo durante su curso, ¿Cómo lo describiría?

## ¿QUÉ SIENTEN LOS ESTUDIANTES?