

3.2.3 Aplicación de estrategias de pensamiento computacional a la modelización de los apoyos

En el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente se hace referencia explícita a la aplicación de estrategias de pensamiento computacional para diseñar procedimientos que permitan detectar y categorizar los problemas concretos que el alumnado puede tener durante el proceso de un determinado aprendizaje. Con ello, se hace referencia a la utilización de enfoques propios de la programación y la resolución de problemas de manera lógica y estructurada.

El pensamiento computacional implica descomponer un problema en partes más pequeñas, identificar patrones y reglas, abstraer información relevante, diseñar algoritmos y utilizar la lógica para la resolución de problemas. Esta habilidad puede ser aplicada en diversas áreas, incluyendo la educación, tal y como puede leerse en el apartado 6.5 dedicado a la robótica y el pensamiento computacional en el ámbito de desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado.

En el contexto educativo, utilizar **estrategias de pensamiento computacional** implica **diseñar procedimientos** que permitan **identificar, analizar y categorizar los problemas** específicos que los estudiantes pueden enfrentar durante su proceso de aprendizaje. Esto implica **reconocer patrones de error, dificultades en la comprensión de conceptos**, entre otros.

Además, utilizar el pensamiento computacional implica también **modelizar las orientaciones, ayudas, información de apoyo y actividades de refuerzo utilizando tecnologías digitales**. Esto implica utilizar herramientas y recursos tecnológicos, como plataformas en línea, aplicaciones educativas, simulaciones y otros, para proporcionar a los estudiantes la información y el apoyo necesario para superar sus dificultades.

Un posible ejemplo de transferencia de las estrategias y fases del pensamiento computacional a la modelización de las orientaciones educativas podría ser:

1. Fase de análisis y comprensión del problema:

En esta fase, se identifica y comprende el problema que se desea abordar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto implica **analizar las necesidades y dificultades de**

los estudiantes. Al igual que en el pensamiento computacional, es necesario **descomponer el problema en partes más pequeñas** para su comprensión y **definir** claramente **los objetivos educativos.**

2. **Fase de abstracción:**

En esta fase, se busca **simplificar y generalizar los conceptos y estrategias educativas** para que puedan ser aplicadas en **diferentes situaciones de aprendizaje.** Al igual que en el pensamiento computacional, la abstracción permite **crear modelos o estructuras que representan las ideas y habilidades a desarrollar.**

3. **Fase de diseño algorítmico:**

En esta fase, **se diseña el plan de acción o algoritmo para implementar las orientaciones educativas.** Se establecen las **actividades, recursos y estrategias** que se van a utilizar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al igual que en el pensamiento computacional, se definen los pasos y secuencias de acciones a seguir para lograr los objetivos educativos planteados.

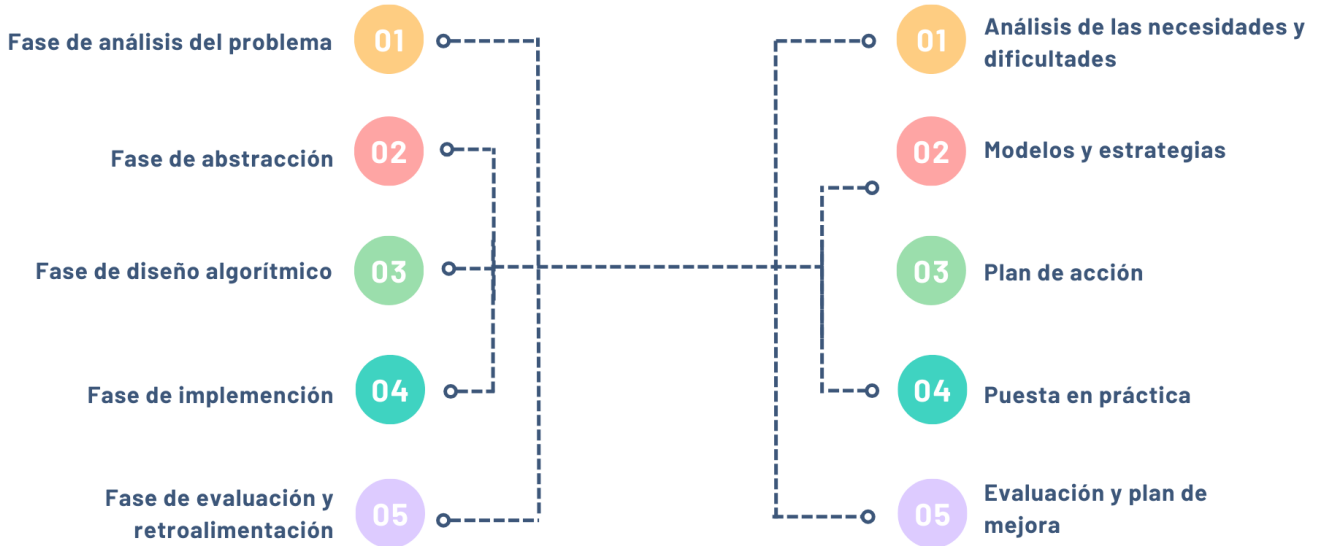
4. **Fase de implementación:**


En esta fase, **se pone en práctica el plan de acción diseñado.** Se llevan a cabo las actividades y se aplican las estrategias educativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al igual que en el pensamiento computacional, se ejecuta el código o programa diseñado para resolver el problema planteado.

5. **Fase de evaluación y retroalimentación:**


En esta fase, **se evalúa el impacto de las orientaciones educativas implementadas.** Se analizan los resultados obtenidos y se recopilan datos para retroalimentar el proceso. Al igual que en el pensamiento computacional, se evalúa el rendimiento del programa o algoritmo implementado y se ajusta en base a los resultados obtenidos.

Pensamiento Computacional - Modelización de la orientación





4. Aplicas estrategias de pensamiento computacional para diseñar procedimientos que permitan detectar y categorizar los problemas concretos que tu alumnado pueda tener durante el proceso de un determinado aprendizaje y para modelizar las orientaciones, ayudas, información de apoyo y actividades de refuerzo, empleando tecnologías digitales ?



¡Excelente!

Ya estás en el nivel B2 en esta competencia.

