

ISLA COMPETENCIA



ACTIVIDAD 6. GALERÍA DE PENSAMIENTOS

Objetivo:

Fortalecer las habilidades de pensamiento crítico y las habilidades comunicativas, introduciendo elementos clave del Pensamiento Computacional como la descomposición, el reconocimiento de patrones y la abstracción, de manera lúdica y colaborativa.

Actividad:

Las rutinas del pensamiento", son herramientas que nos ayudan a pensar con más profundidad y claridad. Un ejemplo de rutinas del pensamiento, serían, por ejemplo:

"Observar, Reflexionar, Preguntar" (ORP)

"¿Qué, ¿Cómo, ¿Por qué?" (QCP)

"Ver, Pensar, Preguntar" (VPP)

Tierra Pensamiento, es uno de los lugares más visitados de Isla Competencia. Es aquí donde vamos a trabajar con las "Rutinas del Pensamiento", herramientas que descubrimos hace años y que nos guían a través de nuestros círculos de reflexión...

¿Ves estas escenas?

Utilizando la rutina ORP, tienes que descomponer la imagen en partes observables, reflexionando sobre la importancia de cada elemento y generando preguntas sobre la escena.

Con esa misma escena vamos a trabajar el reconocimiento de Patrones con ¿Qué, ¿Cómo, ¿Por qué?: Aplicando la rutina ¿Qué, ¿Cómo, ¿Por qué?, tienes que identificar patrones recurrentes, describiendo cómo se manifiestan y planteando preguntas sobre la razón de su existencia.

Como paso final, aplicando la rutina VPP, los participantes abstraerán los conceptos clave, pensando sobre cómo podrían aplicarse en situaciones diferentes y planteando preguntas más amplias relacionadas con la abstracción.

