

LISTA DE CHEQUEO: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y HABILIDADES DIGITALES

Proyecto: "Las Aventuras de Brócoli de la Mancha De las Quintas Cuartas Colinas"

Código del Estudiante: E — ____ Grado: Segundo (2º) Fecha de Aplicación: ____ / ____ / 2026 Sesión: _____



Código Est.	Abstracción (Meta y entorno)	Algoritmos (Pasos lógicos)	Descomposición (Divide el reto)	Patrones (Repetición)	Depuración (Corrección)
E01					
E02					
E03					
E04					
E05					
E06					
E07					

Código Est.	Abstracción (Meta y entorno)	Algoritmos (Pasos lógicos)	Descomposición (Divide el reto)	Patrones (Repetición)	Depuración (Corrección)
E08					
E09					
E10					
E11					
E12					
E13					
E14					

Dimensión	¿Qué observar en el juego?
Abstracción	¿Ignora los elementos decorativos y se enfoca solo en los obstáculos y metas?
Algoritmos	¿Planea una ruta lógica (primero salto, luego camino) o presiona teclas al azar?
Descomposición	¿Resuelve el nivel por partes (ej. primero cruza el río, luego busca la llave)?
Patrones	¿Aplica una solución que aprendió en el nivel anterior a un reto similar?
Depuración	Si el personaje choca o cae, ¿cambia de estrategia inmediatamente o repite el error?

Para cada celda, marca el nivel observado utilizando la siguiente escala de economía de registro:

- **L (Logrado):** El estudiante resuelve el desafío del nivel de forma autónoma y fluida.
- **P (En Proceso):** Logra el objetivo tras una pista verbal o andamiaje del docente.
- **I (Iniciado):** Comprende el objetivo pero no logra coordinar las acciones para resolverlo.
- **N (No observado):** No se presentó evidencia de esta dimensión en la sesión.