

LECCIÓN 3

Notas para la Actividad Principal

Los/as profesores/as juegan un rol vital en la educación de la Ciencia de la Computación y en el apoyo a un ambiente de colaboración y vitalidad en la sala de clases. Durante las actividades en línea, el papel de el/la profesor/a es principalmente de estímulo y apoyo. Las lecciones en línea están pensadas para centrarse en el/la estudiante, por lo que los/as profesores/as deben evitar intervenir cuando se quedan atascados. Algunas ideas sobre cómo hacer esto son:

- Usar la programación en parejas cuando sea posible.
- Anime a los/as estudiantes con desafíos/preguntas para comenzar preguntándole a su compañero/a.
 - Las preguntas sin responder pueden ser escaladas a un grupo cercano, que podría ya tener la respuesta.
- Recuerde a los/as estudiantes usar el proceso de debugging antes que usted se acerque.
- Pida a los/as estudiantes que describan el problema que están viendo. ¿Qué se supone que debe hacer? ¿Qué hace? ¿Qué te dice eso?
- Recuerde a los/as estudiantes frustrados/as que la frustración es un paso en el camino del aprendizaje, y que la perseverancia tendrá sus frutos.
- Si un/a estudiante aún está estancado/a después de todo esto, hágale preguntas claves para hacer que los/as estudiantes identifiquen el error por ellos/as mismos/as.

Recomendación para el/la profesor/a:

Enseñe a sus estudiantes la **forma correcta** de ayudar a sus compañeros/as:

- No sentarse en la silla de el/la compañero/a
- No usar el teclado de el/la compañero/a
- No tocar el mouse de el/la compañero/a
- Asegurarse de que el/la compañero/a le puede describir la solución en voz alta antes de que usted se retire.

Estos consejos para debugging te ayudarán a seguir moviéndote cuando te quedes atrapado/a.

Trabaja para Evitar Errores



Lee las instrucciones.



¿Cuál es el objetivo del desafío?



Tómalo con calma y avanza paso a paso.



¿Puedes hablar del problema con tus propias palabras?



¿Te dieron algún código para comenzar?

- ¿Qué hace?
- ¿Por qué crees que está ahí?



Debugging



Busca problemas en cada paso del camino.



Describe que debería pasar.



Describe lo que está funcionando mal.



¿La diferencia entre lo que debería pasar con lo que realmente pasó te da alguna pista?



Arregla una cosa a la vez y luego describe como cambió el resultado.



Intenta dejar “migas de pan” en tu programa. Puedes poner claves dentro de tu código (como hacer que tu programa “diga” algo) para que sepas cuando se ejecuta cada bloque.



Intenta hacer cada tarea como su propio bloque, luego pon todas las piezas juntas al final para que sea más fácil ver lo que hace cada cosa.



Intenta al menos tres formas de solucionar los problemas antes de pedir ayuda.



Habla con un amigo/a. quizás alguno/ de tus compañeros/as te puede ayudar a descifrar donde está el error.