



SEMANA TP

*Liceo Polivalente Experimental
Técnico en Programación*

@liceo_experimental



CONTEXTO DE LA EXPERIENCIA

Una semana TP renovada

La Semana TP existe desde que nació la especialidad, pero este año tuvo un giro total:

- **Antes:** los y las docentes T.P diseñábamos todo y los estudiantes solo apoyaban.
- **Ahora:** los y las estudiantes crearon, organizaron y ejecutaron todas las actividades.
- Fue una experiencia real de autonomía, liderazgo y aprendizaje profundo.

Esto se acerca a un modelo tipo **aula invertida**, pero **más potente**:

Los y las estudiantes enseñan, gestionan y aplican competencias en contextos reales.



PROCESO GENERAL

¿Cómo se desarrolló la experiencia?

- 1. Planificación:** Equipos definieron ideas, roles y materiales.
- 2. Elección:** Cada grupo eligió juegos o talleres según sus habilidades e intereses.
- 3. Ejecución:** Estudiantes TP guiaron actividades con cursos de 1º y 2º medio.



SOCIOS DE APPRENDIZAJE

¿Quiénes participaron en la experiencia?

- Estudiantes de 3° Medio
- Estudiantes de 4° Medio
- Estudiantes de 1° y 2° Medio
- Exestudiantes que aportaron desde su experiencia
- Docentes TP y encargado TI del establecimiento.



JUEGOS CREADOS POR 3ERO MEDIO T.P

Juegos Pedagógicos

Diseñados y fabricados por estudiantes de 3º Medio.

Aplicados en salas de 1º y 2º Medio.

- Pasapalabra TP
- Memorice Técnico
- Tarjetas al Azar
- Crucigrama Tecnológico



ALGUNOS JUEGOS



PASAPALABRA



MEMORICE



CRUCIGRAMA

TALLERES CREADOS POR 4TO MEDIO T.P

Talleres TP

Liderados por estudiantes de 4º Medio con apoyo de 3º Medio.

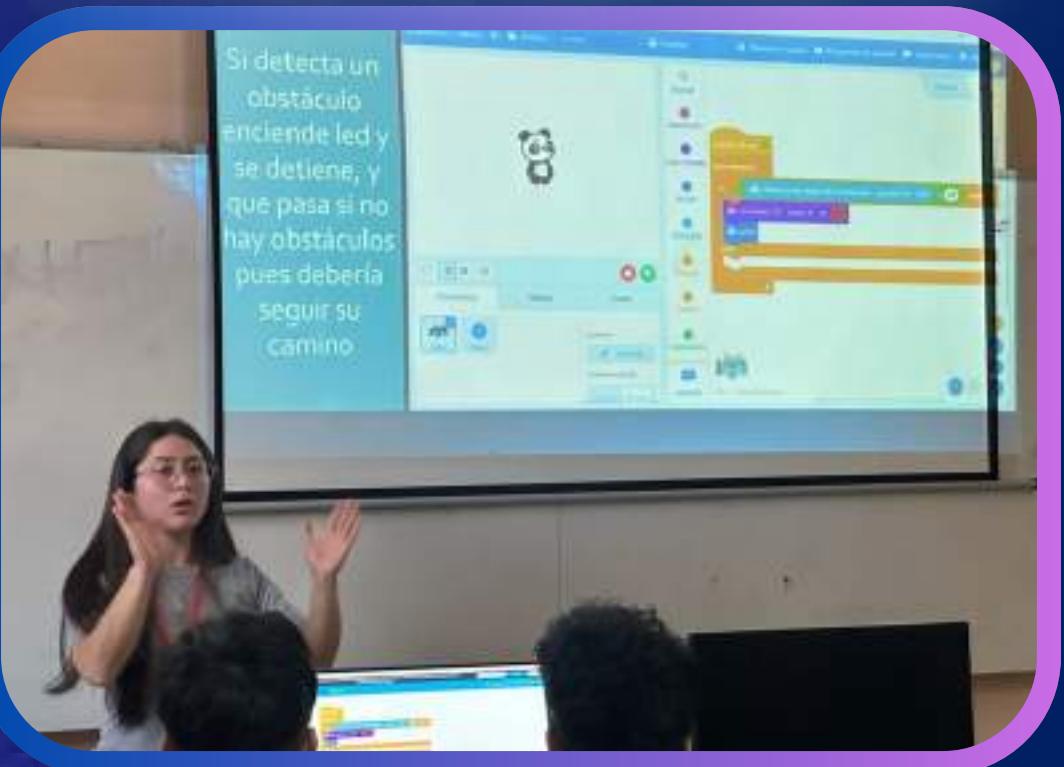
Cada equipo eligió su taller según sus habilidades e intereses.



TALLERES



ROBÓTICA ARDUINO



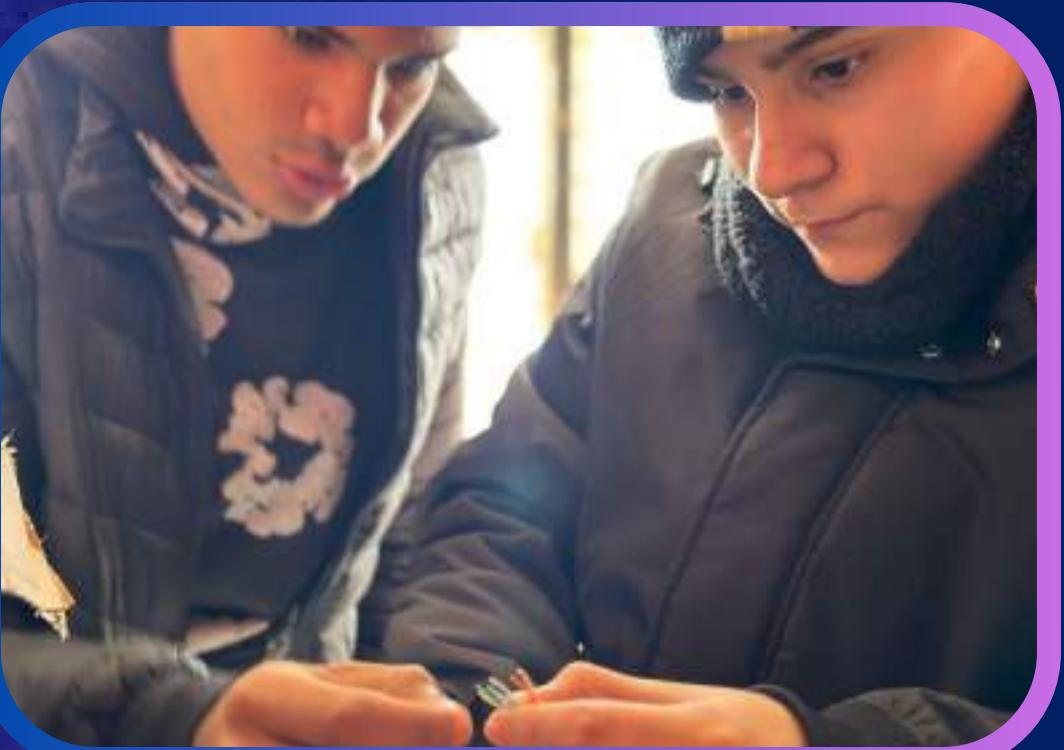
TALLER SCRATCH



PROGRAMACIÓN WEB



DESARMADO Y ARMADO DE
GABINETES



TALLER DE CABLE DE RED



REALIDAD MIXTA

TALLERES

Taller de Programación WeB



TALLER SCRATCH



CHARLAS DICTADAS POR EX-ESTUDIANTES TP



CHARLA A 1ºMEDIOS Y
3ºTP



CHARLA A 2ºMEDIOS Y
4ºTP

LOGROS

¿Qué logramos?

- **Autonomía real** en la creación de experiencias.
- Aplicación concreta de **competencias TP** en contextos reales.
- **Comunicación efectiva** al guiar a estudiantes de 1º y 2º Medio.
- **Colaboración** entre niveles para planificar, crear y ejecutar actividades.
- **Creatividad** en el diseño de juegos y talleres.
- **Pensamiento crítico** para resolver dudas, adaptarse y enfrentar desafíos durante las actividades.
- **Liderazgo y responsabilidad** en cada rol asumido.
- Altísima **participación** de 1º y 2º Medio.



REFLEXIÓN FINAL

Esta experiencia fue muy significativa para nosotros, puesto que, durante más de una semana planificamos, creamos y preparamos todo, y en la Semana TP fuimos quienes guiamos y acompañamos a los cursos menores.

Nos emocionó ver que los y las estudiantes de 1º y 2º Medio querían aprender como nosotros/as.

Validamos lo que sabemos, ganamos confianza y trabajamos juntos para crear, explicar y resolver desafíos reales.



La Semana TP 2025 nos demostró que, cuando somos protagonistas, el aprendizaje cobra sentido.

**POR SU ATENCIÓN,
MUCHAS GRACIAS**