GIMNASIO SABIO CALDAS	**GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)** **Nuestra escuela: una opción para la vida** **PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL**	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Sandra Milena Ramírez	**GRADO**	OCTAVO
ASIGNATURA	Tecnología - Robótica		
Correo electrónico Contacto	sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	24 de Agosto de 2020	**Fecha de entrega**	28 de Agosto de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Programación y Simuladores		

Contextualización

Pensamiento Computacional: Desde hace años se está extendiendo mundialmente la inclusión del aprendizaje de la computación en los currículos escolares y en muchos sitios donde aún no se ha incluido se intenta introducirlo mediante actividades extraescolares. Como consecuencia de esto el pensamiento computacional ha ido ganando terreno y algunos programas funcionan en base a la ejecución de algoritmos la cual no es más que un conjunto ordenada de instrucciones claras y precisas para realizar una actividad mediante pasos sucesivos.

¿Qué se necesita para programar?
No se requieren conocimientos de programación solo intuición y lógica
Conocimiento básico en el uso de una computadora
Conexión a Internet
Software gratuito e intuitivo para aprender

Descripción de la actividad sugerida

Tener en cuenta que la elaboración de esta guía se va a realizar en la tutoría virtual

1. Se continuará con la elaboración del proyecto de animación donde se utilizan los diferentes bloques de programación.

Los estudiantes que no puedan estar en la tutoría virtual deben hacer un video donde expliquen las funciones y prácticas que se pueden realizar en el programa Scratch.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted

Criterios de Evaluación

Realizar repeticiones de secuencias básicas y lógica de programación por bloques
Crear un programa de animación donde se utilicen trayectorias y coordinación de movimiento.