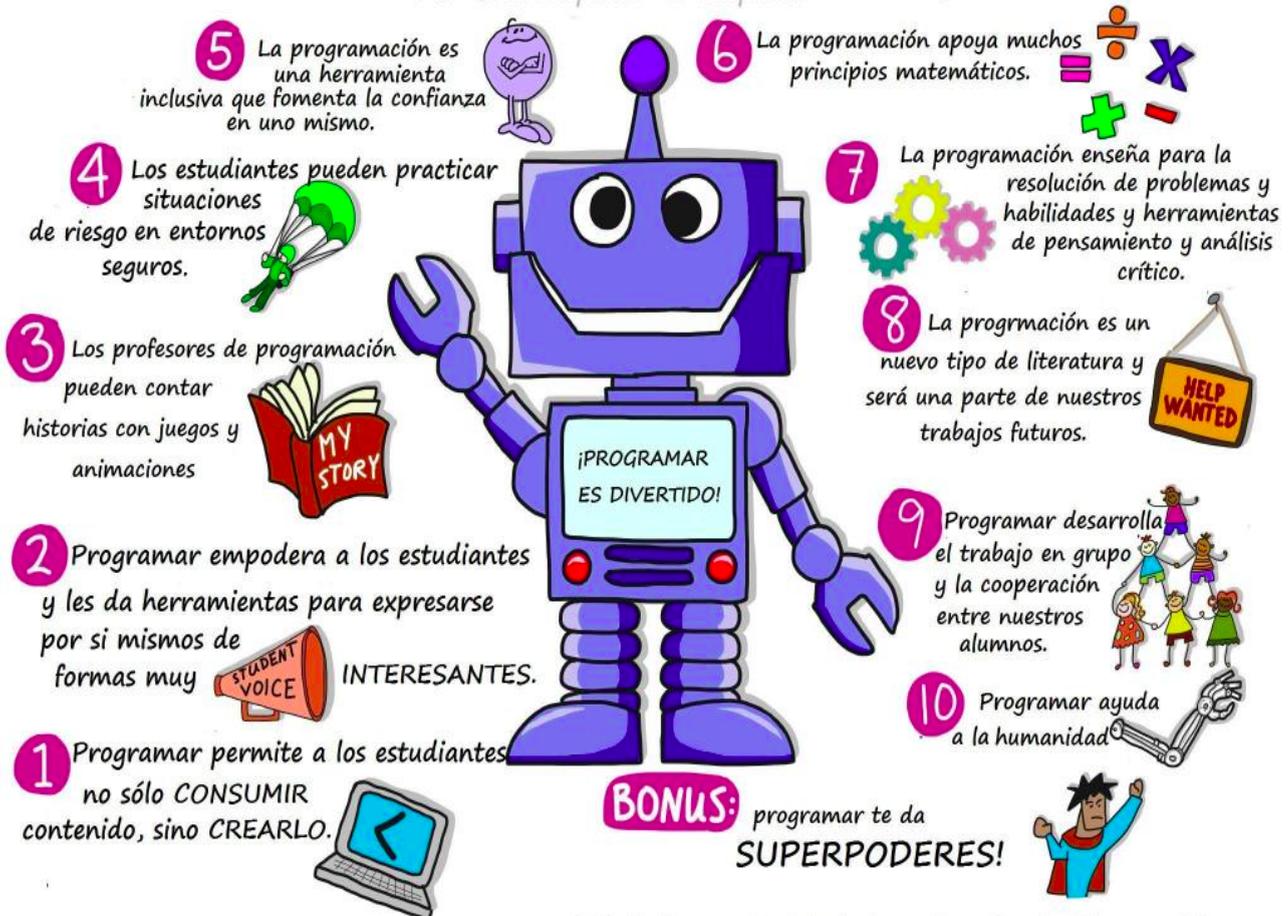


DOCENTE	Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	GRADO	QUINTO
ASIGNATURA	Tecnología		
Correo electrónico Contacto	Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	31 de Mayo de 2021	Fecha de entrega	4 de Junio de 2021
Tiempo de ejecución de la actividad	1 horas		
TEMA	¿ QUÉ ES PROGRAMACIÓN?		

Contextualización

¿ POR QUÉ APRENDER PROGRAMACIÓN?



5 La programación es una herramienta inclusiva que fomenta la confianza en uno mismo.

6 La programación apoya muchos principios matemáticos.

7 La programación enseña para la resolución de problemas y habilidades y herramientas de pensamiento y análisis crítico.

8 La programación es un nuevo tipo de literatura y será una parte de nuestros trabajos futuros.

9 Programar desarrolla el trabajo en grupo y la cooperación entre nuestros alumnos.

10 Programar ayuda a la humanidad.

1 Programar permite a los estudiantes no sólo CONSUMIR contenido, sino CREAMLO.

2 Programar empodera a los estudiantes y les da herramientas para expresarse por si mismos de formas muy INTERESANTES.

3 Los profesores de programación pueden contar historias con juegos y animaciones

4 Los estudiantes pueden practicar situaciones de riesgo en entornos seguros.

BONUS: programar te da SUPERPODERES!

Dibujado por: @sylviaduckworth - Traducido por: @jmorsa

Descripción de la actividad sugerida

1. Sigue las indicaciones de tu docente, para realizar secuencias lógicas a partir de la siguiente actividad.

Criterios de Evaluación
Identifica los conceptos de la lógica de programación para la resolución de problemas.