

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	SANDRA MILENA RAMÍREZ	Grado	DÉCIMO
ASIGNATURA	ROBÓTICA - TECNOLOGÍA		
Correo electrónico de contacto	sandra.ramirez@sabiocaldaas.edu.co		
Periodo académico	TERCER Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (06 de septiembre al 17 de septiembre)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Apropiación y uso de la tecnología (por medio del reconocimiento de la placa de ARDUINO)		
Temáticas mediadoras	ARDUINO Y PROGRAMACIÓN		
Metas	Socio-Afectiva: Crea espacios en casa donde realice las actividades y divida el espacio escolar para hacer los trabajos pertinentes de la mejor forma.		
	Respeto a sus compañeros en línea y utiliza el chat de manera oportuna al momento que tengas dudas		
	Utiliza los espacios de clase para realizar las actividades, ser autónomo es importante ya que genera responsabilidad para el aprendizaje.		
	Metas de Aprendizaje: Realizar montajes en la placa de arduino		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Montaje virtual y físicos de elementos electrónicos con la placa de ARDUINO	Montajes reconocimiento de la placa y nivelación	10 de septiembre
		17 de septiembre

SEMANA 1 (06 al 10 de Septiembre)

ACTIVIDAD INICIAL

1. Proceso de evaluación y nivelación, Realizar montaje de varios circuitos que dará la docente

SEMANA 2 (13 al 17 DE SEPTIEMBRE)

Arte Y Entretenimiento

Así como las imágenes generadas por computadora (CGI por sus siglas en inglés) se han vuelto cada vez más frecuentes en las películas, algunos actores se han preocupado abiertamente sobre la posibilidad de que sean reemplazados por programas de computadora que no envejecen, no cobran millones de dólares por sus servicios y no discuten con los directores.



Hasta el momento, no tienen nada de qué preocuparse. Pero hay un actor que se volvió famoso por crear dos personajes generados por computadora muy populares.

Su nombre es **Andy Serkis**, y es el actor británico que interpreta a Gollum en la trilogía de *El Señor de los Anillos*. También interpretó a King Kong en el remake del filme clásico del mismo nombre.

Ambos papeles requirieron que Serkis se pusiera un traje de captura de movimiento. Se trataba de un ajustado traje de cuerpo completo equipado con numerosos sensores reflectantes o magnéticos.

Para *El Señor de los Anillos*, Serkis realizó todos los movimientos de Gollum dentro del traje. Los programadores luego vincularon estos movimientos a una "marioneta" digital, utilizando los sensores como guías. Finalmente, un equipo de 18 animadores relleno el aspecto físico del personaje y las expresiones faciales.

Para *King Kong*, el director Peter Jackson dio un paso más. Jackson colocó 132 marcas digitales en el rostro de Serkis, siguiendo cada una de sus

expresiones para capturarlas digitalmente y luego vincularlas a la cara de un gorila gigante diseñado por computadora.

Algunas personas que han criticado a Serkis alegan que sus actuaciones no son realmente “actuadas”, pero él no está de acuerdo. Para hacer a Kong de la manera más realista posible, pasó dos meses conviviendo con gorilas en un zoológico de Londres y luego viajó a África para interactuar con ellos en su entorno salvaje.

ACTIVIDAD INICIAL

REALIZA LA ACTIVIDAD DEL ANEXO POR MEDIO DEL VIDEO DE BRAINPOP
ANIMACIÓN DIGITAL

ACTIVIDAD AFIANZAMIENTO

1. Deben hacer el datasheet de un 7-seg en el cuaderno
2. Realiza montaje y programación en la placa de ARDUINO (o en el tinkercad virtuales) y 7-seg

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

Realización de montajes virtuales y físicos de la placa de Arduino

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<http://rutinasdepensamiento.weebly.com/>

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/home-fundamentos.html

<https://blogthinkbig.com/por-que-es-arduino-util-y-que-se-puede-crear-con-el>

ANEXO 1

Orden de eventos

Coloca los siguientes eventos en la secuencia correcta para describir cómo se hace una película BrainPOP.

_____ El animador dibuja un storyboard.
_____ Moby y Tim graban sus diálogos.
_____ Mónica le envía a Tim una pregunta realmente grandiosa.
_____ Los diálogos de Tim y Moby se sincronizan con las imágenes en movimiento.
_____ Tim escribe un guión, con la pequeña ayuda de los escritores de BrainPOP.
_____ El animador usa Animate CC para crear imágenes en movimiento.
_____ Tim investiga la pregunta en libros de texto e Internet.
_____ Mónica navega en esp.brainpop.com y revisa la respuesta de su pregunta.
_____ La película terminada se sube al servidor de BrainPOP.

Investigación adicional

Ya que hay muchísimas películas que utilizan imágenes generadas por computadora (CGI), y no sólo las animadas, encuentra cinco ejemplos que utilicen CGI en efectos especiales, y describe las escenas o personajes que aparecen en cada uno.

Película	CGI