

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

<b>DOCENTE</b>	Sandra Milena Ramírez	<b>GRADO</b>	NOVENO
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología - Robótica		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	<a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	18 de Agosto de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	21 de Agosto de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	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 explicará la colisión de objetos, la trayectoria y coordinación de movimientos simples
2. Realizar un proyecto de animación donde se utilizan los diferentes bloques de programación.

Los estudiantes que no puedan estar en la tutoría virtual deben realizar una investigación sobre realización de juegos básicos de programación en 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.