

	<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>	14 de septiembre de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	18 de septiembre de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	Programación y Simuladores (REPASO)		

#### 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. REALIZAR UNA ANIMACIÓN LA CUAL CONTENGA LOS SIGUIENTE ELEMENTOS:

- LISTAS
- VARIOS OBJETOS
- TEXTOS
- INTERCOMUNICACIÓN ENTRE OBJETOS
- ESQUIVAR ALGÚN OBJETO

#### 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 varios contadores, animaciones a los objetos y movimiento.