

	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	NOVENO
ASIGNATURA	Tecnología - Robótica		
Correo electrónico Contacto	sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	21 de septiembre de 2020	Fecha de entrega	25 de septiembre de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Programación y Animación		

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
 REALIZAR UNA ANIMACIÓN EN BASE A RESPONDER PREGUNTAS Y RESPUESTAS.



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.