

	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	OCTAVO
ASIGNATURA	ROBÓTICA - TECNOLOGÍA		
Correo electrónico de contacto	sandra.ramirez@sabiocaldaas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (6 al 16 de julio)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Apropiación y uso de la tecnología Tecnología y sociedad (Programas)		
Temáticas mediadoras	PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA		
Metas	<p>Socio-Afectiva: Crea espacios en casa donde realice las actividades y divida el espacio escolar para hacer los trabajos pertinentes de la mejor forma.</p> <p>Respeto a sus compañeros en línea y utiliza el chat de manera oportuna al momento que tengas dudas</p> <p>Utiliza los espacios de clase para realizar las actividades, ser autónomo es importante ya que genera responsabilidad para el aprendizaje.</p> <p>Metas de Aprendizaje: Comprender la utilidad de los entornos de programación para el desarrollo de actividades y la importancia de organizar pasos en una secuencia lógica solucionando errores y explorando herramientas durante la ejecución</p>		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
El reconocimiento procesos estructurados	trabajo en equipo y cómic	6 de julio de 2021
Entender el concepto de algoritmo por medio de la realización de actividades de lógica	por el código de las banderas	13 de julio de 2021

SEMANA 1 (06 de Julio hasta 09 de Julio 2021)

TRABAJO EN EQUIPO

Por grupos de trabajo deben realizar la siguiente actividad:

Estructurar un paso a paso para hacer un avión de papel

Estructurar un paso a paso cuando te cepillas los dientes

Estructurar un paso a paso para hacer un huevo frito

Estructurar un paso a paso para hacer una pasta

PROGRAMACIÓN EN CUALQUIER LUGAR 2 SEMANAS (6 al 16 de julio del 2021):

Aprender programación de computadoras es una manera efectiva de desarrollar tus habilidades para resolver problemas. Pero los lenguajes usados para escribir código informático pueden ser difíciles de aprender. Afortunadamente, existen muchas herramientas que pueden ayudarte a comprender los básicos de la codificación de forma visual. Una de las más populares es Scratch, un lenguaje visual en línea. Desarrollado por el Media



Lab de MIT, Scratch te permite programar tus propias animaciones, juegos e historias.

En lugar de teclear el código, arrastrar bloques de colores dentro de una secuencia. Cada bloque representa un conjunto de instrucciones codificadas. Por ejemplo, un bloque podría indicarle a un personaje que de vuelta a la izquierda. Otro controlaría el color del fondo. Con el código ya escrito, puedes concentrarte en construir un programa, ¡paso a paso!

Tynker es otra herramienta en línea que enseña mediante proyectos basados en la idea del "hazlo tú mismo". Se inspira en Scratch y te permite construir juegos e historias con bloques codificados. Puedes tomar cuestionarios, conseguir insignias y compartir tus proyectos en línea. Incluso puedes armar lecciones para enseñar tus habilidades recién adquiridas a tus amigos.

Explora estas divertidas y accesibles herramientas, ¡y tal vez en el futuro te conviertas en un programador!

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:



A partir del cómic anterior:

- Recrea una situación cómica que tenga el tema de programación, dibújala en tu cuaderno.

SEMANA 2 (12 de Julio hasta 16 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL:

Realiza un algoritmo paso a paso y de manera clara para colocarse unos zapatos deportivos (trabajo individual)

.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Con la explicación que se desarrollará en clase, debe realizar con color la bandera de

Colombia

Francia

Italia

Bolivia

Yemen

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

Explicación de cada uno de los estudiantes a través de máquinas en el entorno donde reconoce la función y los elementos de cada una de las palancas en sistemas y artefactos que se utilicen en el entorno y la sociedad.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

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

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/unidad1/leccion1.html