

	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	Yudi Adriana Soler Franco		Grado	NOVENO
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN			
Correo electrónico de contacto	yudi.soler@sabiocaldas.edu.co			
Periodo académico	Segundo Periodo			
Tiempo de ejecución de la actividad	5 de Julio al 16 de Julio			
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Solución de problemas con tecnología Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.			
Temáticas mediadoras	SOLUCIÓN DE ALGORITMOS EN PSEINT <ul style="list-style-type: none"> - programación en Pseudocódigos - ¿Qué son los bucles o ciclos? - Cuales existen en la programación. - ciclo for 			
Metas	Socio-afectiva: <ol style="list-style-type: none"> 1. Estar atento y participativo, en las explicaciones dadas en clase. 2. Realizar un trabajo responsable y autónomo, en cada una de las actividades realizadas. 			
	Metas de aprendizaje: Identifica y relaciona la función de los bucles o ciclos para la solución de algoritmos por medio de Pseudocodigos.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Comprender y aplicar los conceptos sobre Bucles o ciclos en la solución de algoritmos a través del programa Pseint.	-Resolución de problemas dados, a través de los procesos vistos en clase.	Primera semana:
		Segunda semana 13 de junio de 2021

SEMANA 1 (5 al 9 de Julio de 2021)

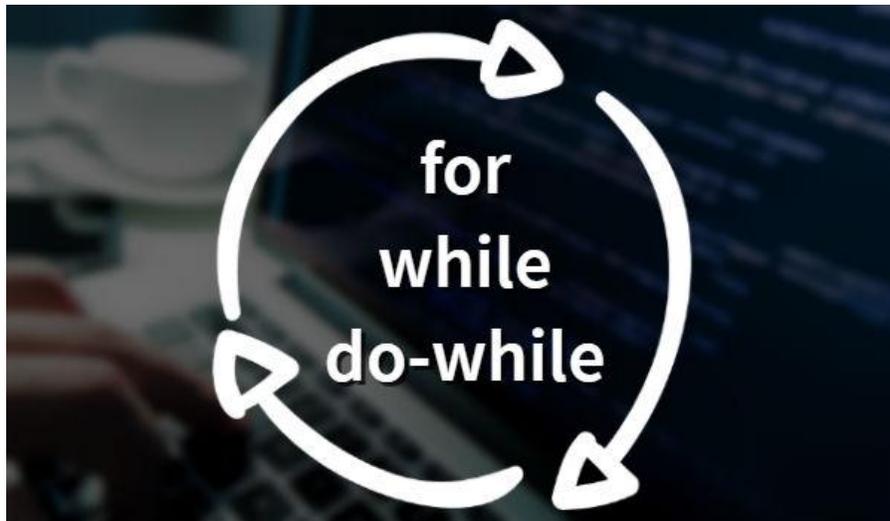
ACTIVIDAD INICIAL:

Completa el siguiente cuadro (la actividad será compartida en un documento de Classroom, el día de la clase)

PIENSO ¿Qué crees que es un Ciclo o Bucle?	ME INTERESA ¿Qué te gustaría aprender sobre ciclos en programación?	INVESTIGO ¿Que investigarías sobre el tema de ciclos en programación?

CONTEXTUALIZACIÓN:

¿Qué son los ciclos de programación y cómo funcionan?



Los ciclos o bucles de programación (también denominados estructuras de control iterativas o repetitivas) son sentencias que se utilizan para ejecutar una o varias instrucciones de forma repetitiva cuando sea necesario.

El funcionamiento es más sencillo de lo que parece, ya que estas estructuras están controladas por ciertas variables o condiciones. De esa manera es posible tener un control de la cantidad de repeticiones y así evitar la aparición de bucles infinitos. No obstante, existen varios tipos de ciclos de programación y cada uno de ellos tiene su propia finalidad.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Completa el siguiente cuadro

	CICLO FOR (PARA)	CICLO WHILE (MIENTRAS)	CICLO DO WHILE (REPETIR MIENTRAS)
FUNCIONES EN LA PROGRAMACIÓN			

2. Observemos el siguiente video

<https://www.youtube.com/watch?v=rNY5eWogl18>

Comparte las ideas principales con tus compañeros y docente.

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

En el tablón de Classroom se habilita la pregunta de autoevaluación del tema trabajado.
¿Escribe con tus palabras lo que comprende de la utilización de los bucles en programación y cómo lo podemos aplicar?

SEMANA 2 (12 al 16 de Julio)

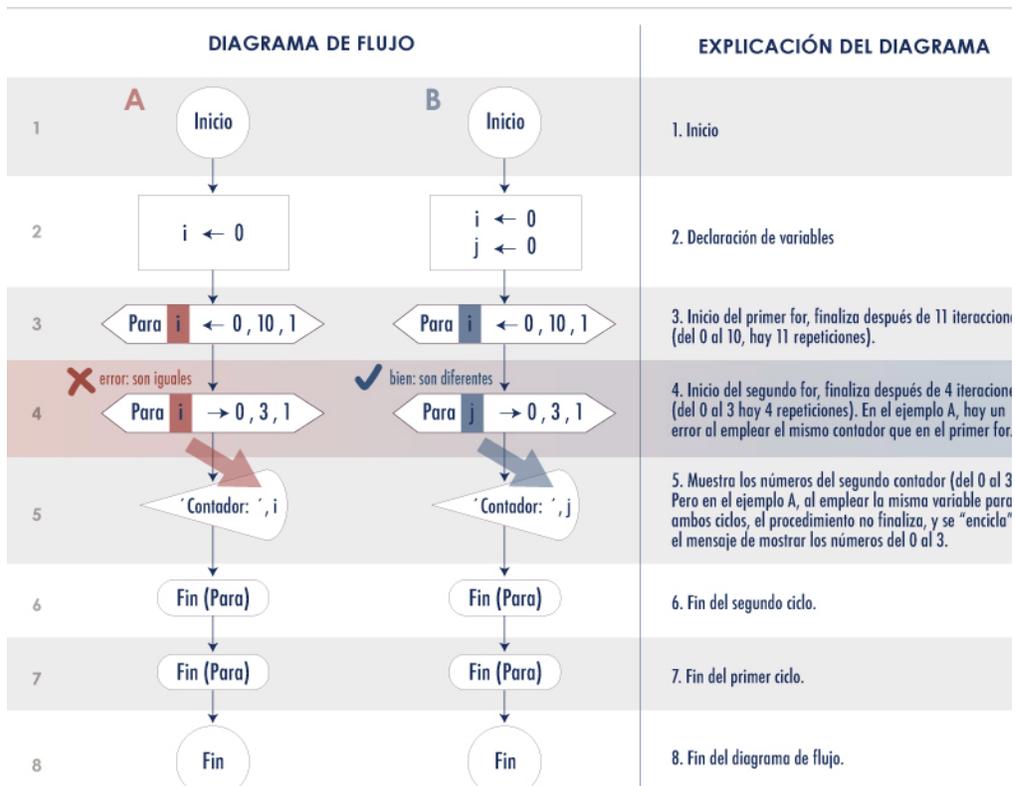
ACTIVIDAD INICIAL:

Desde la pagina <https://www.mentimeter.com/s> se inicia la clase con un quiz, sobre lo visto la clase anterior, acerca del tema de bucles en programación.

CONTEXTUALIZACIÓN:

Ciclo para también conocido en programación como ciclo for es un bucle que ejecuta una serie de sentencias un determinado número de veces controlado por una variable de control.

En este bucle se inicializa en una sola sentencia la variable de control el valor final y el incremento o decremento de la variable.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Según la explicación dada por tu docente, resuelve los siguiente ejercicio en el programa Pseint.

- A. Un algoritmo que lea 10 números dados por el usuario y luego muestre el resultado de la suma.
- B. Diseñe un algoritmo que represente una calculadora, realizando operaciones básicas.
- C. Elaborar un programa que permita ingresar un número entero del 1 al 12 y muestre la tabla de multiplicar de dicho número.

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

En el tablón de Classroom se habilita la pregunta de autoevaluación del tema trabajado.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://www.explicacion.net/ciclos-de-programacion/>

https://multimedia.uned.ac.cr/pem/ciclo_for/pag/caracteristicas.html

<https://pseudocodigoejemplos.com/ciclo-para-en-pseint/>