

	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	NOVENO
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 (por medio de la plataforma Cospaces, realización de un entorno virtual y código)		
Temáticas mediadoras	REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA		
Metas	Socio-Afectiva: Crea espacios en casa donde realice las actividades y divida el espacio escolar para hacer los trabajos pertinentes de la mejor forma.		
	Respeto a sus compañeros en línea y utiliza el chat de manera oportuna al momento que tengas dudas		
	Utiliza los espacios de clase para realizar las actividades, ser autónomo es importante ya que genera responsabilidad para el aprendizaje.		
	Metas de Aprendizaje: Describir los lenguajes de programación adecuados para la realización de secuencias lógicas para ser trabajadas en entornos de realidad virtual.		

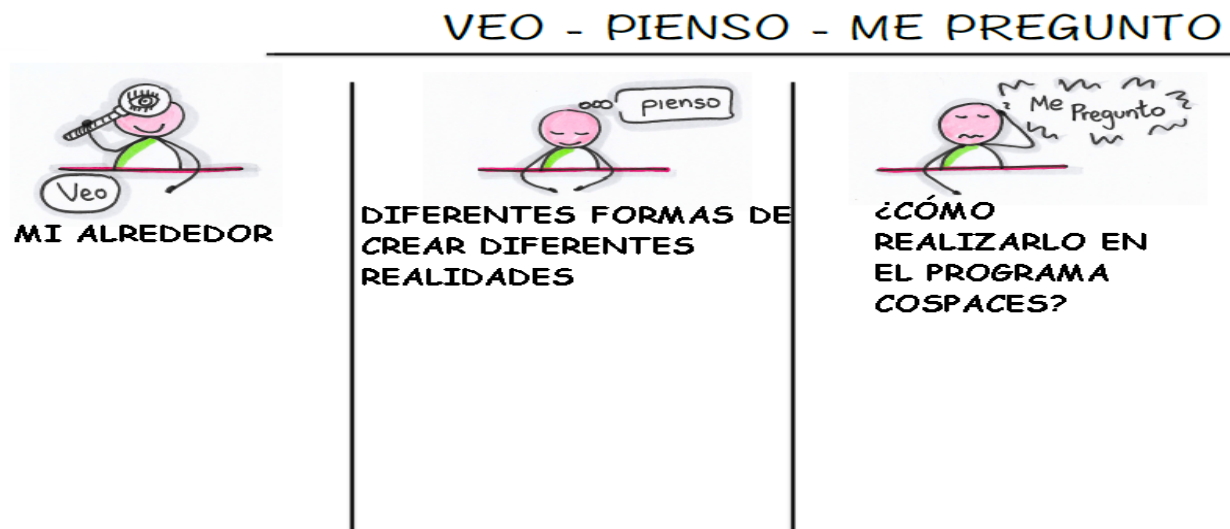
CRÍTERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
El reconocimiento de realidad aumentada y virtual	veo, pienso y me pregunto actividad de afianzamiento	07 de julio de 2021
Realización de un entorno virtual mediante la programación	Entorno en Cospaces	16 de julio de 2021

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

VEO - PIENSO - ME PREGUNTO

Esta actividad se realiza en la clase no es necesario imprimirla, según las indicaciones de la docente



MÉTODOS Y PROGRAMAS 2 SEMANAS (6 al 16 de julio del 2021):

Inteligencia Artificial (AI): La habilidad de un personaje-jugador de aprender y adaptarse a diferentes situaciones. En un juego de combate con buen AI, los enemigos “saben” cómo esconderse en diferentes tipos de terreno, ie incluso utilizan las armas de un jugador en su contra!

Versión beta: Una versión de un juego que está casi completa, y a veces se lanza al público para intercambiar ideas acerca de qué tan bien funciona.

Juego casual: Un simple juego que exige una pequeña destreza o tiempo invertido. A menudo se juega en navegadores web y teléfonos móviles.

Cinemática: Una “mini-película” entre los niveles del juego que permite el avance de la trama y el desarrollo de los personajes.

Huevo de pascua virtual: Un objeto, escena o nivel oculto, al que no pueden acceder fácilmente los jugadores.

Videojuego de disparos en primera persona: Un juego que muestra la acción desde la perspectiva del jugador; algunos ejemplos son Halo y Half-Life.

MMORPG: Un “videojuego de rol multijugador masivo en línea” en el cual muchos jugadores pueden jugar a la vez, como World of Warcraft.

Plataformas: Un juego en el cual un personaje puede correr y saltar para matar enemigos y recolectar objetos, como Super Mario Brothers.

Juego de ritmo: Un juego basado en la realización de acciones durante el tiempo de la música, como Dance Dance Revolution y Rock Band.

Videojuego no lineal: Un juego que permite a los jugadores deambular libremente a través de un mundo virtual, con muchos caminos para alcanzar un objetivo.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Con la lectura anterior realizar un mapa conceptual donde ubiques los diferentes elementos de la inteligencia artificial.

SEMANA 2 (12 de Julio hasta 16 de julio)

ACTIVIDAD INICIAL Y DE AFIANZAMIENTO:

En el programa coSpaces y la explicación del código que se va a hacer en clase deben:

- hacer una animación
- Escribirle un código de programación
- Agregar un sonido

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

Realización de código de programación y entender la realidad virtual para hacer un entorno específico.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

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

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/home-fundamentos.html