GIMNASIO SABIO CALDAS	**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 Soler, Sandra Ramirez, Juan Carlos Alvarez	**Grado**	QUINTO
ASIGNATURA	TECNOLOGIA E INFORMATICA		
Correo electrónico de contacto	**Tecnología:** Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	**Segundo Periodo**		
Tiempo de ejecución de la actividad	**9 de agosto al 20 de agosto**		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Soluciona situaciones problema sencillos, a través del lenguaje de programación Scratch.		
Temáticas mediadoras	**APLIQUEMOS LO APRENDIDO** SCRATCH -Herramientas -entorno de trabajo		
Metas	**Socio-afectiva:** - Reconoce las dificultades presentadas durante el periodo y realiza actividades de mejoramiento para superarlas.		
	Metas de aprendizaje: Identifica y aplica las herramientas del lenguaje Scratch, para la solución de situaciones problemas sencillas.		

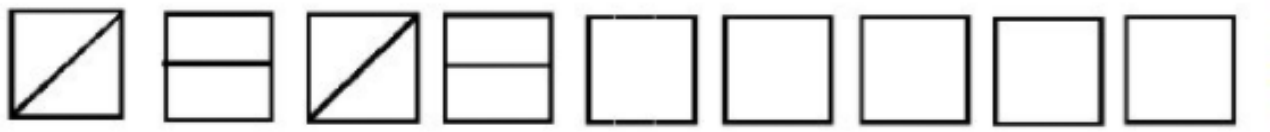
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Aplicación de herramientas del programa Scratch, a través de ejercicios prácticos.	A partir de ejercicios prácticos propuestos en clase, a través de las indicaciones dadas por los docentes.	**Primera semana:** 13 de agosto
		Segunda semana 20 de agosto

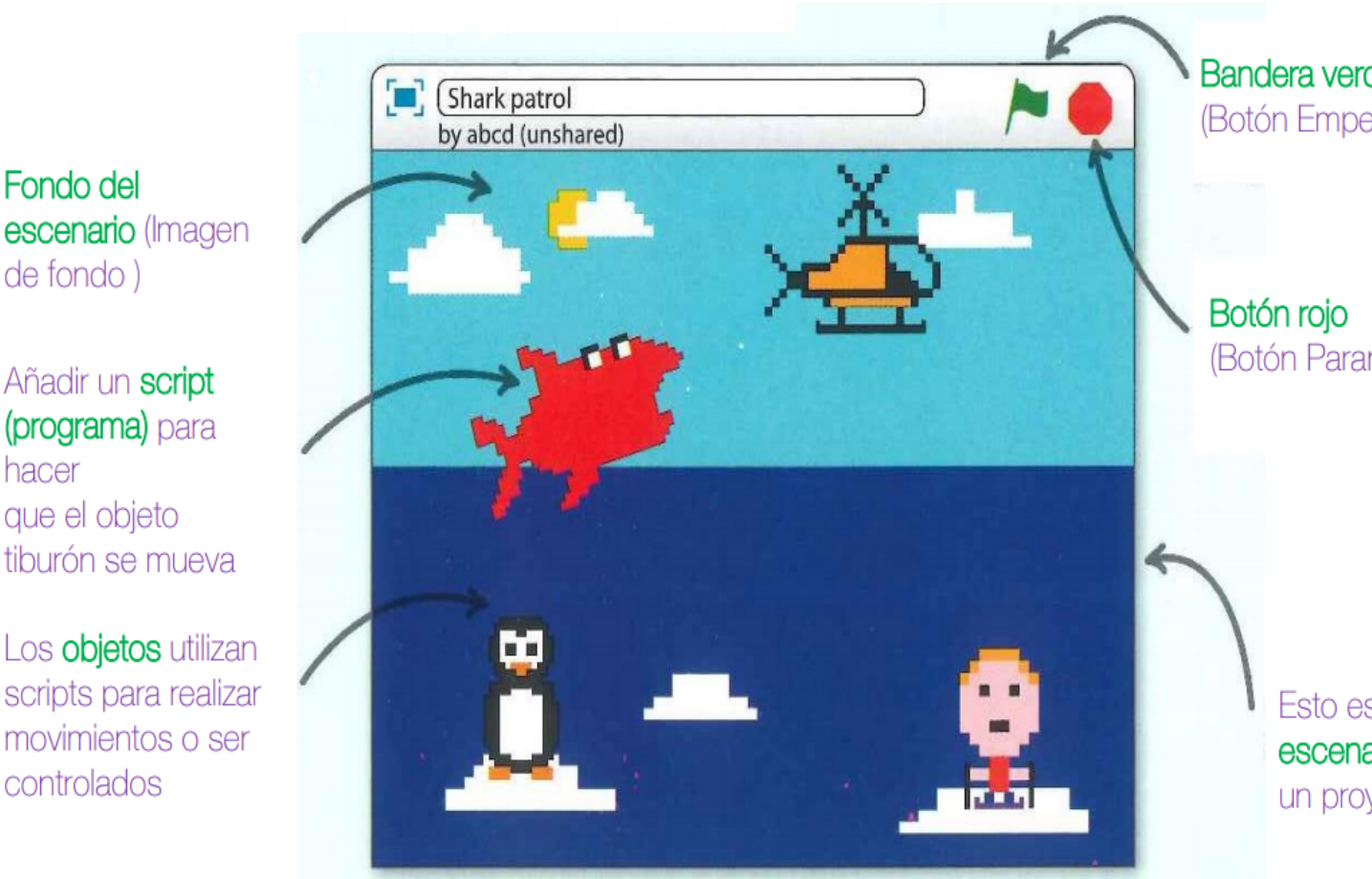
SEMANA 1 (9 al 13 de agosto de 2021)

ACTIVIDAD INICIAL:

Continúa la serie



CONTEXTUALIZACIÓN:



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

2. Escribe FALSO O VERDADERO según corresponda:

A. Scratch es un lenguaje de programación ( )

B. Dar instrucciones a un ordenador se conoce como programación o codificación ( )

C. En Scratch, los programas se hacen uniendo números y letras, usando el ratón ( )

D. Scratch se puede trabajar de manera online ( )

E. El icono verde sirve para ejecutar el programa. ( )

F. Los bloques de color azul, cumplen la funcion de apariencia ( )

2. Teniendo en cuenta los siguientes bloques, crea en tu cuaderno un programa, que realice algún movimiento o animación.

SEMANA 2 (16 AL 20 DE AGOSTO)

ACTIVIDAD INICIAL:

Contesta:

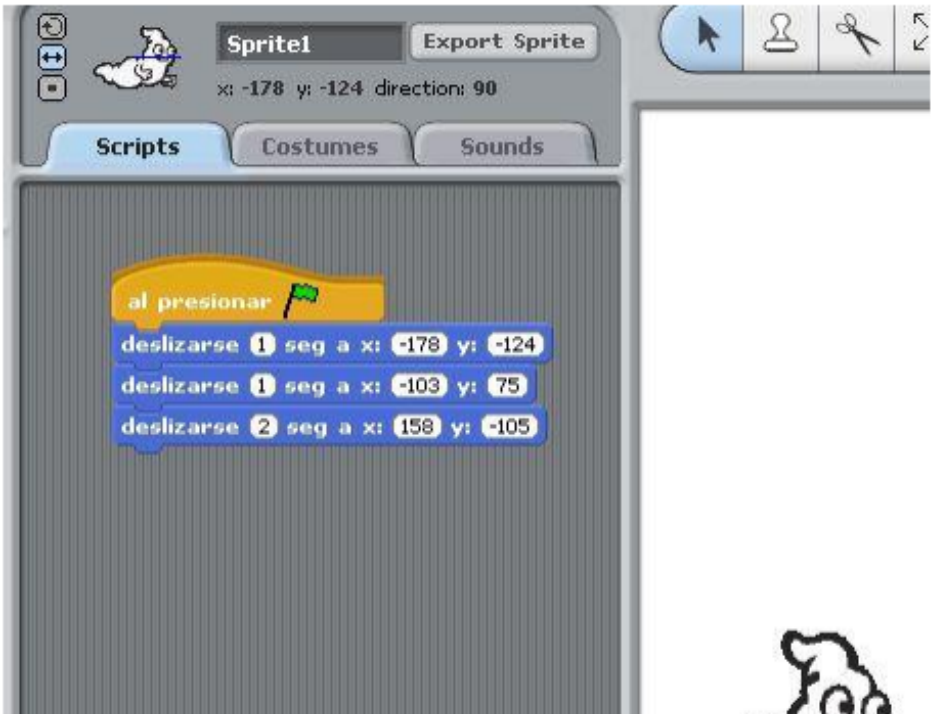
¿Qué aprendiste de la clase anterior?
¿Qué te gustaría aprender del programa Scratch?

CONTEXTUALIZACIÓN:

EJEMPLO

Realizaremos ahora un pequeño proyecto donde los objetos se desplazaran fácilmente. Para este proyecto elegimos como protagonista a ghost, que será nuestro fantasma.

1. Buscamos la figura en la carpeta y la llevamos al escenario. Hacemos disminuir un poco el tamaño.
2. Luego le colocamos de forma que en la línea donde se indica la posición aparezca:
   x: -178
   y: -124 direción 90
   Con esto hemos fijado su desplazamiento.



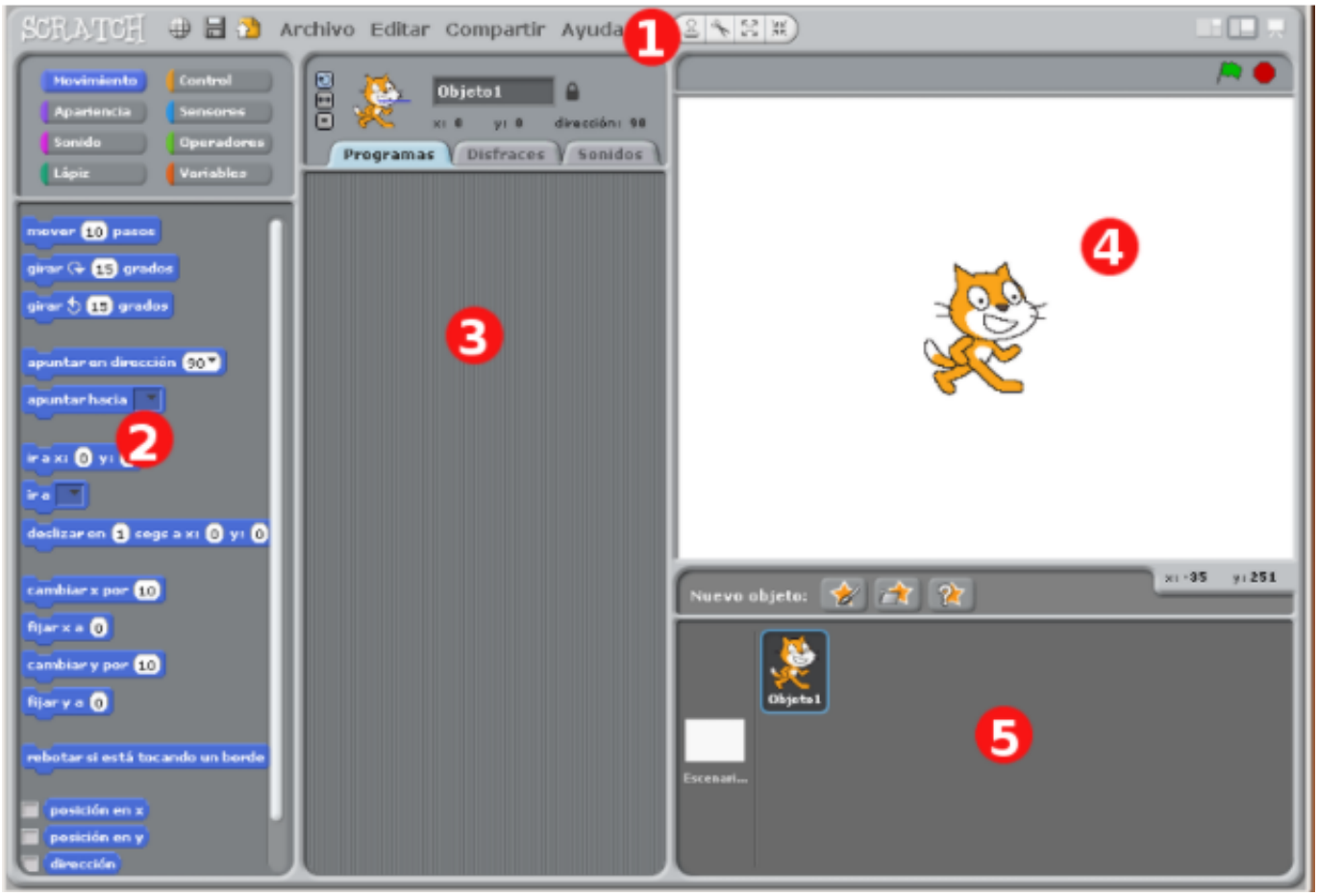
ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Escucha atentamente el testimonio de Antonio García Vicente " Programar para aprender sin limites" https://youtu.be/9hUjhIfs-bw

- Según lo que escuchaste y comprendiste ¿por qué es tan importante aprender a programar en nuestros días"

- Pon en práctica tu imaginación.. Describe ¿qué te gustaría programar, utilizando Scratch?

2. Según la interfaz del programa Scratch, escribe sus partes.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

3. Del ejercicio de la veleta, visto en clase, escribe el paso a paso de su desarrollo.

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Qué dificultades he presentado al momento de realizar mis actividades?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf
https://youtu.be/9hUjhIfs-bw