

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	SANDRA MILENA RAMÍREZ	<b>Grado</b>	OCTAVO
<b>ASIGNATURA</b>	ROBÓTICA - TECNOLOGÍA		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldaas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldaas.edu.co</a>		
<b>Periodo académico</b>	<b>TERCER Periodo</b>		
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>15 días (06 de septiembre al 17 de septiembre)</b>		
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	Apropiación y uso de la tecnología Tecnología y sociedad (Programas )		
<b>Temáticas mediadoras</b>	PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA Y BLOQUES		
<b>Metas</b>	<p><b>Socio-Afectiva:</b>  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><b>Metas de Aprendizaje:</b>  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
Estructura y procedimiento del manejo de líneas de código	Actividad de figuras	24 de agosto de 2021
Líneas de código relacionado a generar una imagen		31 de agosto de 2021

## **SEMANA 1 (06 al 10 de Septiembre)**

### **TRABAJO INICIAL**

Cuando estás empezando a programar, probablemente no quieres sumergirte en algo demasiado complejo. Es por eso que muchos cursos introductorios empiezan con el programa "*Hello, world!*"

El programa "*Hello World!*" se escribe en casi cualquier lenguaje de programación. Independientemente del lenguaje utilizado, el resultado final es el mismo: las palabras "*Hello World!*" (¡Hola, Mundo!) son visualizadas en la pantalla de la computadora.

Aquí hay un ejemplo del programa "*Hello, world!*" escrito en Pascal, un lenguaje de programación simple y popular introducido en 1970:

```
program HelloWorld;  
  
begin  
  WriteLn('Hello World!')  
end.
```

Como puedes ver, cada línea del código sigue un conjunto específico de "gramática" y espacios. Cada programa en Pascal empieza con la palabra clave "*program*" (programa), seguida por un título sin espacios. El bloque principal del código se intercala entre las palabras "*begin*" (inicio) y "*end*" (final). El comando "*WriteLn*" (escribe) es una función cuyo resultado son las palabras entre paréntesis que se escriben sobre la pantalla. Finalmente, un punto dice que un programa deja de hacer lo que estaba haciendo.

### **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

1. Con el texto y el video de brainpop las computadoras realiza el siguiente ejercicio

	Pros	Contras
Computadora de escritorio ( <i>Desktop</i> )	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Computadora portátil ( <i>Laptop</i> )	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Tableta ( <i>Tablet</i> )	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Teléfono inteligente ( <i>Smartphone</i> )	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

2. Los 4 primeros puntos deben traerlos resueltos desde casa, con su respectivo computador

Tipo de aparato:

---

Sistema operativo:

---

Procesador (incluye la velocidad en MHz o GHz):

---

Memoria: (en Mb o Gb):

---

Tipo de almacenamiento:

---

Capacidad de almacenamiento (en Mb o Gb):

---

¿Qué es lo que más te gusta del hardware?

---

---

---

---

---

¿Qué apps o programas usas más en ella?

---

---

---

---

---

## **SEMANA 2 (13 al 17 DE SEPTIEMBRE)**

### **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

- 1.** Realizar un programa sencillo en la plataforma Scratch
- 2.** Los estudiantes que se encuentran en presencialidad deben dibujar código de bloques.

### **VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:**

Explicación de cada uno de los estudiantes a través de la realización de programación por bloques.

**REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.**

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

**[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos\\_ex/n1g10\\_fproy/nivel1/programacion/unidad1/leccion1.html](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/unidad1/leccion1.html)**