

Plan para clases de Python

Grupo B:

Diego Casaniga

Juan Gabriel Gutiérrez-Zorrilla

Lorgio Riva

Dirección de repositorio de github:

Vamos a trabajar con la profesora de Inglés Graziela Ceppi, grupo B.

Días: Lunes 6. 2hs, Viernes 10. 2hs y Lunes 13. 2hs.

Los tres días entre las 9:25 y las 10:55.

Descripción de los talleres:

Vamos a tocar el tema que están dando ahora, que es el de Geografía: Países, Capitales y Nacionalidades.

También pensábamos tocar temas que ya dieron, como: Familia, días de la semana, objetos de la clase, colores, profesiones. La profesora nos dijo que le servía que repasáramos con ellos esos temas.

Objetivos:

1. Ideas generales de programación (variables, if, ejemplo de “la cocina”, la programación está en todos lados desde el alumbrado público hasta los celulares, analogías varias sobre programar, otros ejemplos). Mostrar que la programación no es para nada aburrida y que la puede realizar cualquiera. Jugar a algún juego ya hecho en sugar con temas del curso.
2. Explicar juegos ya hechos en base a lo dado la clase pasada. Vamos a trabajar en forma dinámica haciendo que los chicos sean partes del programa, variables, etc, y así interactúen. Empezar a “tirar ideas” de qué juego pueden hacer.
3. Que hagan un “Hola mundo”, o algo similar, por ejemplo un programa que los salude. Hacer parte de un programa con temas del curso.

Trabajaremos con toda la clase, y en algunas instancias en 3 grupos para manejar mejor a los chicos (uno de nosotros con cada grupo). A la hora de armar los grupos los vamos a elegir nosotros para evitar que los armen ellos y hagan lío.

Después de cada taller vamos a repasar los temas que dimos dándole puntos a cada equipo así se motivan.

Pensábamos hacer juegos donde compitan los tres equipos y tengan que adivinar palabras en inglés de temas del curso. La profesora puede hacer de jueza, diciendo si las respuestas en inglés son correctas o no. En base a esto también pensamos que hagan parte de un programa.

Vamos a sacar algunas fotos en las dinámicas de clase mientras avanzamos para después pasárselas o colgarlas en la web.