

Informe de planificación de talleres:

➤ **Docentes:**

Profesora de Matemática Virginia Gutiérrez.

➤ **Días y horas:**

Lunes 6, Viernes 10, Lunes 13, de 11:05 a 12:35

➤ **Objetivos:**

Compartir con los estudiantes nuestros conocimientos para brindarles una noción básica de la programación en general, haciendo posterior énfasis en el lenguaje Python, que es una herramienta a la que pueden acceder con sus XO.

Mostrarles cómo surgen los juegos y programas a los que ellos están habituados a utilizar.

➤ **Metodología:**

Cambiar la estructura de la clase, haciendo una ronda con las sillas alrededor del pizarrón. Introducir brevemente conceptos teóricos sobre la programación, usando ejemplos en el pizarrón, o si es posible, con un proyector. Emplear juegos dinámicos para presentar estos nuevos conceptos.

➤ **Contenidos temáticos:**

La profesora de Matemática está dando MCD, MCM y la idea es desarrollar en conjunto con los estudiantes un juego cuya base temática sean dichos tópicos.

➤ **Esquema de desarrollo de los talleres:**

Taller 1, Lunes 6: comenzaremos con una presentación de los alumnos y de nosotros mediante una técnica rompehielo, preguntándoles además qué esperan de este taller || nombraremos ejemplos de programas en la vida cotidiana e introduciremos ideas de programación: "lenguaje" de una computadora, relación usuario-computadora || haremos un juego interactivo sobre cómo funciona la PC || mostraremos Pippy y un ejemplo sencillo de un programa || plantearemos la idea de un juego relacionado al tema antes mencionado (véase Contenidos Temáticos)

Taller 2, Viernes 10: introduciremos los conceptos de variables, iteraciones y condicionales (que serán utilizadas en la creación del programa) mediante explicaciones dinámicas || continuaremos con el desarrollo del programa.

Taller 3, Lunes 13: finalizaremos el programa || les haremos jugar con el programa || realizaremos la evaluación final del taller