



Pensamiento computacional

Programar

Nombres:

Fecha:

Situación Nro.:

1. Pensar una idea

Represente como propuesta, la creación de un artefacto para el hogar, que no exista y que solucione un problema.



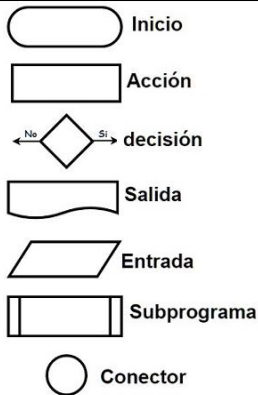
LISTAR Y REDACTAR

2. Dividir esa idea en pasos



ANALIZAR Y
COMPRENDER

Implementar esos pasos mediante el sistema de programación de bloques del programa.



Utilice las figuras geométricas, para hacer una secuencia de un asunto casero, luego anime a hacer la producción de la idea que los alumnos deseen plantear.

ESQUEMATIZAR Y MODELAR

Resultado de la programación

Producto esperado.



**RESOLVER= CALCULAR, EJECUTAR,
RECORDAR, OPERAR y ESTIMAR**

Compara con tus compañeros.
¿Son iguales las soluciones?

**¿Crees que hay otra
forma de solución?**

Si.....No.....

**Controlar
la Eficacia**

¿En qué puede mejorar el programa?



Los estudiantes realizarán la actividad **TIC**, haciendo la programación de la ruta con figuras, sonidos y movimientos, utilizando Scratch. Lea la guía de como crear en Scratch.

Concluir

A programar se dijo.



1. Programar rutas con figuras geométricas.(Cuadrado, Estrella, Cruz)
2. Haga una lista de las acciones para que en Scratch (TIC) se vea la figura.
3. Utilice los bloques para construir la secuencia.
4. Pruebe cada idea de solución en start de Scratch.
5. Socialice la solución.

TIC

AUTOCONTROL

Control del docente:

- ☐ He realizado todas las actividades.
- ☐ Tengo las preguntas bien argumentadas.
- ☐ Tengo los componentes del diagrama .
- ☐ Tengo escritos todas las secuencias necesarias.
- ☐ El orden de realización fue adecuado.
- ☐ El resultado es de mi agrado.
- ☐ Participo en la programación Scratch **TIC** , propuesto por el docente.

Revisar y evaluar