|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLOGICA DE COLOMBIA** |  |
| **PLAN DE CLASE CASA DÓMOTICA COLEGIO BOYACÁ DE DUITAMA** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOCENTES:** | KATHERINE PAOLA QUEVEDO BENITEZ  DIEGO ALEXANDER RODRIGUEZ VELANDIA | | | | |
| **GRADO:** | DECIMO | | | **FECHA:** | 01 Agosto al 05 de Agosto |
| **DÍA / HORA:** | MARTES y JUEVES | | | **IHS:** | 2 Horas |
| **TEMA:** | App Inventor: Conceptos e interfaz | | | | |
| **COMPETENCIA** | | | | | |
| Identificar los conceptos básicos, interfaz y Tipo de programación que se utiliza en App inventor, para el desarrollo de habilidades lógicas a través de la conexión de este entorno de programación con Arduino. | | | | | |
| **OBJETIVO** | | | | | |
| * Apropia los conceptos básicos de App inventor y sus propiedades. * Identifica el entorno de programación de App inventor. | | | | | |
| **CONTENIDO TEMÁTICO** | | **METODOLOGÍA** | | | |
| INTRODUCCIÓN A APP INVENTOR   * App inventor: conceptos e interfaz * Programación por bloques | | INICIACIÓN Y MOTIVACIÓN | Se inicia la sesión por medio de la siguiente pregunta orientadora, pretendiendo que dicha pregunta pueda ser respondida por los estudiantes al finalizar la sesión.  ¿Cómo Utilizar los conocimientos obtenidos de Arduino junto a App inventor como automatización?  De igual forma se plantea a los estudiantes el uso de una didáctica diferente, donde se realiza la explicación por parte del docente a un grupo de estudiantes y ellos proceden a compartir la explicación a sus demás compañeros Convirtiendo cada clase en una realización de actividades de forma colaborativa. | | |
| DESARROLLO Y REFUERZO | Se realiza interacción entre docente y estudiante, desarrollando un dialogo sobre la temática “Interfaz y programación de App inventor”, donde el docente resuelve las preguntas y realiza la explicación correspondiente a los temas a trabajar relacionándolos con casos de la vida cotidiana.  De igual forma se indica a los estudiantes los aspectos básicos de Arduino por medio de material didáctico como diapositivas y videos demostrativos. Los estudiantes deberán realizar la respectiva visualización y reconocimiento del entorno de programación de App inventor utilizando las herramientas dadas por el docente. | | |
| CIERRE | Durante la sesión se observará el avance logrado por cada estudiante, teniendo en cuenta las dudas y dificultades que puedan tener. | | |
| **RECURSOS** | | | | | |
| * Sala de sistemas * Material didáctico digital (Diapositivas) * Guía Didáctica * Manual de usuario del prototipo | | | | | |