

## Guía de trabajo N°01

<b>Nombre monitor:</b>		
<b>Asignatura asociada:</b> TECNOLOGIA		
<b>Fecha transmisión online</b>		
<b>Guía número</b>	<b>Taller</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>
01	Programación en Scratch y Appinventor	Promover el pensamiento computacional, en el mundo de la programación, generando vínculos que favorezcan el pensamiento creativo, para resolver algoritmos simples.
<b>OBJETIVO DE CLASE</b>		
Explicar a los estudiantes como se obtiene e instala el software de programación, para mostrar su correcta ejecución y utilización en situación de uso con computadora, tablet o celular.		
<b>CUADRO DE INSTRUCCIONES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para desarrollar las actividades del taller de programación en Scratch o Appinventor, debes estar acompañado de un adulto.</li> <li>• Lea atentamente las instrucciones, antes de comenzar a trabajar, en esta ocasión tenga en cuenta las actividades se resuelven en la computadora.</li> <li>• Si no dispone de computadora, podrá utilizar un Tablet o celular, disponga de conexión a internet.</li> <li>• Realizar actividades del taller, retirando en el colegio una tarea, con actividades similares a la transmisión de las clases online.</li> </ul>		

<b>GUIÓN METODOLÓGICO</b>	
<p><b>Introducción al tema que abordara en la tarea: Desafío rompecabezas recortable, para incentivar la introducción a la programación en bloques:</b></p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Para realizar este desafío, tendrás que <b>ensamblar</b> en el bloque de cada animal verde (ficha), su foto, indicar N° de patas y sus rasgos.</li> <li>2. Para desarrollar la actividad, tendrás que reunir los siguientes materiales, pegamento en barras, tijera punta roma, una hoja de cuaderno, o papel reciclado disponible en su hogar.</li> <li>3. Si es necesario solicita ayuda a un adulto, asesore en el recorte de cada bloque del rompecabezas.</li> <li>4. Para finalizar el desafío, debes ensamblar los cuatro animales, utilizando cada ficha recortable, con sus fotos y rasgos de cada uno.</li> <li>5. El número de patas escríbelo al lado de la palabra elige ..., en la línea punteada, como se muestra en la figura de ejemplo.</li> </ol>	

### Conceptos:

**Programación en bloques** La programación en bloques, consiste en ensamblar piezas pre diseñadas como un rompecabezas, formando una lista de pasos a seguir para solucionar un problema o creado por el mismo estudiante. Es una manera práctica y visual de programar.

**Scratch:** Es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.

**Algoritmo:** Un algoritmo es un conjunto de instrucciones detalladas paso a paso o una fórmula para resolver un problema o completar una tarea. En programación, los programadores escriben algoritmos que indica al ordenador cómo realizar una tarea. ¡Las niñas y los niños pueden escribir sus propios algoritmos!

### Link de internet

#### Blockly Rompecabezas

<https://blockly.games/puzzle?lang=es>