



Guía de trabajo autónomo # 11
 Informática Educativa
 Preescolar y primer grado



Semana del 31 al 04 de Setiembre

El **trabajo autónomo** es la capacidad de realizar tareas por nosotros mismos, sin necesidad de que nuestros/as docentes estén presentes.

Escuela:	
Nombre:	Sección:



1. Me preparo para hacer la guía

Pautas que debo verificar antes de iniciar mi trabajo.

Materiales o recursos que voy a necesitar	Para elaborar este trabajo deberá contar con: <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno, lápiz, computadora, celular ó Tablet.
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	* Sentarse en un lugar limpio, cómodo y sin distracciones, ventilado y con buena. *Tomo en cuenta las medidas y la situación de emergencia sanitaria que enfrenta nuestro país.
Tiempo en que se espera que realice la guía	• 1 hora.



2. Voy a recordar lo aprendido y/ o aprender.

Indicaciones	<p>Para llevar a cabo la siguiente actividad deberá seguir los siguientes pasos:</p> <p>Semana # 11 Tema de actividad: Empezamos a programar. Objetivo: Escribir algoritmos utilizando un conjunto de instrucciones definido previamente. Expresar algoritmos usando un lenguaje simbólico. Introducir la noción de programa.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Vamos a comenzar a escribir nuestros algoritmos de una manera más estructurada; esto es necesario para que puedan ser comprendidos y ejecutados por una máquina, en lugar de escribirlas usando un lenguaje coloquial, utilizaremos lenguajes especiales compuestos por símbolos. A los <u>algoritmos escritos</u> para que puedan ser interpretados por máquinas los llamamos: programas y a los lenguajes en que los escribimos, lenguajes de programación.</p> <p>Para introducir la noción de programa, proponemos tres actividades para que los estudiantes escribirán sus primeros programas utilizando un lenguaje simbólico para representar pasos de baile.</p> </div> <p>Lee detenidamente la información y realice la ficha #11</p>
Actividad	Favor leer las instrucciones de cada ficha para realizar lo que se le solicita.

¡TOTO ESTÁ A PLENO!

CADA VEZ QUE EL ZORRO TOTO ESCUCHA MÚSICA NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR. POR ESO, INVENTÓ UN LENGUAJE PARA DESCRIBIR SUS COREOGRAFÍAS. CADA UNA DE LAS FIGURAS QUE SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN INDICA UN PASO DE BAILE.



Observa cada figura geométrica que TOTO inventó para descifrar cada paso de su coreografía, primero practicarlos en casa.



1 - Observa las 3 diferentes secuencias de figuras geométricas y de los pasos de baile de Toto! Sólo 1 es correcta. De clic sobre el cuadro donde está la secuencia de figuras geométricas correcta, según los pasos de baile de TOTO.

1-



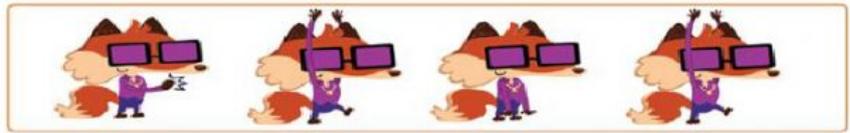
2-



3-



1- Arrastra las figuras geométricas debajo de la imagen que consideres que sea la figura correcta a la coreografía de TOTO.







3. Pongo en práctica lo aprendido

Indicaciones: Marque una equis (X) en la casilla que corresponde a las actividades que usted logró realizar.

Analizo con la ayuda de un adulto la tabla auto evaluativa y completo según corresponda.

Criterio	Escala	
	Sí	No
¿Lograste Identificar lo que son figuras Geográficas?		
¿Expresas algoritmos usando un lenguaje simbólico?		
¿Lograste hacer cada uno de los movimientos de TOTO?		

Marca una (X) encima del cuadrado que corresponda a la cantidad de estrellas que consideras que te ganaste al hacer esta guía.



1

Ocupaste ayuda más de una vez



2

Ocupaste ayuda sólo 1 vez



3

Ocupaste ayuda solo en la lectura

Referencias. Ciencias de la computación para el aula: 1er. ciclo de primaria: libro para docentes / Hernán Czemerinski ... [et al.] ; compilado por Carmen Leonardi. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Fundación Sadosky, 2018. <http://lieencasa.fod.ac.cr/unplugged.html>.