Guía de trabajo autónomo (3)

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

Centro Educativo: Unidad Pedagógica Rio Cuba Educadora: Kimberly García Zúñiga Nivel: Sexto grado. Asignatura: Informática Educativa

1. Me preparo para hacer la guía

Pautas que debo verificar **antes de iniciar** mi trabajo.

Materiales o recursos que voy a necesitar	Cuaderno de informática o tareas, lápiz.
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	Espacio cómodo según preferencia del estudiante y las posibilidades del hogar.
Tiempo en que se espera que realice la guía	Una hora a la semana.

2. Voy a recordar lo aprendido en clase.

Indicaciones	La siguiente actividad tiene como propósito identificar los bloques de la paleta de control, y la definición de ciclo.
Actividad Preguntas para reflexionar y responder	*De lo visto en clase:* *Recordemos los bloques de programación de la paleta de Control.* 

1. Pongo en práctica lo aprendido en clase

Indicaciones	Comparta con el niño la siguiente información. Los bloques de Scratch son herramientas, que nos permiten programar acciones en determinado orden a un juego o programa. Estos bloques están clasificados así: bloques de eventos, control, sensores, operadores, más bloques, datos, sonido, movimiento, lápiz, apariencia. Este año iniciamos con nuestro primer proyecto en Scratch por lo que vamos a recordar bloques dentro de la paleta de **CONTROL**. Dentro de los bloques de programación de la paleta de Control están: • Ciclos en repeticiones (repetir, por siempre, esperar)  Esta instrucción sirve para repetir un conjunto de instrucciones hasta que se dé una función específica.

LIVEWORKSHEETS





Esta instrucción sirve para encerrar en un ciclo un conjunto de instrucciones para que estos se repitan por siempre



Esta instrucción sirve para dar espera de un tiempo determinado para dar comienzo a una función

IMPORTANTE:

¿Qué es un ciclo en Scratch?
Es una instrucción que se repite hasta que se cumpla cierta condición (hasta que la condición sea verdadera).

Ejemplo de ciclo con el bloque Repetir



Indicaciones o preguntas para auto regularse y evaluarse

Coméntele al niño en qué consiste la actividad.

Anote en el cuaderno de informática o tareas la fecha y responda las siguientes preguntas.

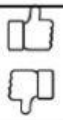
1. ¿Qué bloque de programación de la paleta de Control sirve para dar espera de un tiempo determinado para dar comienzo a una función?

2. ¿Qué bloque de programación de la paleta de Control sirve para encerrar en un ciclo un conjunto de instrucciones para que estos se repitan por siempre?

3. ¿Qué bloque de programación de la paleta de Control sirve para repetir un conjunto de instrucciones hasta que se dé una función específica?

LIVEWORKSHEETS

<table>
<tr><td></td><td>4. Explique con propias palabras ¿Qué entiende es un ciclo?</td></tr>
<tr><td>Preguntas o matrices para auto regularse y evaluarse</td><td>Analizo la tabla auto evaluativa y completo según corresponda.
<table>
<tr><td colspan="2">Con el trabajo autónomo voy a aprender a aprender</td></tr>
<tr><td colspan="2">En conjunto con el niño o la niña revisen las acciones realizadas durante la construcción del trabajo.

Marco una X encima de cada símbolo al responder las siguientes preguntas</td></tr>
<tr><td>¿Leí las indicaciones con detenimiento?</td><td></td></tr>
<tr><td>¿Me di cuenta de que no comprendía alguna palabra?</td><td></td></tr>
<tr><td>¿Aprendí una palabra nueva?</td><td></td></tr>
<tr><td>¿Volví a leer las indicaciones cuando no entendía que debía hacer?</td><td></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

LIVEWORKSHEETS