

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 Río 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 las condicionales.
Actividad Preguntas para reflexionar y responder	De lo visto en clase: <i>Recordemos los bloques de programación de la paleta de Control. Repasaremos los bloques condicionales.</i>



1. Pongo en práctica lo aprendido en clase

Indicaciones	<p>Leamos conceptos.</p> <p>Ciclos en condicionantes (si, si no, hasta, detener)</p> <p>Los ciclos en condicionales nos permiten tomar realizar una acción siempre y cuando <u>se cumpla una condición</u>. Gracias a los operadores podremos decidir qué hacer, dependiendo del resultado ejecutará una acción u otra.</p> <p>Los bloques condicionales se pueden dividir en 2 tipos:</p>
--------------	---



	<div data-bbox="523 271 762 409"> </div> <div data-bbox="786 253 1418 432"> <p>1. Simples: La estructura condicional de selección simple ejecuta un bloque de instrucciones cuando la condición es verdadera; si esta es falsa, no hace nada. Para la estructura condicional de selección simple, Scratch se implementa con el bloque "si".</p> </div> <div data-bbox="523 472 786 633"> </div> <div data-bbox="786 465 1418 678"> <p>2. Doble: La estructura condicional de selección doble ejecuta un bloque de instrucciones (A) cuando la proposición (condición) es verdadera y un bloque diferente (B) cuando esta es falsa. En Scratch la estructura condicional de selección doble se implementa con el bloque "si (condición) si no".</p> </div> <div data-bbox="523 712 786 786"> </div> <div data-bbox="786 701 1418 801"> <p>Espera sin hacer nada hasta que se cumpla la condición que escribas en el hexágono. Cuando sea cierta seguirá con los comandos de debajo.</p> </div> <div data-bbox="523 813 786 925"> </div> <div data-bbox="786 824 1418 947"> <p>Dentro de este bloque puedes colocar todos los que quieras. Ejecutará esos bloques sin parar hasta que se cumpla la condición que escribas en el hexágono.</p> </div>
<p>Indicaciones o preguntas para auto regularse y evaluarse</p>	<p>La siguiente actividad debe realizarla en el cuaderno de informática o tareas.</p> <p>Anote la fecha conteste las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- ¿Cuáles son los dos tipos de bloques condicionales? <input data-bbox="576 1200 1294 1294" type="text"/> 2- ¿Cuál es el bloque condicional doble? <input data-bbox="576 1361 1294 1456" type="text"/> 3- ¿Cuál bloque condicional espera sin realizar una acción hasta que se cumpla la condición? <input data-bbox="576 1547 1294 1641" type="text"/> 4- ¿Que bloque condicional ejecuta un bloque de instrucciones cuando la condición es verdadera? <input data-bbox="576 1742 1294 1836" type="text"/>









Preguntas para auto
regularse y evaluarse

Analizo la tabla auto evaluativa y completo según corresponda.

Con el trabajo autónomo voy a aprender a aprender

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

¿Leí las indicaciones con detenimiento?	 
¿Me di cuenta de que no comprendía alguna palabra?	 
¿Aprendí una palabra nueva?	 
¿Volví a leer las indicaciones cuando no entendía que debía hacer?	