



Guía de trabajo autónomo # 14

Informática Educativa

2° y 3° grado



Semana: Del 21 al 25 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: Lápiz, lápices de color, borrador, maquinilla, folder.
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	*Sentarse en un lugar limpio y cómodo, que sea ventilado, debo contar con buena iluminación preferiblemente uso luz natural. *Tomo en cuenta las medidas y la situación de emergencia sanitaria que enfrenta nuestro país.
Tiempo en que se espera que realice la guía	4 semanas (El tiempo que el estudiante requiere, adecuando a sus capacidades.)



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

Indicaciones	Para llevar a cabo la siguiente actividad deberá seguir los siguientes pasos: Realizar el trabajo apoyado por un adulto, comentar en forma oral. Archivar esta guía en un folder
Actividad	Semana # 14 Contenidos: programas secuenciales Tema de actividad: ¡La puma Duba tiene hambre! Objetivos Establecer un nexo entre el diseño de algoritmos y la construcción de programas en Bloques. Los programas secuenciales son aquellos en los que la ejecución de sus instrucciones sigue un orden lineal: primero se ejecuta la primera instrucción, a continuación la segunda, luego la tercera y así sucesivamente hasta la última. Realizar ficha #14

Ficha #14

¡LA PUMA DUBA TIENE HAMBRE!

DUBA TIENE MUCHA HAMBRE. DARÍA LO QUE FUERA POR DARLE UN TARASCÓN A UN CHURRASCO.



1. Mira el escenario en el que está la puma



Los bloques de instrucciones

- MOVER ABAJO
- MOVER ARRIBA
- MOVER A LA IZQUIERDA
- MOVER A LA DERECHA
- COMER CHURRASCO

2. A continuación se presentan los bloques de instrucciones que debe utilizar Duba para llegar a comerse el delicioso churrasco. Debes arrastrar los bloques dentro de los cuadros y acomodarlos en el orden correcto para que Duba llegue al churrasco, debes colocarlos en fila, sobran 2 bloques.

1	
2	
3	
4	
5	
6	

- MOVER A LA DERECHA
- MOVER A LA DERECHA
- MOVER A LA DERECHA
- MOVER ARRIBA
- MOVER A LA IZQUIERDA
- COMER CHURRASCO



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
Sabes que son flechas direccionales?		
¿Lograste hacer que duba llegara a comer?		

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>.