



—

Nombres:

Sala Teams número:

INTRODUCCIÓN

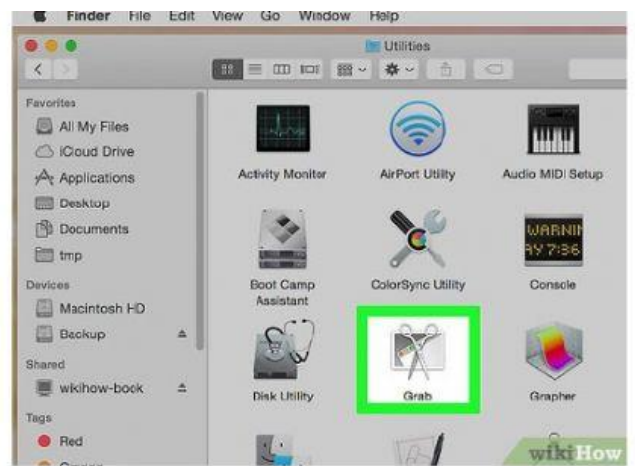
Bienvenidos a su libro de trabajo del pensamiento computacional , aquí aprenderás en forma de juegos (gamificación) que es y será esencial para que seas altamente tecnológico.

TAREAS

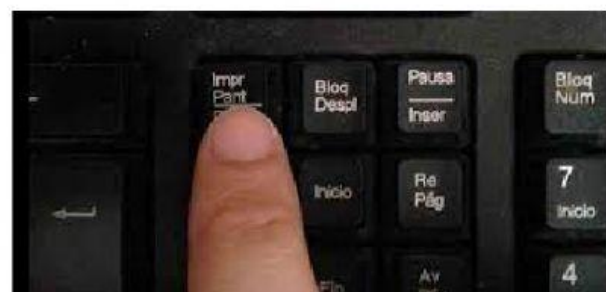
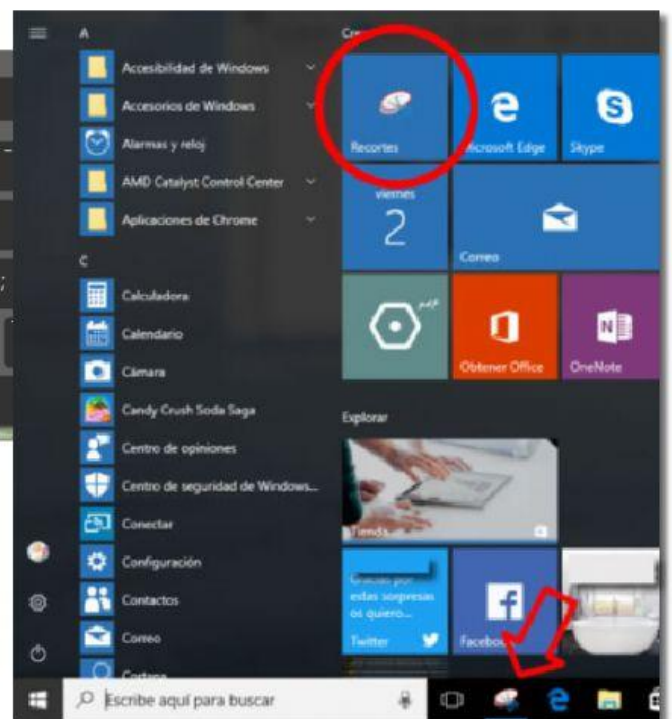
- 1-Resolver las actividades de su libro de trabajo en pensamiento computacional.
- 2- Jugar kodable y resolver de forma estructurada los niveles SECUENCIA Y CREDOR DE FUZZ
- 3- Comprender de forma visual que es y para que sirve el pensamiento computacional
- 4- Tomar print screen o fotos mínimo dos por cada nivel y pegar en la sala

PROCESO

- 1-Para resolver las actividades de su libro de trabajo en pensamiento computacional primero tomate una pausa y concéntrate , con la gráfica Lee lo que vas aprender mediante el PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y DESPUÉS INICIA LOS EJERCICIOS.
- 2- Jugar kodable y resolver de forma estructurada los niveles SECUENCIA Y CREDOR DE FUZZ CLIC AQUI ABAJO
- 3- Evidencia tu aprendizaje siempre Tomar un print screen o fotos mínimo dos por cada nivel y pegar en la sala



IMPRIMIR PANTALLA



HABILIDADES DE LOS PENSADORES COMPUTACIONALES

¿cómo podemos plantear este problema para poder resolverlo mediante el uso de tecnología?

PENSAMIENTO CRÍTICO

Son capaces de organizar datos de manera lógica, analizarlos y predecir resultados

COLABORAR

Saben trabajar en equipo, intercambiar y compartir ideas para encontrar soluciones

DESCOMPOSICIÓN

Son capaces de descomponer grandes problemas en partes más pequeñas que facilitan su resolución

CREATIVIDAD

Son capaces de pensar de manera diferente

RECONOCIMIENTO DE PATRONES

Son capaces de detectar patrones a través de problemas similares anteriormente resueltos e integrarlos como parte de la solución del problema

PENSAMIENTO ALGORÍTMICO

Son capaces de automatizar soluciones definiendo reglas y secuencias de instrucciones a seguir

ABSTRACCIÓN Y GENERALIZACIÓN

Son capaces de reconocer la información necesaria y más relevante descartando detalles innecesarios y abstraer elementos. Así como aplicarlos a otros problemas. Así como representar datos mediante abstracciones como modelos y simulaciones

PERSEVERANCIA Y TOLERANCIA A LOS ERRORES

Son capaces de aprender de sus errores y ven a estos como una parte normal de la resolución de problemas, no se dan por vencidos y les gusta experimentar y cambiar "cosas" para ver lo que pasa

Edikeus



ELUR.NET



Para la tarea 2—**Resolver** las actividades de su libro de trabajo en pensamiento computacional. [inicia aquí](#)

Secuencia

Solucionador

Direcciones:

¡Ayuda a Fuzz a atravesar el laberinto!

Dibuja las flechas que faltan para decirle a la pelusa en qué dirección debe rodar para llegar al final del laberinto.

Ejemplo:



¡Ahora tu intenta!



Sólo arrastra la
Que va Aquí





→						
→	↓	→	↑			

Sólo
arrastra la
Que va
Aquí



→	↓	→	↑			

Sólo
arrastra la
Que va
Aquí



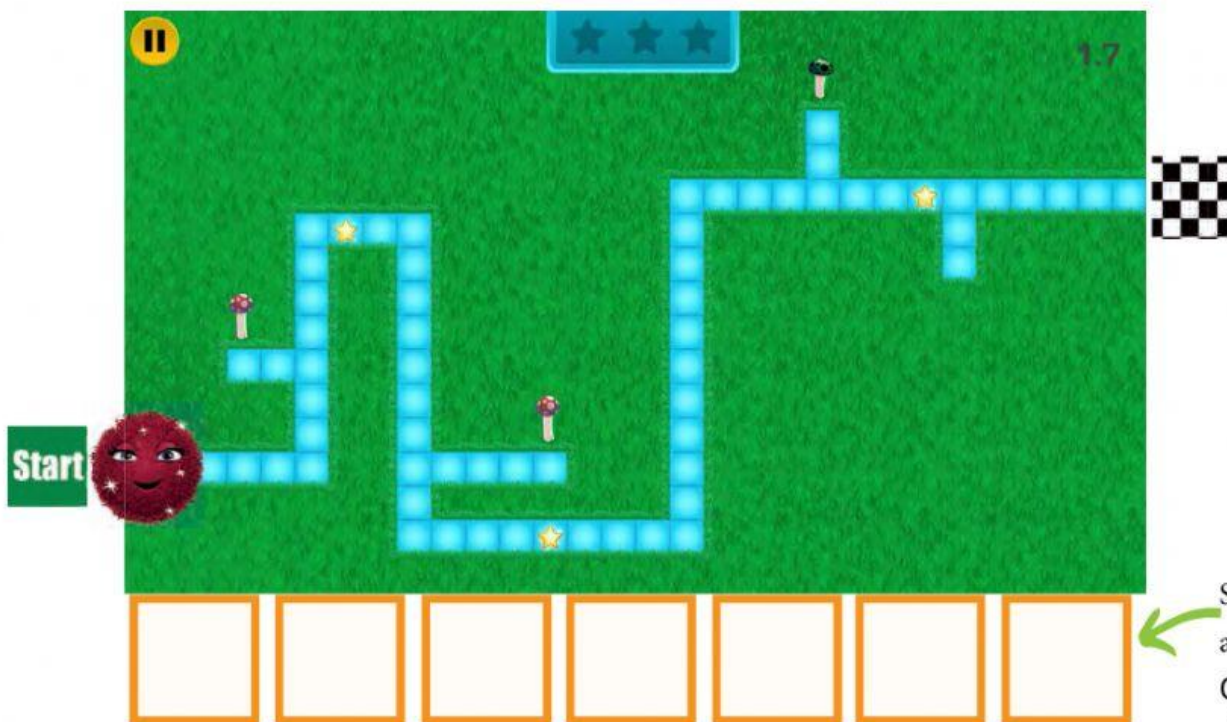
--	--	--	--	--	--	--

Sólo
arrastra la
Que va
Aquí

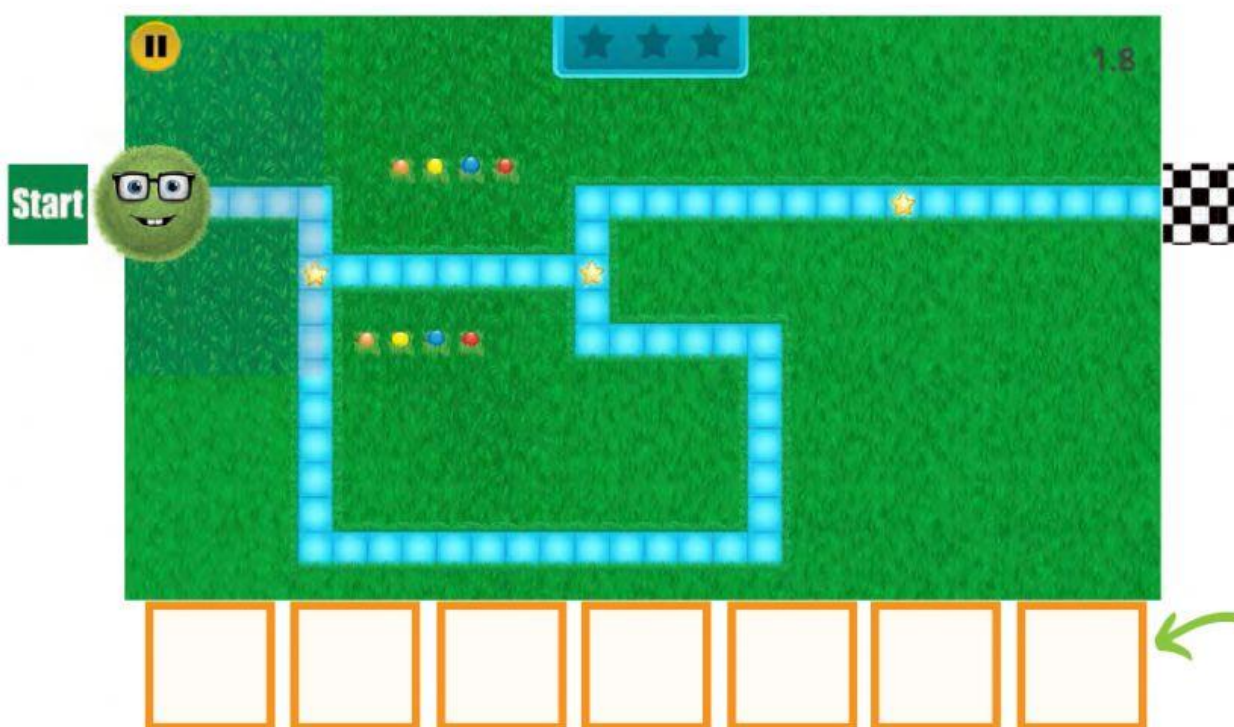
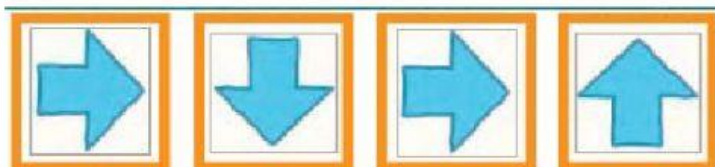


--	--	--	--	--	--	--

Sólo
arrastra la
Que va
Aquí



Sólo
arrastra la
Que va
Aquí

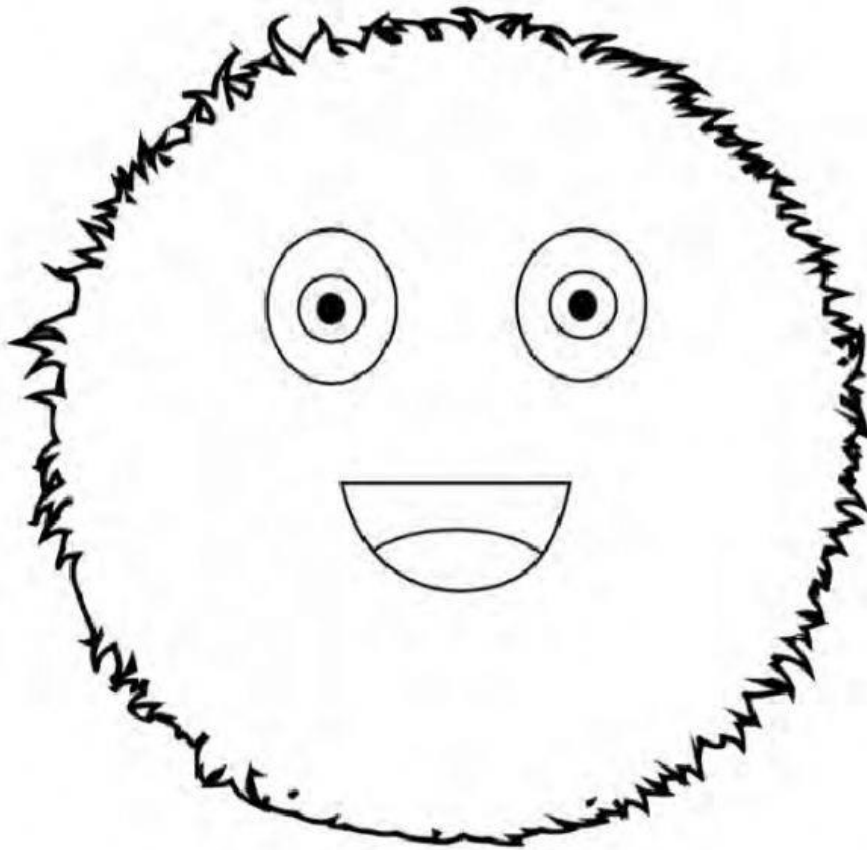


Sólo
arrastra la
Que va
Aquí



Direcciones: ¡Construye un fuzz!

Dale color y al menos 1 accesorio. Luego,
describe las propiedades de tu fuzz en las líneas siguientes.



Fuzz name: _____

Body Color: _____

Eye color: _____

Accessories: _____