Kodable

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

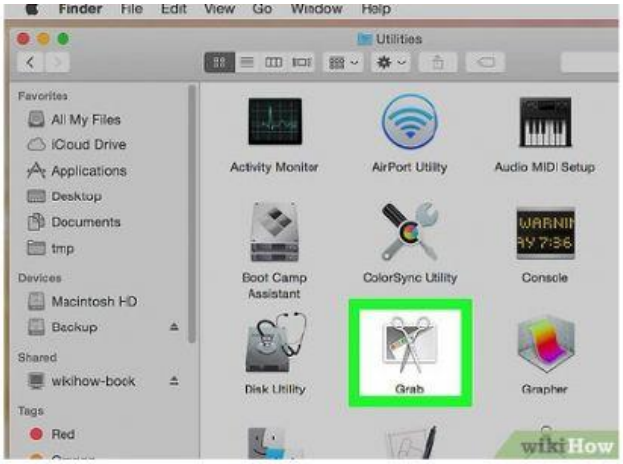
PROCESO

1-Para resolver las actividades de su libro de trabajo en pensamiento computacional primero tomate una pausa y concentrate , 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

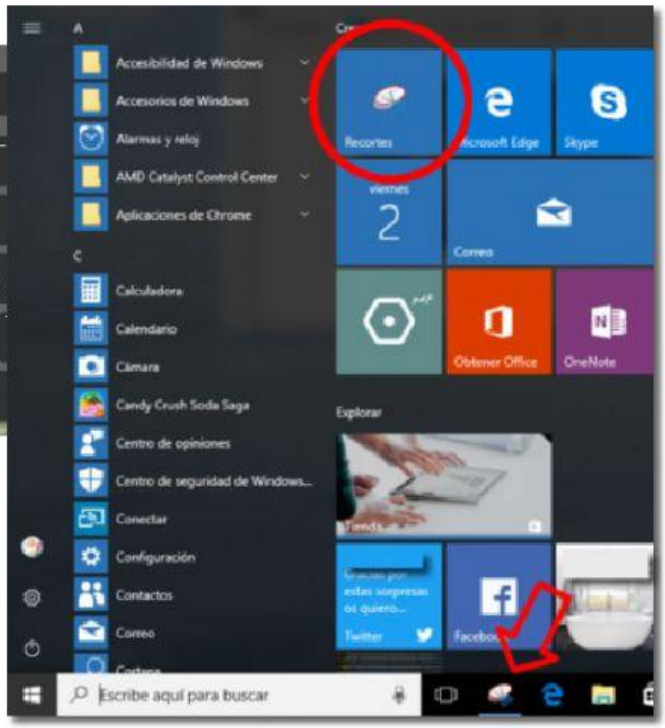
LIVEWORKSHEETS





IMPRIMIR PANTALLA









LIVEWORKSHEETS

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 ALGORITMICO
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 comunes aplicables 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

CC BY NC

ELURNET

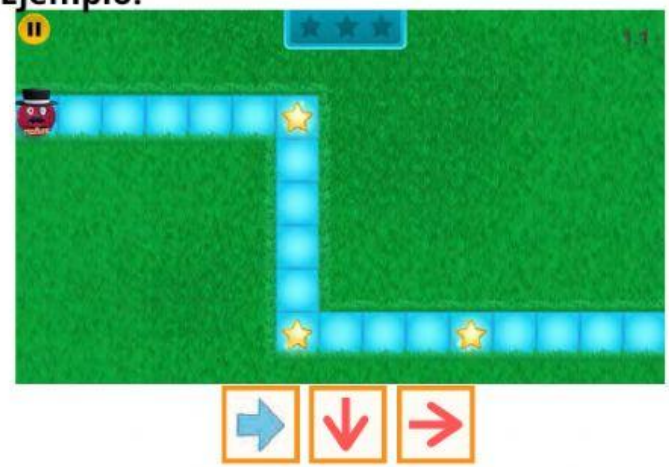
LIVEWORKSHEETS

Para la tarea 2—Fiesolver las actividades de su libro de trabajo en pensamiento computacional. inicia aquí

Secuencia

Solucionador

Ejemplo:



Direcciones:

¡Ayuda a Fuzz a atravesar el laberinto!

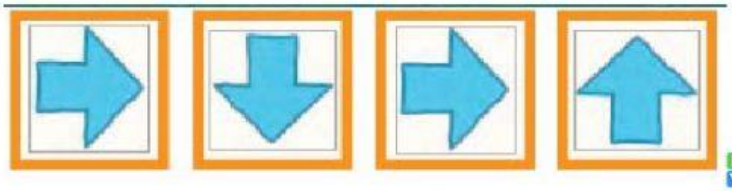
Dibuja las flechas que faltan para decirle a la pelusa en qué dirección debe rodar para llegar al final del laberinto.

¡Ahora tu intenta!

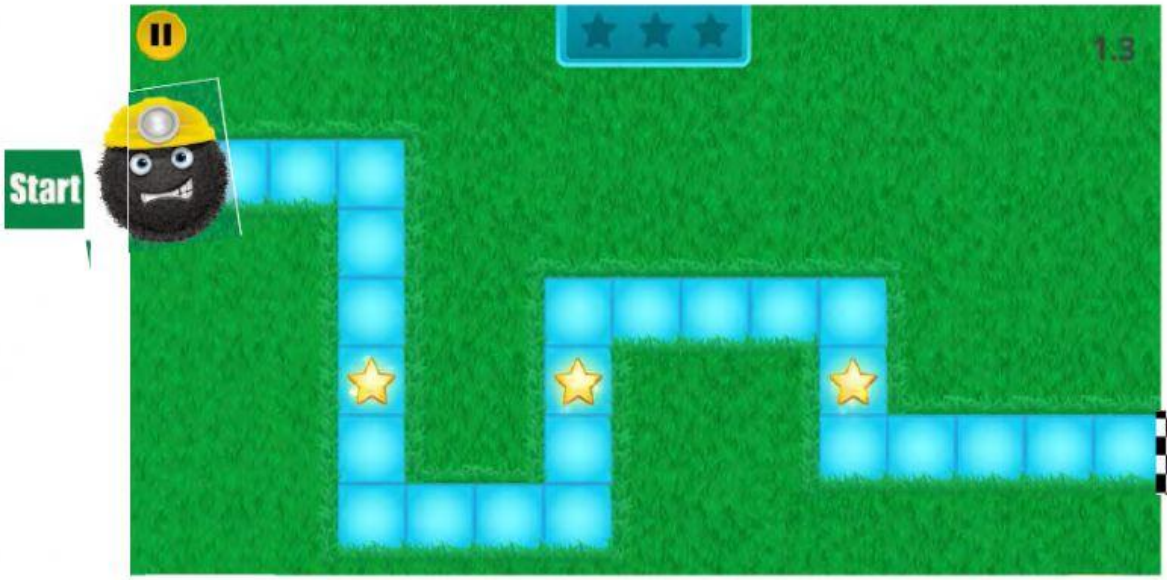


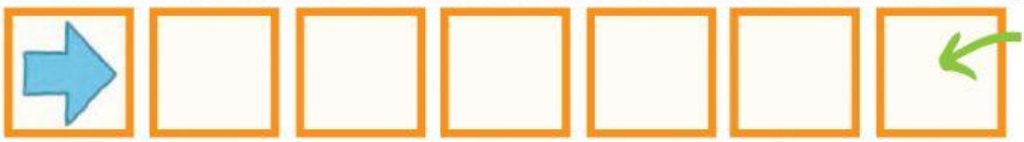


Sólo arrastra la
Que va Aquí

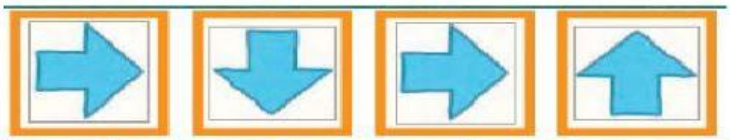


LIVEWORKSHEETS





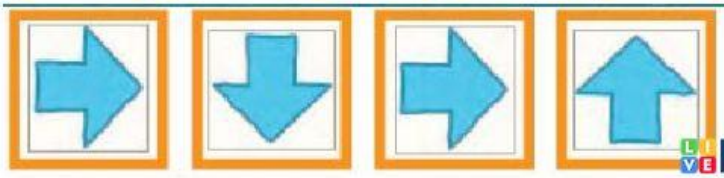
Sólo arrastra la Que va Aquí



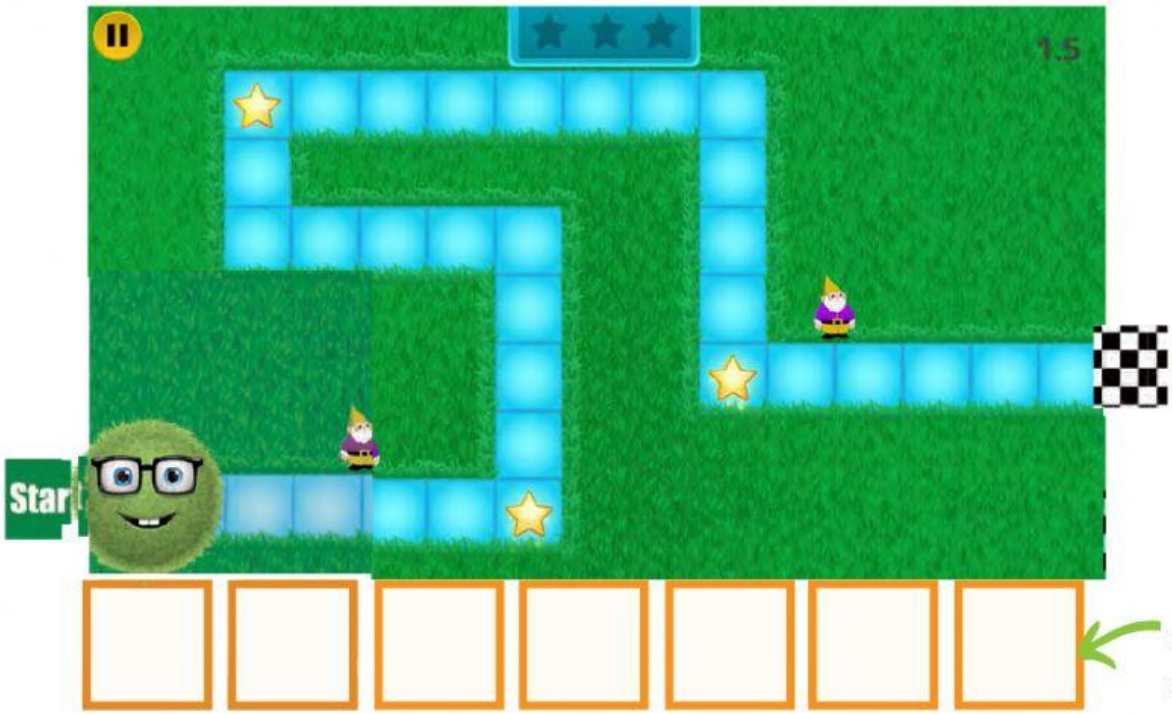




Sólo arrastra la Que va Aquí



LIVEWORKSHEETS

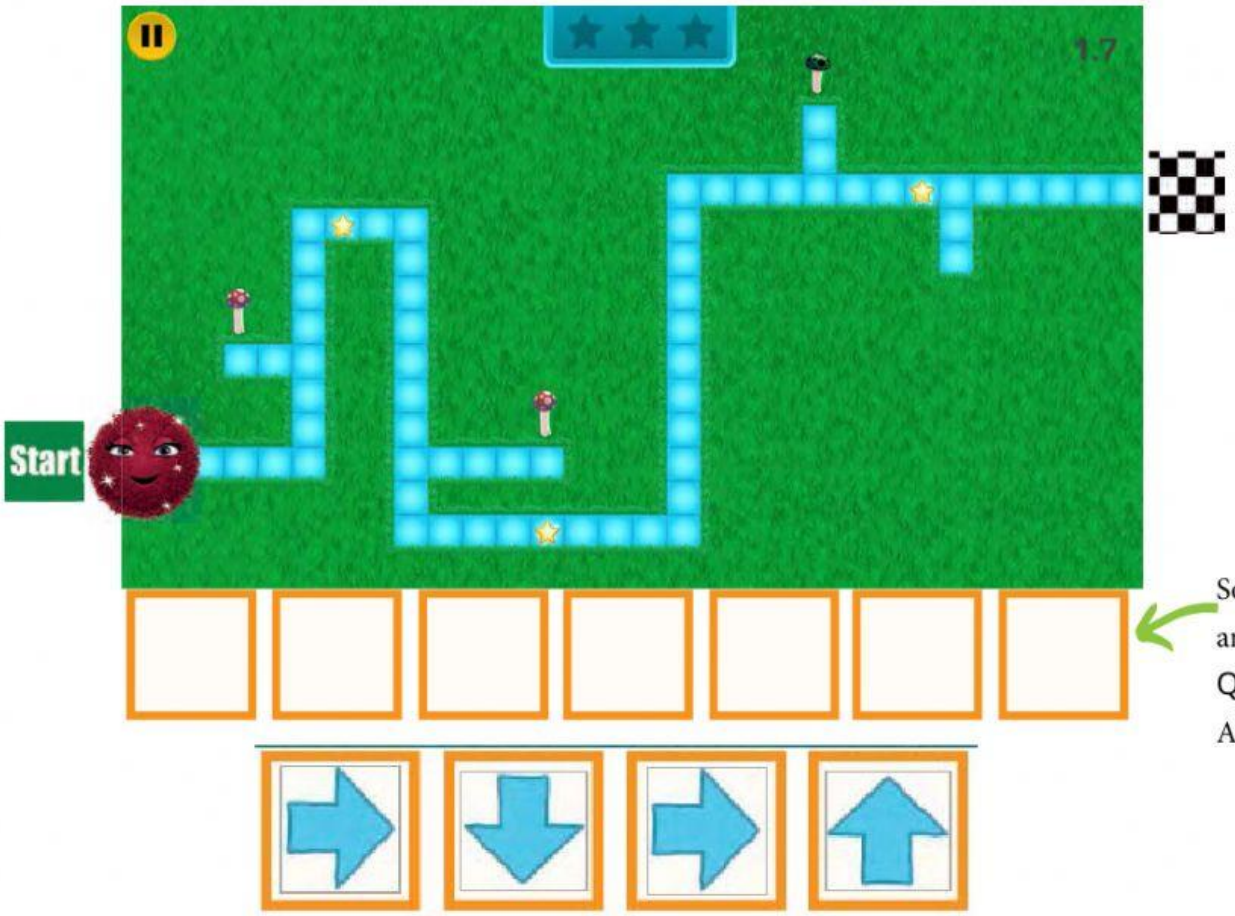


Sólo arrastra la Que va Aquí

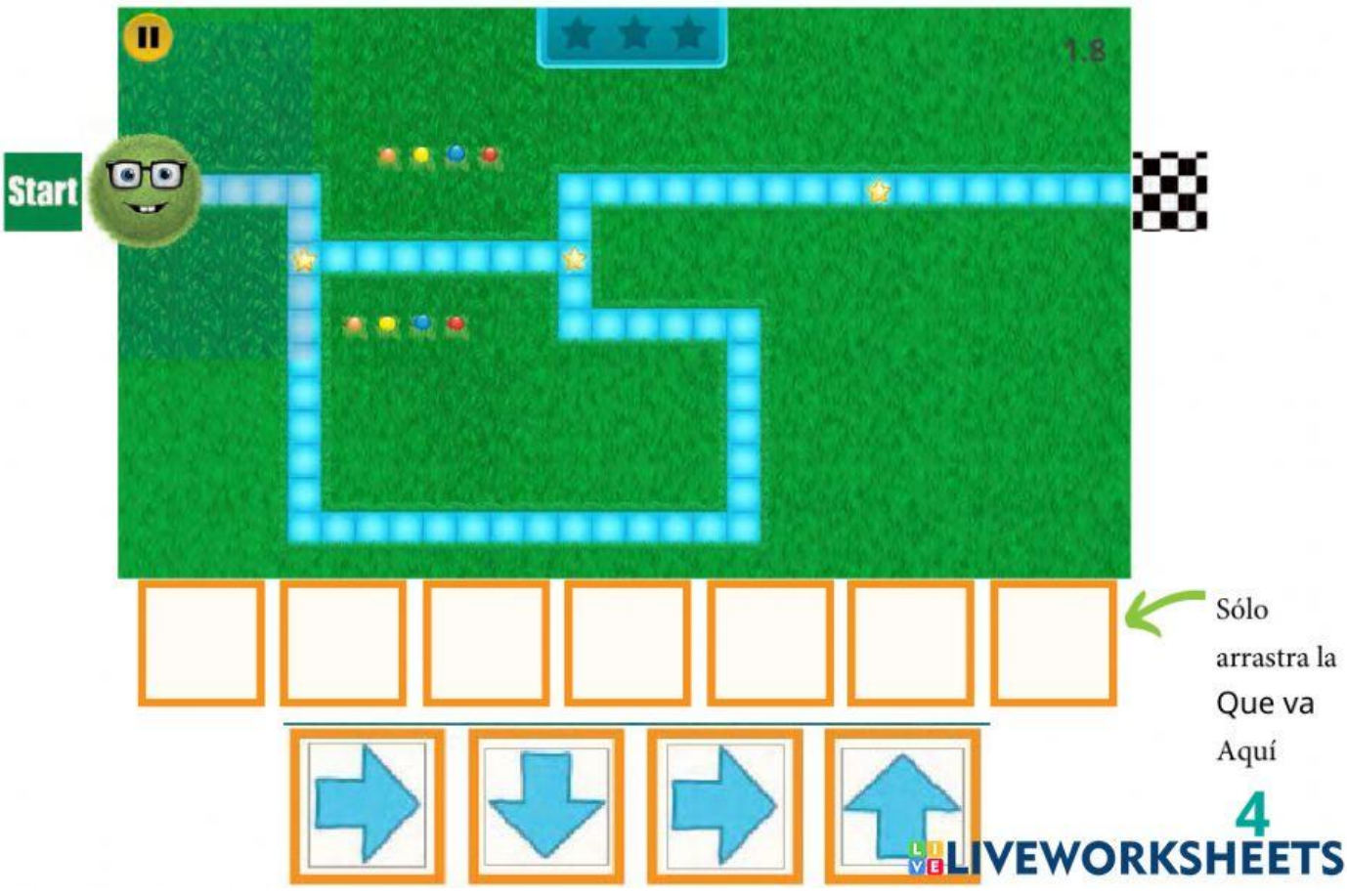


Sólo arrastra la Que va Aquí

LIVEWORKSHEETS

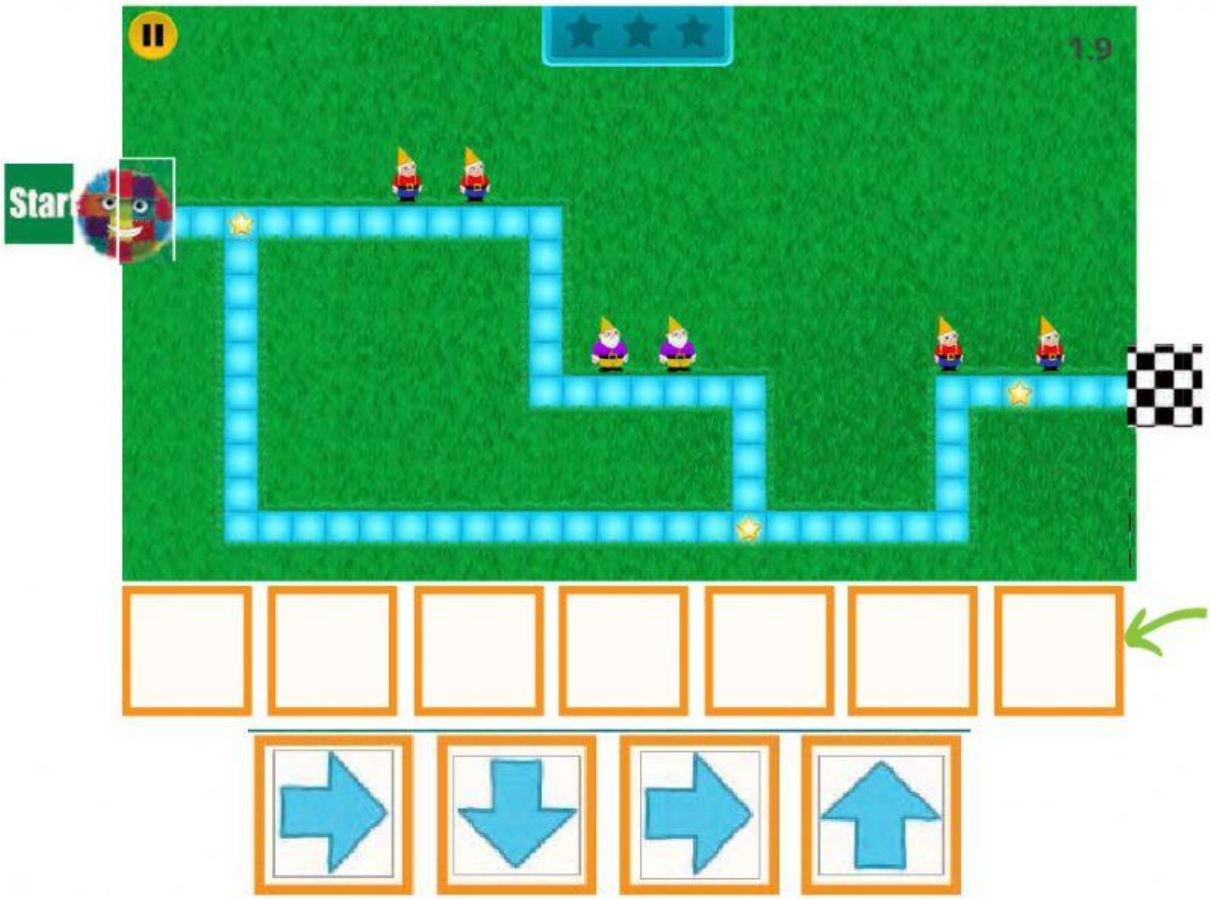


Sólo arrastra la Que va Aquí

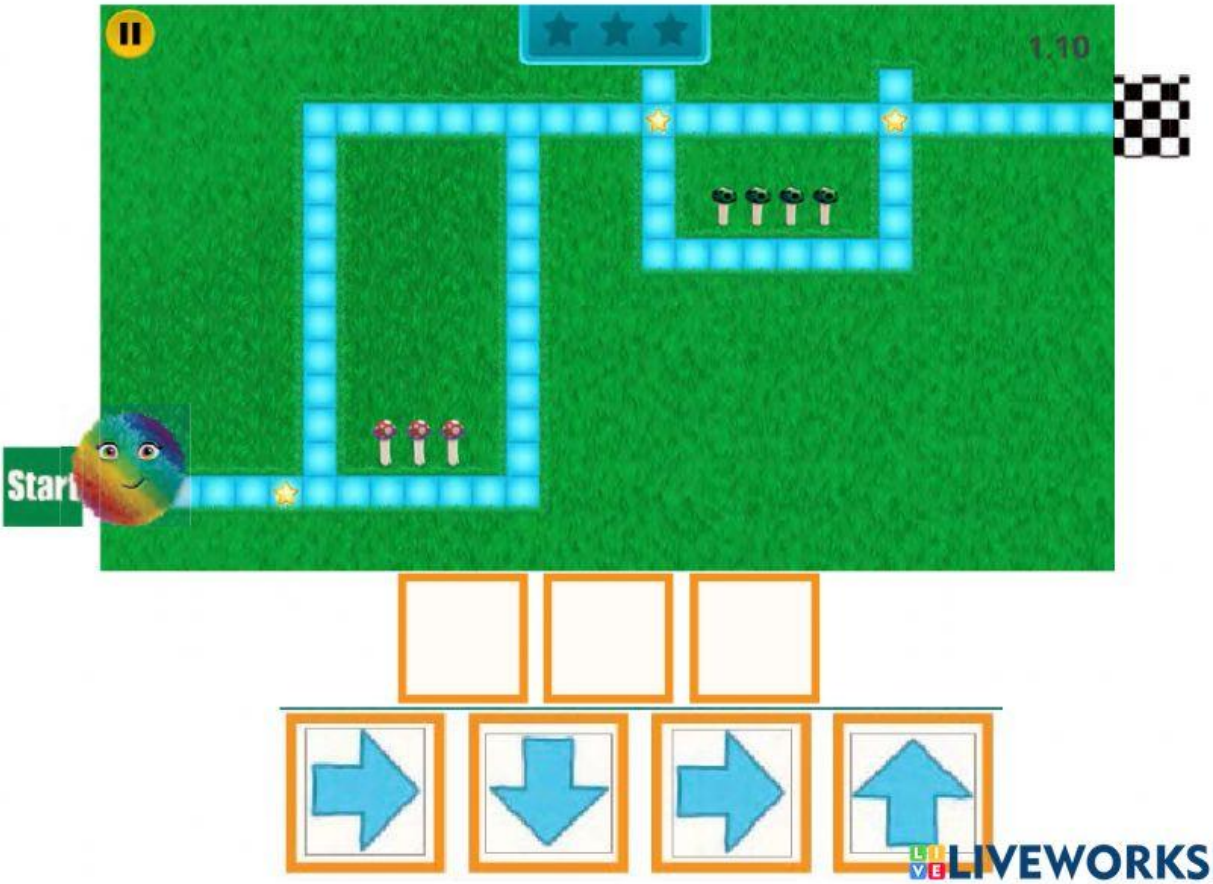


Sólo arrastra la Que va Aquí

LIVEWORKSHEETS

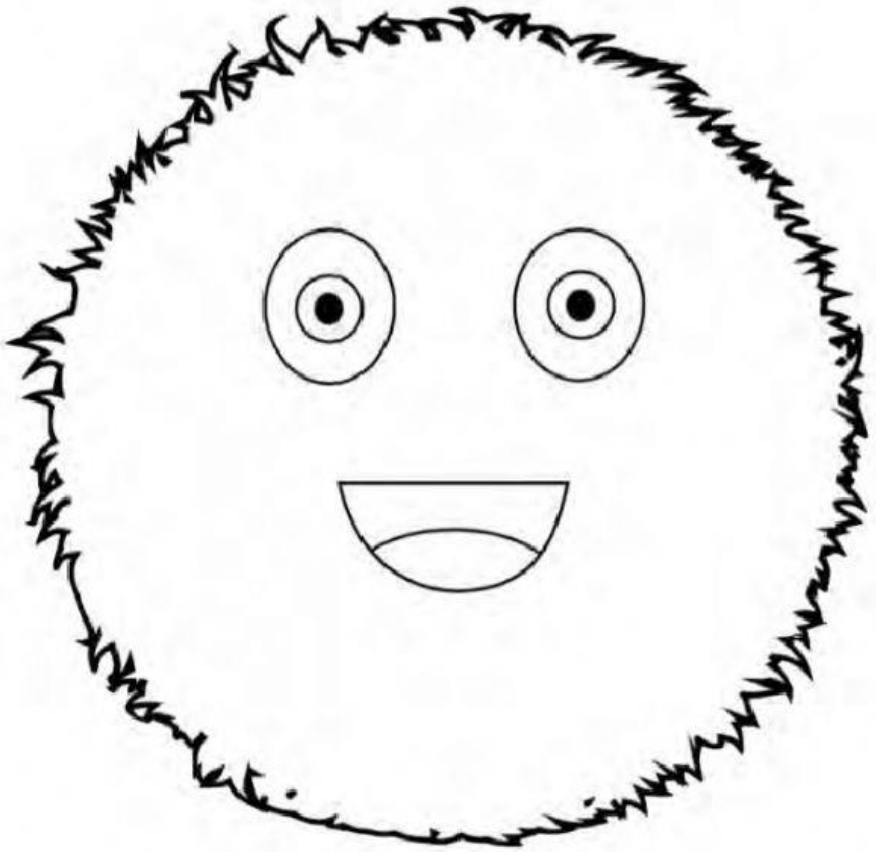


Sólo arrastra la Que va Aquí



LIVEWORKSHEETS

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:_____

LIVEWORKSHEETS