



Guía de trabajo autónomo

El trabajo autónomo es la capacidad de realizar tareas por nosotros mismos.

Centro Educativo: UP Rio Cuba
Educadora: Kimberly García Zúñiga
Nivel educativo: Segundo
Asignatura: Informática Educativa

Nombre de estudiante:
Sección:
Fecha:
Modalidad: Virtual A distancia



1. Me preparo para hacer la guía

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

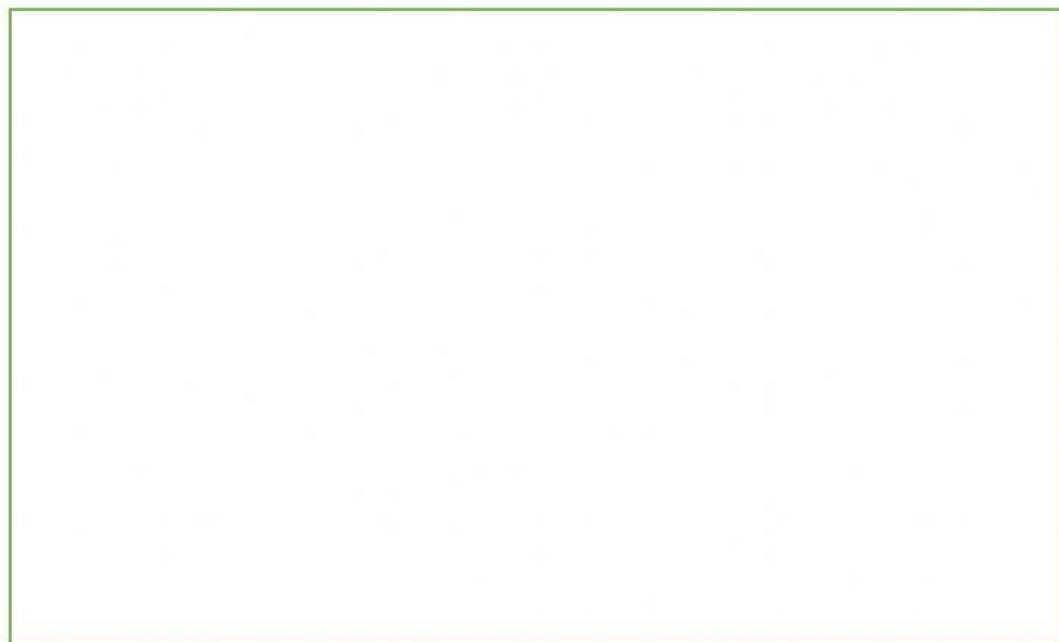
Materiales o recursos que voy a necesitar	Para elaborar este trabajo debo contar con: <ul style="list-style-type: none">Material impreso, lápiz, lapicero, tijeras, goma.Opcional, computadora o celular con conexión a Internet.
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	Realizo la GTA en un lugar limpio, agradable donde pueda concentrarse para realizar las actividades.
Tiempo en que se espera que realice la guía	• 1 hora y 20 minutos o el tiempo que requiera.
Criterios de Logro:	



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

Indicaciones:	<ul style="list-style-type: none">Necesito la guía y colaboración del padre, madre de familia o encargado.Leo las indicaciones y realizo lo que se solicita.
Actividad Inicial	Descubro qué son algoritmos, la intranet, secuencias y las herramientas de edición de Scratch.
Actividad de desarrollo	La persona encargada lee la información y las instrucciones, guía y supervisa el trabajo del estudiante. Algoritmos Un algoritmo es un conjunto ordenado de instrucciones, que conducen a la solución de un problema. Las personas diariamente utilizamos algoritmos para las tareas cotidianas como: hacer arroz, cepillarnos los dientes, alistarnos para ir a la escuela y demás. Ejemplo de un algoritmo para ponerse los zapatos.

Video de algoritmos



¿Qué es la intranet?

Red informática diseñada para que acceda una institución. Sirve para guardar información y comunicarse internamente. La intranet está compuesta por un servidor central (computadora madre) y los usuarios, que están conectados al servidor)

Ejemplo de una Intranet



¿Qué son secuencias?

Son un conjunto de acciones que suceden en un tiempo determinado y que determinan una acción. Es decir, una serie de pasos que realizo para realizar una tarea.

Ejemplo de una secuencia.





Herramientas de edición en Scratch

Scratch tiene una serie de herramientas que facilitan la edición de los objetos con los que trabajamos. Por ejemplo, podemos duplicar, borrar, agrandar y achicar objetos.

	Duplicar: Duplica Objetos, disfraces, sonidos, bloques y programas. (Shift+click para multiplicar la acción).
	Borrar: Borra Objetos, disfraces, sonidos, bloques y programas. (Shift+click para multiplicar la acción).
	Agrandar Objeto: Aumenta el tamaño de los Objetos. (Shift+click para acelerar esta acción).
	Achicar Objeto: Disminuye el tamaño de los Objetos (Shift+clic para acelerar esta acción).
	Ayuda: Muestra una ventana de ayuda en la parte derecha del entorno.



3. Pongo en práctica lo aprendido

Actividad de desarrollo:

El estudiante con la guía y supervisión completa **hoja de trabajo en casa #1, #2, #3 y #4**.

Con ayuda de un adulto, marco con X o coloreo, según corresponda.

Indicaciones, preguntas o matrices para auto regularse y evaluarse	Nivel de desempeño	Escala		Retroalimentación (respuesta o ejemplo explicativo)
		Si	No	
	Identifico la simbología que se me presenta.			
	Reconozco los componentes de la intranet.			
	Identifico la tarea que realiza la computadora.			
	Identifico los dispositivos de entrada y salida que utilizo para efectuar las actividades propuestas.			

Hoja de trabajo en casa #1

Algoritmos

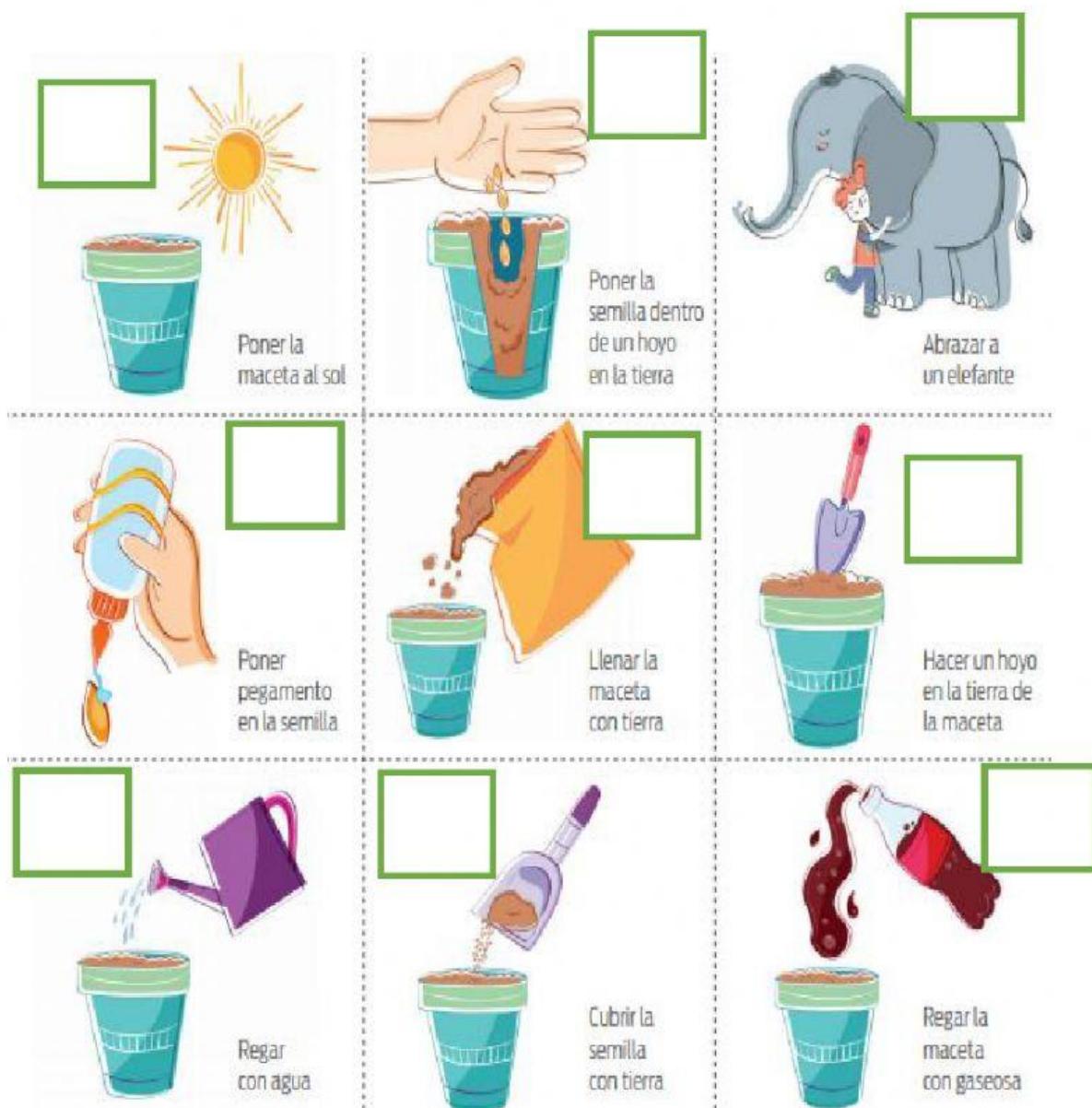
Indicaciones: La persona encargada lee las instrucciones, guía y orienta el trabajo del estudiante.

Observo muy bien las imágenes que se muestran.

Enumero los pasos necesarios para sembrar correctamente una planta.

Debo enumerar las imágenes en orden.

Sobran imágenes.





Añoto en el rectángulo, los pasos que se necesitan para hacer arroz. (Solicito ayuda a mi papá, mamá o encargado)

Los pasos deben estar **en orden**. Utiliza los espacios que necesitas, no hay problema sino los usas todos.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____



Hoja de trabajo en casa #2

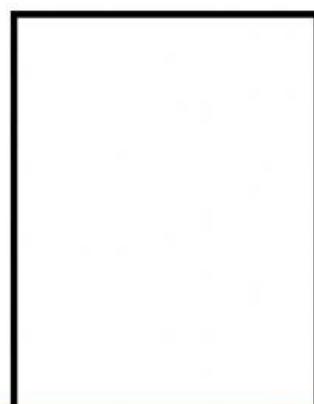
La intranet

Indicaciones: La persona encargada lee las instrucciones, guía y orienta el trabajo del estudiante.

Observo las imágenes de la parte inferior de la hoja.

Arrastro las imágenes para formar una intranet.

Escribo en el recuadro rojo el nombre de cada parte de la intranet, ya sea usuario o servidor.



Hoja de trabajo en casa #3

Las Secuencias

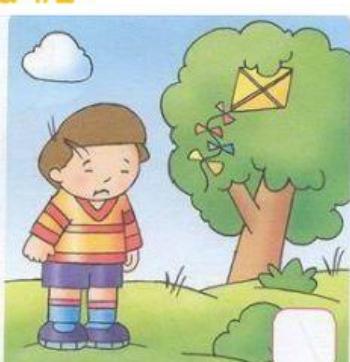
Indicaciones: La persona encargada lee las instrucciones, guía y orienta el trabajo del estudiante.

Añoto dentro de los recuadros de cada historia, los números del **1 al 4** de acuerdo al orden correcto de las imágenes para completar la secuencia de forma correcta.

Historia #1



Historia #2



Añoto en los recuadros, los números del **1 al 3**, de acuerdo al orden correcto para encender la computadora y trabajar en ella.



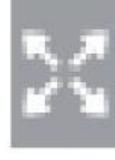


Hoja de trabajo en casa #4

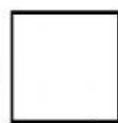
Las Herramientas de edición de Scratch

Indicaciones: La persona encargada lee las instrucciones, guía y orienta el trabajo del estudiante.

- 1- Encierro en un círculo las herramientas, de acuerdo con lo indicado a continuación.
 - a. Selecciono de la lista desplegable la herramienta que me permite **agrandar, borrar, achicar, duplicar los objetos y la ayuda** en caso de necesitarla, según corresponda cada imagen.



- 2- Completo los espacios en blanco con los dibujos que se muestran abajo.
 - a. Arrastro las herramientas de Scratch. Luego, leo atentamente y coloco la herramienta en el lugar correspondiente.



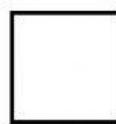
Si necesito **copiar** un objeto, ¿cuál herramienta debo utilizar?



Ocupo **agrandar** un objeto, ¿cuál herramienta debo usar?



Necesito **disminuir** el tamaño de un objeto, ¿Cuál herramienta uso?



Agregué un objeto que no era, ¿Con cuál herramienta lo **elimino**?



Si necesito **ayuda**, ¿Cuál herramienta debo utilizar?

