

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 <u>x</u>
---	---



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 concentrarte para realizar las actividades.
Tiempo en que se espera que realice la guía	<ul style="list-style-type: none"> 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	<p>La persona encargada lee la información y las instrucciones, guía y supervisa el trabajo del estudiante.</p> <p>Algoritmos</p> <p>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.</p> <p>Ejemplo de un algoritmo para ponerse los zapatos.</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Paso #1</p> </div> <div style="margin-left: 10px;">Buscamos las zapatillas</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Paso #2</p> </div> <div style="margin-left: 10px;">Metemos los pies dentro de las zapatillas</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Paso #3</p> </div> <div style="margin-left: 10px;">Nos amarramos los cordones</div> </div> </div>

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+click 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.**

Indicaciones, preguntas o matrices para auto regularse y evaluarse

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

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



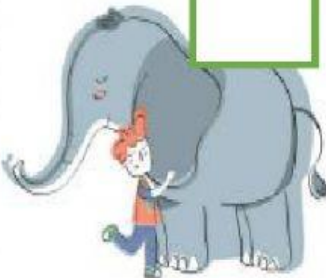






Indicaciones: La persona encargada lee las instrucciones, guía y orienta el trabajo del estudiante.

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.

 <p>Poner la maceta al sol</p>	 <p>Poner la semilla dentro de un hoyo en la tierra</p>	 <p>Abrazar a un elefante</p>
 <p>Poner pegamento en la semilla</p>	 <p>Llenar la maceta con tierra</p>	 <p>Hacer un hoyo en la tierra de la maceta</p>
 <p>Regar con agua</p>	 <p>Cubrir la semilla con tierra</p>	 <p>Regar la maceta con gaseosa</p>



Anoto 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

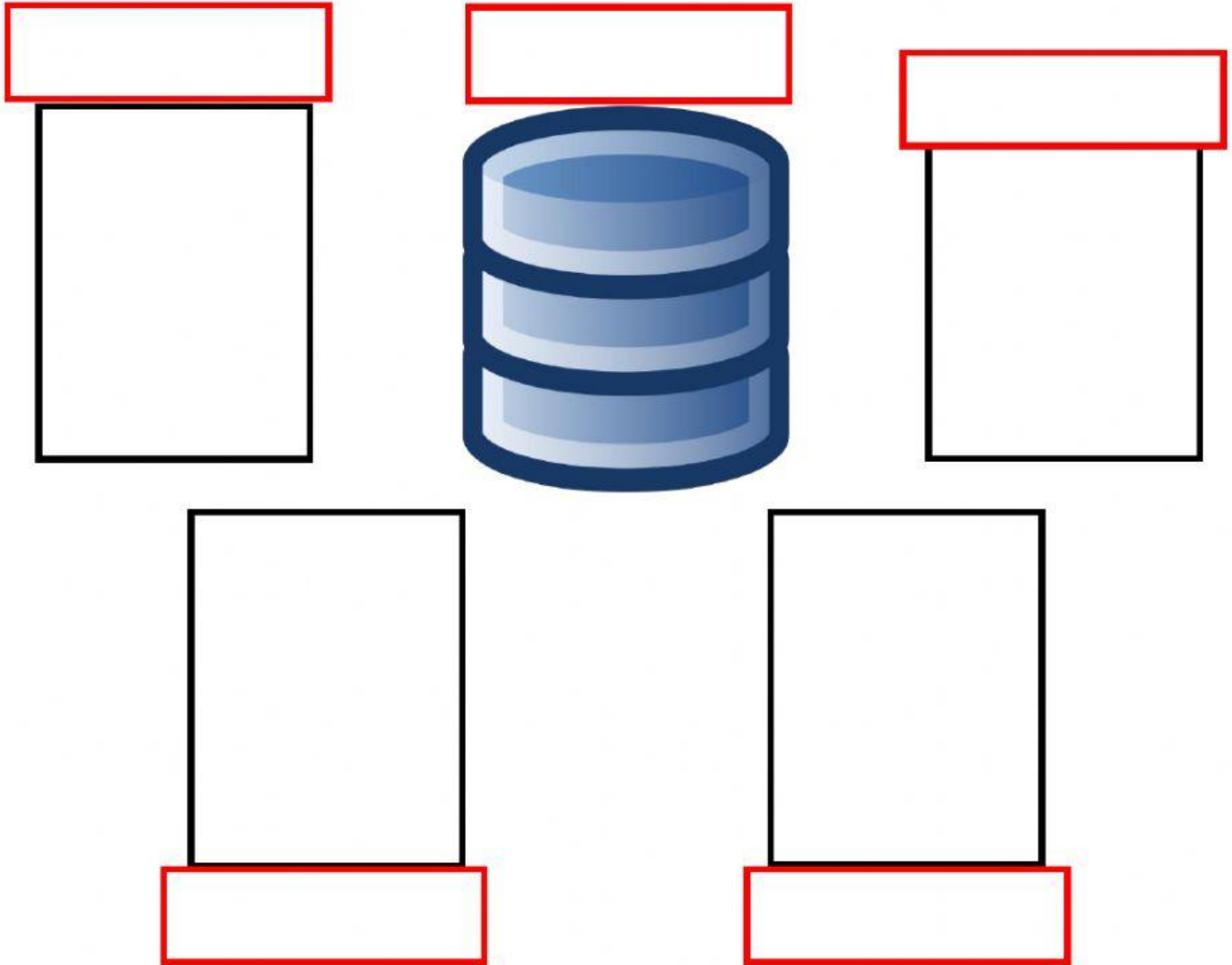
La intranet

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.



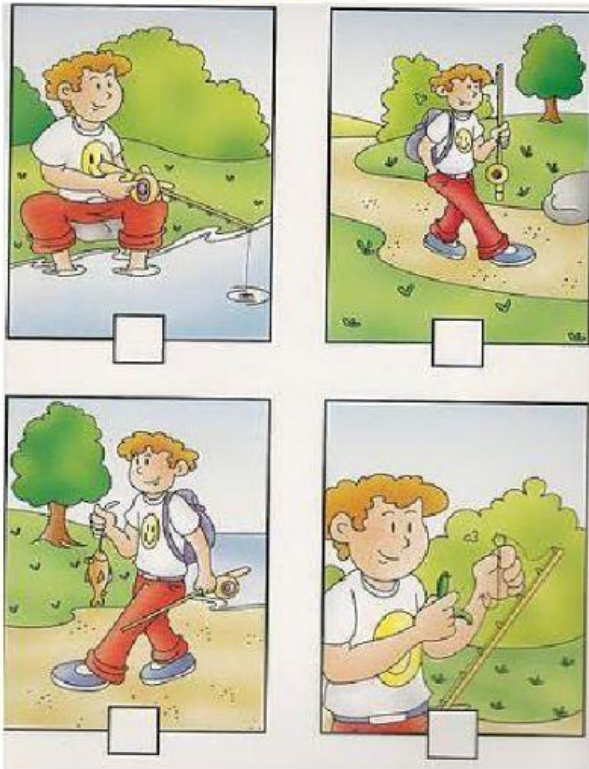
Hoja de trabajo en casa #3

Las Secuencias

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

Anoto 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.

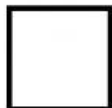
Historia #1



Historia #2



Anoto 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. Seleccione 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?

