



Estimada Familia:

Desde la materia **Computación** colgaremos las actividades semanalmente para que los alumnos de primer grado puedan trabajar acompañados de sus padres. Las resoluciones a los ejercicios podrán enviarlas mediante el siguiente formulario:

<https://forms.gle/i7CLstbgVbZ1Q8hS7>

De esta manera podrán asegurarse que la tarea realmente ha llegado al docente y recibirán una copia de sus respuestas al correo electrónico que hayan ingresado en el formulario.

Por lo cual, el correo electrónico jferreira@institutosvallecba.edu.ar sólo quedará para consultas particulares que deseen realizar.

Con respecto a las consignas, es importante señalar que lo que se evalúa es que los alumnos puedan entender los conceptos. Con esto me refiero a que no es de tanta importancia la forma de presentación del trabajo, sino la manera en que pensaron su resolución. Por ejemplo: una actividad se puede resolver de varias maneras:

1. Imprimiéndola, completándola a mano y enviando una foto.
2. Haciendo captura de pantalla desde el celular, editando la foto para completarla y enviando esa captura.
3. Copiando todo en la carpeta y enviando esa foto.
4. Copiando en la computadora las actividades y enviando un archivo.
5. Entre otras.

Más allá de la forma elegida, en todas se debe observar la resolución. No hay una única forma de resolver los ejercicios, y es bueno que esto sea así, ya que lo que se intenta evaluar es el camino por el cual lo abordaron y no tanto el resultado final (lo cual no quita que no sea importante). Igualmente, en la clase siguiente se retomarán las actividades dadas y se mostrará la solución de las mismas para que ustedes puedan chequear con lo que habían realizado.

Por último, habrá actividades que resulten más simples y otras que requieren más colaboración por parte de la familia. Entiendo que no todos los alumnos tienen las mismas facilidades, y a algunos les resulta más simple una actividad, a otros les es más complicada, y quizás alguno no la puede resolver. Esto es normal, ya que no todos somos iguales. Les pido que, en estos casos, se sientan en la libertad de agregar al mail en que envían la actividad un pequeño párrafo con estas observaciones. Esto nos será de mucha ayuda al momento de diagramar las próximas actividades y podremos tomar decisiones más acertadas para el acompañamiento de nuestros alumnos desde la escuela y la familia.

Desde ya muchas gracias y nos unimos en este difícil momento que a todos nos toca atravesar. Que la Virgen del Valle proteja a sus familias.

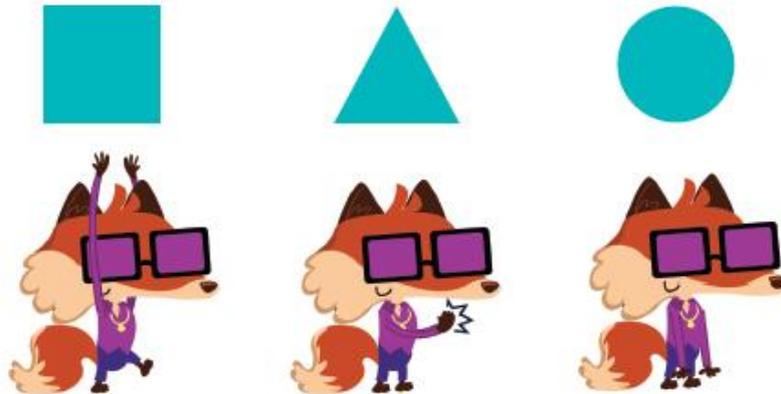
Javier Ferreira

Profe de Computación



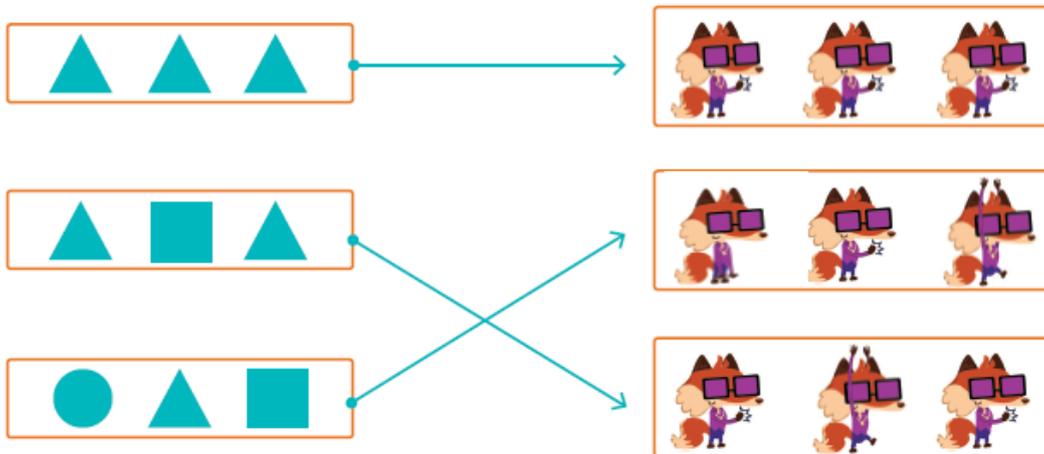
LUNES 01 DE JUNIO DE 2020

En la clase anterior bailando con Toto, y describimos un lenguaje de programación para enseñarle a bailar. Este lenguaje se conformaba por cuadrados, triángulos y círculos. Recordemos que cuadrado significaba levantar las manos, triángulo aplaudir y círculo bajar las manos.



Símbolos para indicar los pasos de baile

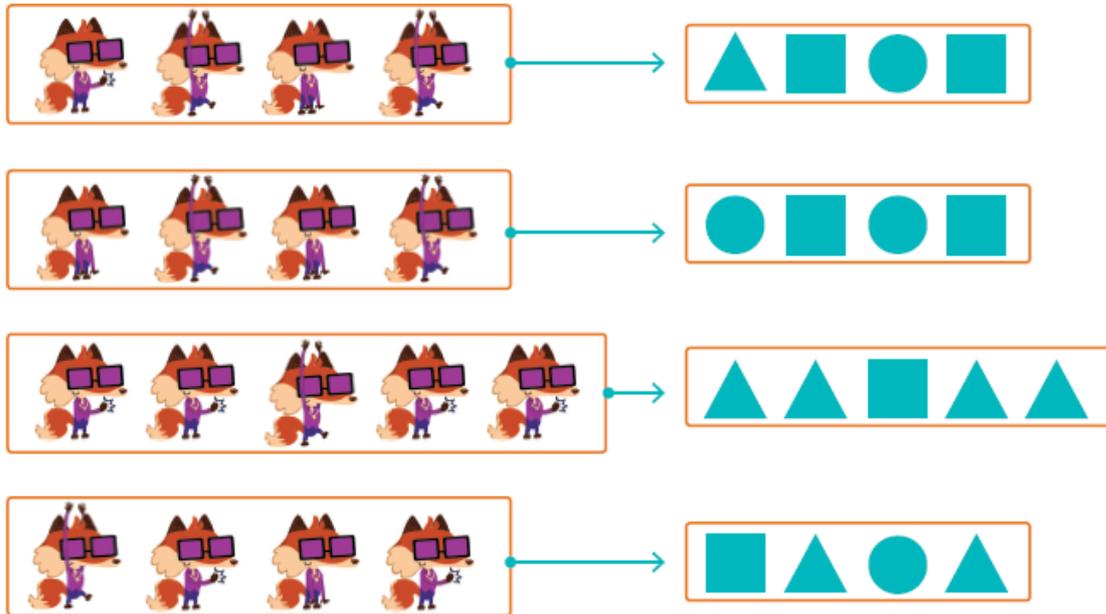
En la primera actividad debíamos unir la secuencia de figuras con los pasos de baile que se correspondían. Al unir con flechas nos debería haber quedado algo de la siguiente manera:



Secuencias de símbolos y los bailes que codifican



Luego, en la segunda actividad teníamos los pasos de baile, y la tarea era tratar de usar el lenguaje de figuras para describir sus bailes. De esta manera nos debería haber quedado algo de la siguiente pinta:



Coreografías de baile y sus codificaciones

Mediante el programa **Program.ar en casa** de la Fundación Sadosky, docentes de todo el país estamos subiendo videos explicativos de todas las fichas de los manuales que estamos utilizando.

Para ver la resolución de la ficha **¡Toto está a pleno!**, te invito a que accedas al siguiente video:

<https://youtu.be/2r65ukepY7c>

El objetivo de esta clase es jugar con números y realizar una **Mano Robot**. Es decir, haremos nuestros propios programas para dibujar números.

Pero, ¿Cuál va a ser nuestro lenguaje de programación?

Nuestro lenguaje de programación va a estar conformado por flechitas.

¿Se acuerdan que en la actividad anterior nuestro lenguaje de programación eran figuras (triángulos, círculos y cuadrados)?

Bueno, en este caso lo hemos cambiado. Esto quiere decir que los programas que hagamos sólo tendrán flechitas, y esa va a ser la manera de comunicarnos con la computadora en este caso.



En primer lugar, vamos a contar con una cuadrícula sobre la cual haremos nuestros programas se van a ejecutar:



Cuadrícula de dibujo

Cuando hablo de *ejecutar* me refiero a que el dibujo que haremos luego de leer el programa de flechitas lo haremos sobre esta cuadrícula.

Las siguientes son las instrucciones para programar la *Mano Robot*:

- | | | |
|---|---|---|
|  | MOVERSE UN CUADRADO HACIA ARRIBA
TRAZANDO UNA LÍNEA. |  |
|  | MOVERSE UN CUADRADO HACIA ABAJO
TRAZANDO UNA LÍNEA. |  |
|  | MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA DERECHA
TRAZANDO UNA LÍNEA. |  |
|  | MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA IZQUIERDA
TRAZANDO UNA LÍNEA. |  |

Instrucciones para programar la Mano Robot

Y estas instrucciones son las únicas que puede entender la Mano Robot.

Para ir comprendiendo esto un poquito más los invito a ver el siguiente video:

<https://youtu.be/zEbFnqlm448>

Luego resolveremos la actividad **¡A jugar con números!**

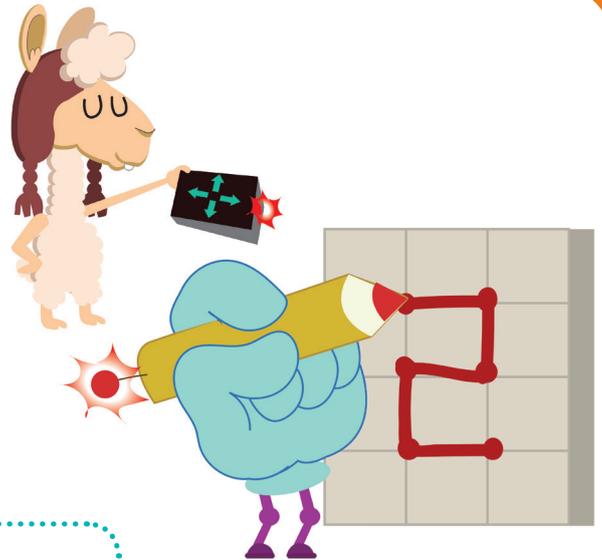
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

¡A JUGAR CON NÚMEROS!

¡TE PRESENTAMOS A LA MANO ROBOT, UNA MÁQUINA DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA PARA DIBUJAR NÚMEROS!



PARA COMENZAR A DIBUJAR, LA MANO ROBOT SE UBICA EN CUALQUIER PUNTO DE UNA CUADRÍCULA, Y LUEGO PUEDE EJECUTAR LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES.



MOVERSE UN CUADRADO HACIA ARRIBA TRAZANDO UNA LÍNEA.



MOVERSE UN CUADRADO HACIA ABAJO TRAZANDO UNA LÍNEA.



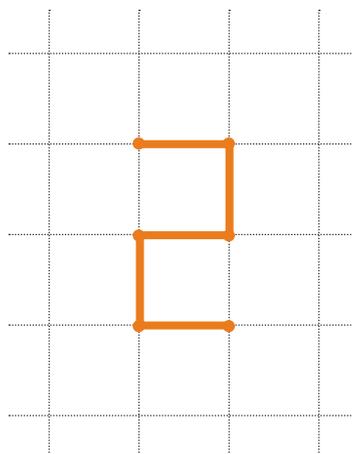
MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA DERECHA TRAZANDO UNA LÍNEA.



MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA IZQUIERDA TRAZANDO UNA LÍNEA.



1. USANDO EL LENGUAJE DE FLECHAS, ESCRIBÍ UN PROGRAMA PARA QUE LA MANO ROBOT DIBUJE EL NÚMERO 2. DEBERÍA QUEDAR ASÍ:

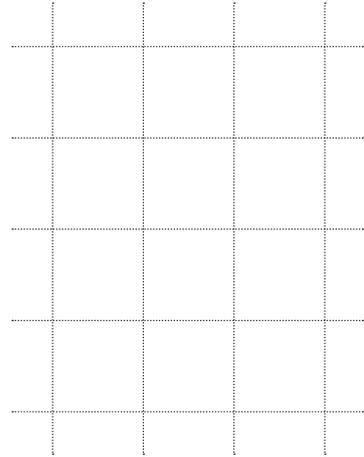
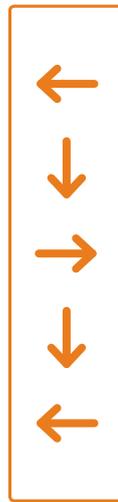
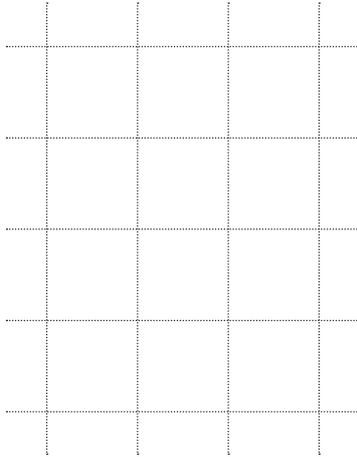


NOMBRE Y APELLIDO:

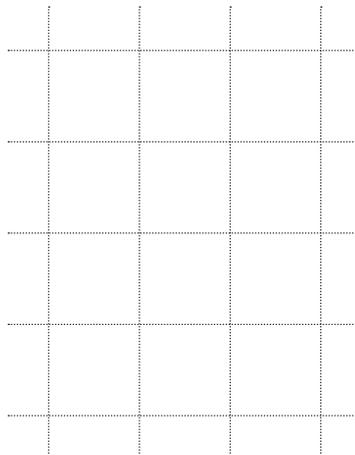
CURSO:

FECHA:

2. ¿QUÉ NÚMERO ESCONDEN ESTAS INSTRUCCIONES?
SEGUILAS UNA POR UNA DIBUJANDO SOBRE LA GRILLA.



3. AHORA ELEGÍ UN NÚMERO DEL 0 AL 9 Y ESCRIBÍ UN PROGRAMA PARA DIBUJARLO CON LA MANO ROBOT. CUANDO TERMINES, INTERCAMBIÁ LA FICHA CON LA DE UN COMPAÑERO Y DESCUBRÍ, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES, EL NÚMERO QUE ÉL PENSÓ.





ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberán cargar las fotos de la actividad completada **¡A jugar con números!** al siguiente formulario:

<https://forms.gle/i7CLstbgVbZ1Q8hS7>

Si desean ver un videíto de cómo cargar las tareas a través del formulario, les ofrecemos uno que muestra cómo hacerlo desde la computadora y otro de cómo hacerlo a través desde un celular:

- Desde la computadora: <https://youtu.be/i-1rp-Ecayg>
- Desde el celular: <https://youtu.be/H2s9dHg1AyU>

Hay tiempo para enviar la actividad hasta el miércoles 10 de junio