



Estimada Familia:

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

<https://forms.gle/M1cgQqSkSbhsCqvK7>

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 15 DE JUNIO DE 2020

¡Hola a todos! ¿Cómo andan? Espero que muy bien.

En la clase anterior estuvimos trabajando sobre el concepto **Alternativa Condicional** y resolvimos desafíos de *Pilas Bloques*. A diferencia de las actividades que veníamos realizando, la semana pasada añadimos un nuevo bloque llamado **Si... Si no...**

El propósito de esta nueva estructura (por estructura nos referimos al bloque recién nombrado) es para ofrecer que el programa realice otro tipo de acciones en caso de que la condición del bloque **Si** no sea verdadera.

Par practicar un poco, teníamos de tarea tres desafíos de pilas bloques (**¿Y si no?**) que los resolveremos a continuación.

En el primero teníamos dos escenarios posibles de ejecución:



Los dos escenarios iniciales del desafío

Y también había varias formas de resolverlo. En este caso sólo pondremos dos ejemplos de programas que resuelven el desafío:



Programa con dos apariciones del bloque **SI []**



Programa con el bloque **SI [] / SI NO**

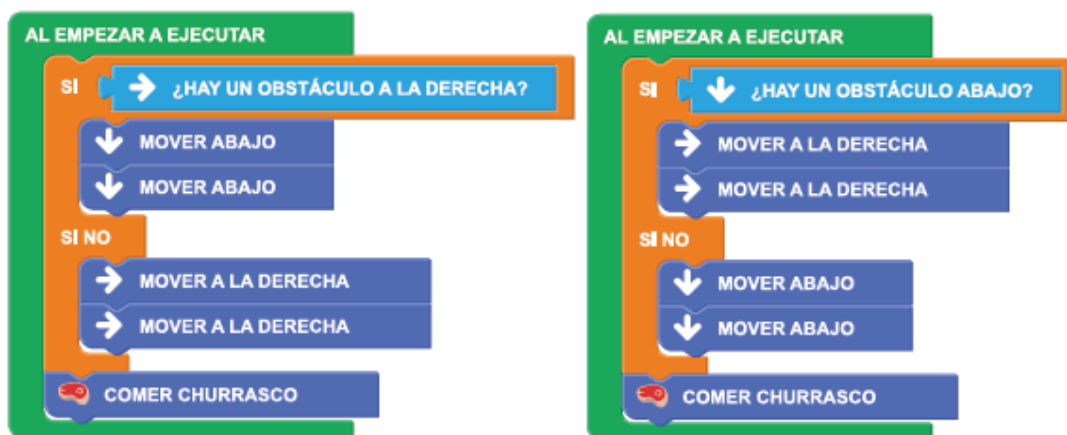


En el segundo desafío teníamos dos caminos posibles para comenzar. Podíamos empezar moviéndonos abajo o hacia la derecha de acuerdo a si hay obstáculos o no. Los escenarios posibles son los siguientes:



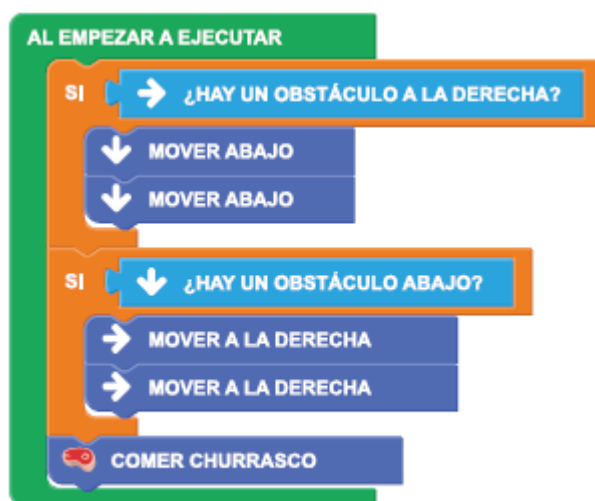
Escenarios del segundo desafío

También, tenemos varias formas de resolverlo, aunque les presentamos sólo dos posibles:



Programas que resuelven el segundo desafío de la serie "¿Y si no?"

Podrían haber propuesto los siguientes programas también que, si bien sirven para alcanzar los objetivos, no resultan del todo adecuados:

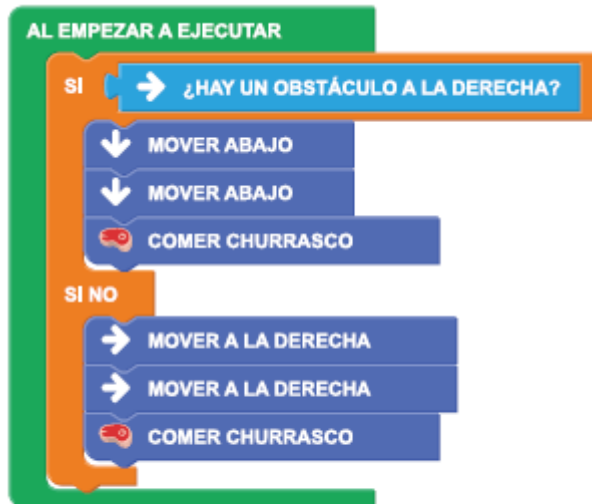


Ejemplo 1 de programa inadecuado

Un ejemplo es usar sólo el bloque **Si**, en lugar de **Si... Si no...**

Al igual que en el primer desafío, en este hay dos opciones mutuamente excluyentes, es decir: hay que ir hacia la derecha o hacia abajo, no hay ninguna otra opción. Alcanza, entonces, con chequear solo una de las condiciones.

Si sabemos que hay un obstáculo a la derecha, ¿hace falta chequear si hay uno abajo? ¿Y si sabemos que no hay uno abajo?"



Ejemplo 2 de programa inadecuado

Otra posibilidad es que incluyan **Comer Churrasco** en ambas ramas de **Si... Si No...**

Sin embargo, Duba tiene que comer el bife cuando lo alcance, independientemente de si para llegar hasta él se ha desplazado hacia abajo o hacia la derecha. “Más allá de si se mueve hacia abajo o hacia la derecha, Duba tiene que comer el churrasco, ¿no? Entonces, ¿hace falta incluir dos veces el bloque **COMER CHURRASCO**?”. Tener en cuenta que mientras menos bloques use el programa más eficiente será.

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 **¿Y si no?** te invito a que accedas al siguiente video:

<https://youtu.be/XyxH2R8ilrc>

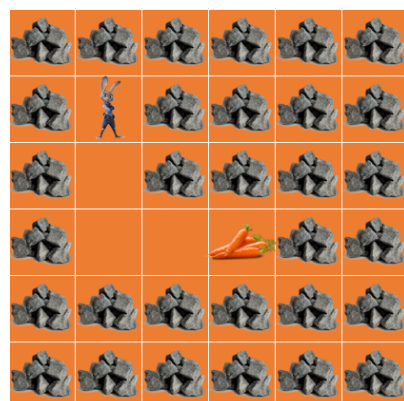
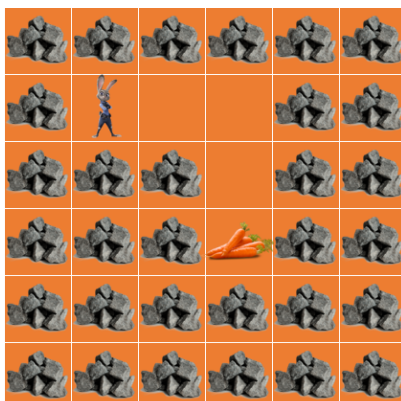
También pueden ver la explicación del profe en el siguiente enlace:

https://youtu.be/wTY_8t1nPpo

En esta clase seguiremos ejercitándonos en el uso del bloque **Si... Si no...** pero esta vez no será a través de pilas bloques, sino que dibujaremos nuestros propios bloques.

Veamos el siguiente ejemplo:

Acá se nos presentan dos escenarios en los que tenemos que armar un único programa para que el conejo llegue hasta donde está la zanahoria.



Fijémonos que en la primera imagen el conejo sólo puede ir dos veces a la derecha y dos veces abajo. Y en la segunda sólo puede ir dos veces abajo y luego dos veces a la derecha.



Para esto podríamos plantear el siguiente código:



Una cosa que puede ayudar es notar que las acciones se encuentran en color lila, las condiciones se encuentran en color celeste y los bloques condicionales se encuentran de color naranja.

También, es importante ver que el programa que hicimos recién no es el único que resuelve el desafío planteado. Ya que también podríamos haber preguntado si había un obstáculo abajo, y en tal caso comenzábamos moviéndonos a la derecha. Los invito a pensar cómo desarrollaríamos esa solución.

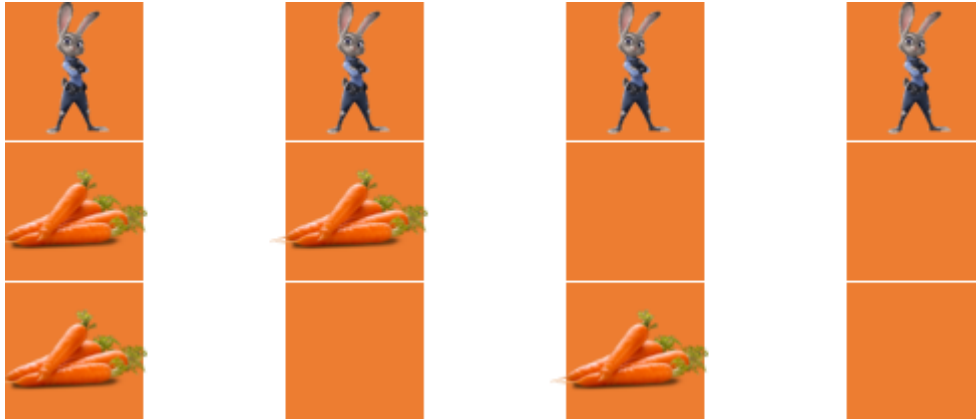
A continuación, les propongo crear los programas para distintos desafíos. No es necesario que recorten y peguen los bloques, ya que pueden hacer un collage (como hice en el ejemplo de arriba), o pueden dibujar los bloques en la carpeta de clases.

Los bloques con los que pueden trabajar en cada uno de los desafíos se mostrarán en cada una de las consignas. Es probable que haya bloques en la consigna que no sean necesario usarlos. Ustedes decidirán que bloques son necesarios y cuáles tendrán que utilizar más de una vez.



DESAFÍOS:

1. Realice un programa que permita al conejo llegar abajo. En caso de que haya zanahorias deberá comerlas. Tener en cuenta que el programa realizado debe servir para cualquiera de los 4 escenarios presentados abajo.



Se pueden utilizar los siguientes bloques:

COMER ZANAHORIA

MOVER ARRIBA

MOVER ABAJO

¿HAY ZANAHORIAS ACÁ?



MOVER A LA IZQUIERDA

MOVER A LA DERECHA

2. Realice un programa que permita al conejo comer la lechuga o la zanahoria según lo que le vaya apareciendo en el camino.
Recuerden que el mismo programa tiene que servir para los 4 casos, y no debe comer lechuga donde haya zanahoria, ni tampoco zanahoria donde haya lechuga.





Se pueden utilizar los siguientes bloques:

↑ MOVER ARRIBA

← MOVER A LA IZQUIERDA

↓ MOVER ABAJO

→ MOVER A LA DERECHA



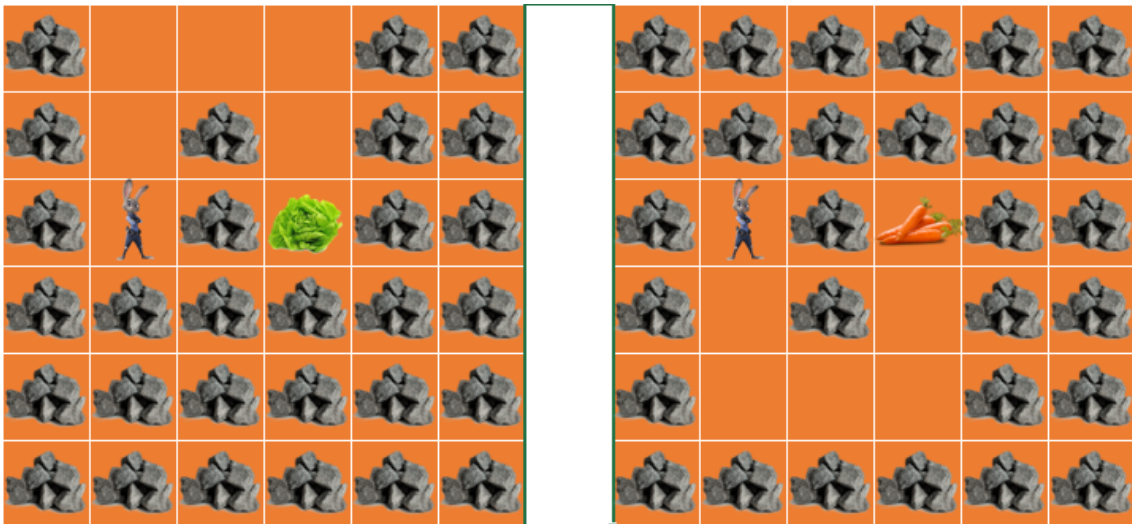
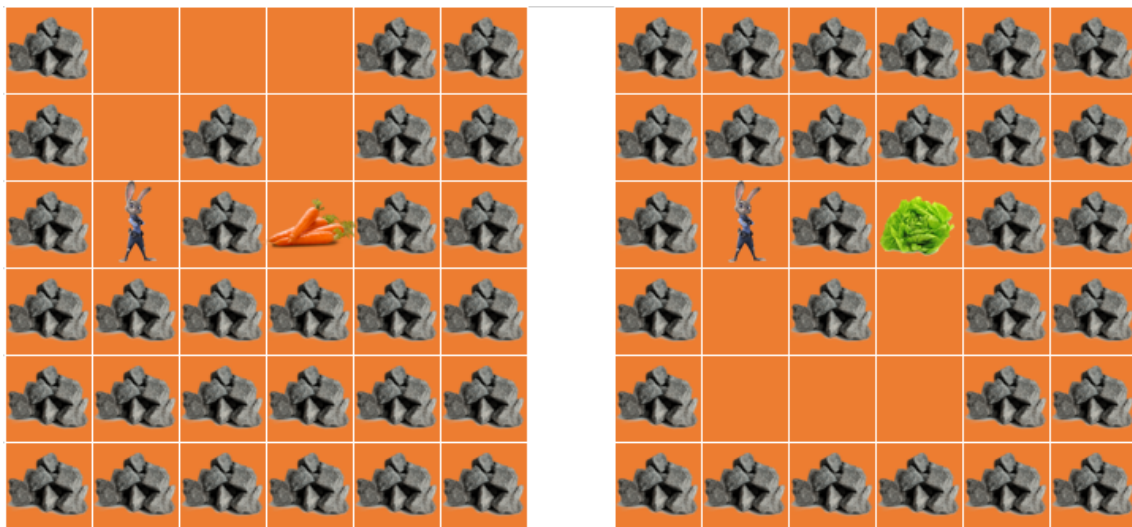
¿HAY ZANAHORIAS ACÁ?

¿HAY LECHUGA ACÁ?

COMER ZANAHORIA

COMER LECHUGA

3. Realice un programa que permita al conejo alcanzar la lechuga o las zanahorias.
Recuerden que el mismo programa tiene que servir para los 4 casos.



Se pueden utilizar los siguientes bloques:

↑ MOVER ARRIBA

→ MOVER A LA DERECHA

↓ MOVER ABAJO



¿HAY ZANAHORIAS ACÁ?

¿HAY LECHUGA ACÁ?

COMER ZANAHORIA

COMER LECHUGA



→ ¿HAY UN OBSTÁCULO A LA DERECHA?

← ¿HAY UN OBSTÁCULO A LA IZQUIERDA?

↓ ¿HAY UN OBSTÁCULO ABAJO?

↑ ¿HAY UN OBSTÁCULO ARRIBA?



Cualquier consulta que tengan no duden en enviarme un correo electrónico y trataremos de evacuarla a la brevedad.

Les mando un abrazo grande y ¡que anden muy bien!

ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberán cargar las fotos de los programas de los tres desafíos propuestos al siguiente formulario:

<https://forms.gle/M1cgQgSkSbhsCqvK7>

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>

Para descargar las consignas en formato .docx (Archivo de Word) puedes hacer click aquí.

Hay tiempo para enviar la actividad hasta el viernes 26 de junio

Nota:

*Para editar los trabajos una herramienta que puede serles de utilidad es **Herramienta Recortes** que se encuentra en los accesorios de Windows. Quizás recortando parte de la pantalla y copiando eso a Paint, Word u otro programa de edición sea más cómodo para los alumnos al momento de trabajar con los desafíos desde la computadora.*

¡Un abrazo!

Javier