



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 por correo electrónico a jferreira@institutosvallecba.edu.ar aclarando en el **Asunto** del mensaje: **<curso><división> - <nombre y apellido> <fecha de clase>**. Al final del enunciado de cada actividad se explicará la modalidad de envío.

Por otro lado, les comento que estoy recibiendo todos los trabajos que me envían. Al momento de visualizarlos respondo con **Recibido**, aunque esta respuesta no es inmediata. Sí trataré de responder en el día aquellos correos con consultas, de modo que esto no sea una traba al momento de encarar la actividad.

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



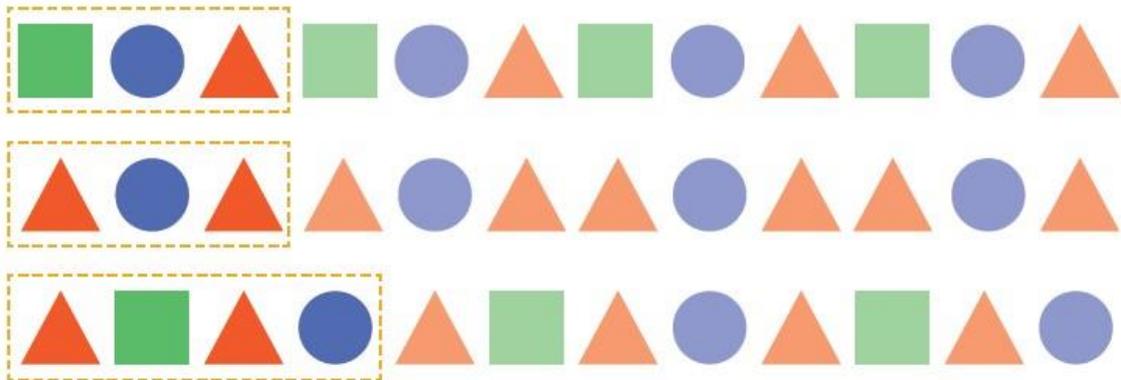
VIERNES 3 DE ABRIL DE 2020

Seguimos trabajando sobre PATRONES. En la clase anterior vimos que un patrón era un conjunto de elementos que se repetían cada cierto tiempo. Pusimos como ejemplo las estaciones del año, los colores que se van repitiendo en los tiempos de un semáforo o la senda peatonal.

En la primera actividad trabajamos sobre un mural con tres secuencias y completamos las figuras que faltaban:

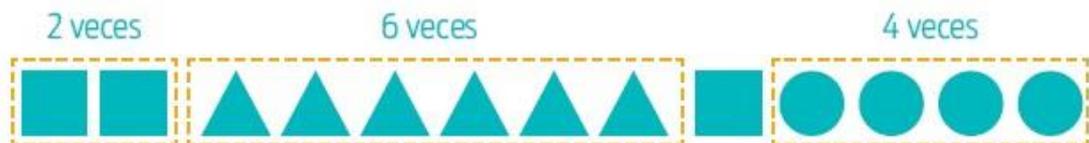
SECUENCIA DE DIBUJOS	ELEMENTO(S) FALTANTE(S)

En la segunda tratamos de reconocer el patrón que se repetía en cada una de las secuencias:



Y finalmente trabajamos sobre figuras que representaban pasos de baile, y estuvimos armando nuestra coreografía.

En primer lugar, observamos la coreografía de Toto en la que debíamos ver cuántas veces se repetía cada paso de baile:



La coreografía con todas las repeticiones marcadas

Luego tratamos de simplificar esa coreografía utilizando menos símbolos. Acá hay dos opciones:



The diagram consists of two rectangular boxes with orange borders. The left box contains three rows of text and shapes: 'Repetir 2 veces' next to a teal square, 'Repetir 6 veces' next to a teal triangle, and 'Repetir 4 veces' next to a teal circle. The right box contains a sequence of shapes with multiplication symbols: a teal square followed by 'x2', a teal triangle followed by 'x6', a teal square, and a teal circle followed by 'x4'.

Dos maneras de expresar las repeticiones de la coreografía

Y en el último punto nos tocó crear nuestra propia coreografía, teniendo en cuenta que cada figura representa un paso distinto.

El objetivo de esta clase es seguir profundizando sobre los patrones para reducir pasos en nuestro programa.

Actividad 1: *Actividad en computadora (requiere acceso a internet)*

- a) Ingresar a la página <http://pilasbloques.program.ar/online/#/libros/1>
- b) Buscar la secuencia **Más Churrascos para Duba**. Son 3 desafíos. Tratar de resolverlos.

CAPÍTULO 4: REPETICIÓN

MÁS CHURRASCOS PARA DUBA



The screenshot shows the 'PilasBloques' interface. On the left is a 10x10 grid challenge with a puma character and various obstacles. Below the grid is the challenge text: 'MÁS CHURRASCOS PARA DUBA DESAFÍO 1 : PUEDE LA PUMA LLEGAR AL CHURRASCO USANDO SOLO UNA VEZ EL BLOQUE MOVER? ¿SABÍAS QUÉ...?'. On the right is the code editor with blocks: 'AL EMPEZAR A EJECUTAR', 'MOVER A LA DERECHA', 'COMER CHURRASCO', and 'REPETIR 10 VECES'. A blue arrow points from the 'REPETIR' block to the challenge text, labeled 'Paso 1: Leer la consigna'. Another blue arrow points from the 'AL EMPEZAR A EJECUTAR' block to the 'COMER CHURRASCO' block, labeled 'Paso 2: Mover los bloques para completar el desafío'. A third blue arrow points from the 'EJECUTAR' button to the right side of the interface, labeled 'Paso 3: Ejecutar el programa para ver si el desafío se completó o no'.

Tratar de usar el bloque de repetición para ahorrar bloques y reducir el programa.

- c) Hacer la secuencia **Las líneas de Coty**. Son 3 desafíos. Ejemplo de resolución del primero:



Plataformas Principal 1er Ciclo 2do Ciclo Acerca de <Program.AR/> 1

EJECUTAR ABRIR GUARDAR

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER ARRIBA DIBUJANDO
- MOVER ABAJO DIBUJANDO
- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- MOVER IZQUIERDA DIBUJANDO
- SALTAR ABAJO
- SALTAR ARRIBA
- SALTAR DERECHA
- SALTAR IZQUIERDA
- REPETIR 10 VECES

AL EMPEZAR A EJECUTAR

LAS LÍNEAS DE COTY
DESAFÍO 1
LA LLAMA QUIERE DIBUJAR CUATRO LÍNEAS. ¿QUÉ ES LO QUE SE REPITE ESTA VEZ?
¿SABÍAS QUÉ...?

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- SALTAR DERECHA

Se repite cuatro veces.

Solución secuencial

AL EMPEZAR A EJECUTAR

REPETIR 4 VECES

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- SALTAR DERECHA

Solución esperada

Actividad 2:



PROGRAMAS QUE HACEN LO MISMO



LA PUMA DUBA QUIERE COMER SU CHURRASCO PERO SE LE MEZCLARON LOS PROGRAMAS Y NO SABE CÓMO LOGRARLO!

1. RECORTÁ LOS ESCENARIOS Y PROGRAMAS QUE ESTÁN EN LA OTRA HOJA Y PEGALOS PARA QUE LA PUMA PUEDA ALIMENTARSE COMO CORRESPONDE.

	ESCENARIO	PROGRAMA SECUENCIAL	PROGRAMA CON REPETICIÓN
PANEL 1			
PANEL 2		<p>AL EMPEZAR A EJECUTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> ↑ MOVER ARRIBA ↑ MOVER ARRIBA ↑ MOVER ARRIBA ↑ MOVER ARRIBA → MOVER A LA DERECHA 🍖 COMER CHURRASCO 	



ESCENARIO	PROGRAMA SECUENCIAL	PROGRAMA CON REPETICIÓN
PANEL 3		

¡ATENCIÓN!

TENÉS QUE ENCONTRAR DOS PROGRAMAS DISTINTOS PARA CADA ESCENARIO: UNO QUE USE REPETICIONES Y OTRO QUE NO.



	<p>AL EMPEZAR A EJECUTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ MOVER ABAJO ↓ MOVER ABAJO ↓ MOVER ABAJO ↓ MOVER ABAJO COMER CHURRASCO 	<p>AL EMPEZAR A EJECUTAR</p> <p>REPETIR 4 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> ↑ MOVER ARRIBA <p>REPETIR 4 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> → MOVER A LA DERECHA <p>COMER CHURRASCO</p>
	<p>AL EMPEZAR A EJECUTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ MOVER ABAJO → MOVER A LA DERECHA COMER CHURRASCO 	<p>AL EMPEZAR A EJECUTAR</p> <p>REPETIR 4 VECES</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ MOVER ABAJO <p>COMER CHURRASCO</p>

Recuerden que en caso de no poder imprimir las figuras pueden dibujar en la carpeta el cuadro y graficar los bloques.



ESCUELA NUESTRA SEÑORA DEL VALLE

ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberá enviar una foto **sólo de la actividad 2** (cuadro de recorte y pego) al correo electrónico del docente con el asunto establecido. La actividad 1 es para que puedan jugar un rato y entender cómo funciona el bloque *repetición*.

Ejemplo: Si el nombre del alumno es Juan Pérez de 2do B y las actividades corresponden a la clase del 27/03, entonces el asunto del correo será: **2B – Juan Pérez – 27/03**

Hay tiempo para enviar la actividad hasta el LUNES 13 de abril