



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/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

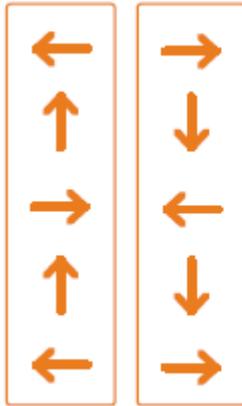


LUNES 15 DE JUNIO DE 2020

En la clase anterior estuvimos trabajando con la **Mano Robot**.

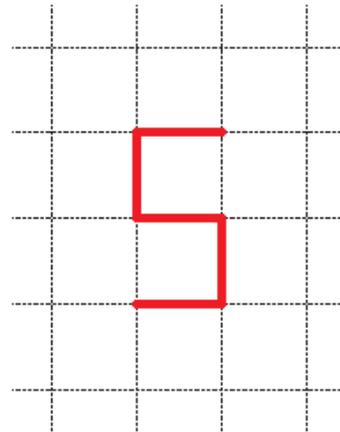
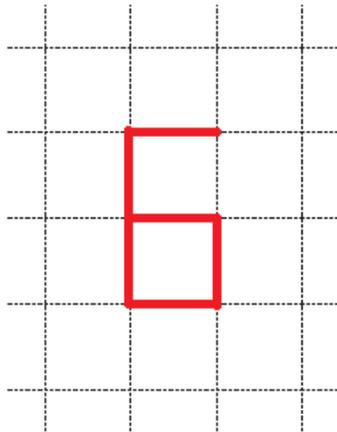
¿Qué era la Mano Robot? Una máquina de última tecnología para dibujar números. Pero para hacer funcionar esa máquina debíamos seguir una serie de instrucciones determinadas por líneas que se movían hacia distintos lados.

De este modo, podíamos hacer un programa que dibuje el número 2:



Dos programas distintos para dibujar el número 2

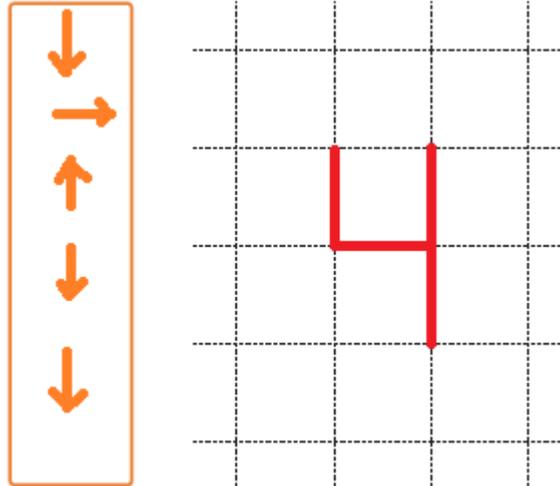
O también podíamos ver qué números se dibujaban a partir de una serie de instrucciones (consigna 2):





En la tercera consigna debían escribir un programa (de flechitas) para dibujar un número que ustedes elijan con la Mano Robot.

En este caso, dibujamos el número 4 con las siguientes instrucciones:



Fijémonos que el programa realizado no es el único que puedo usar para dibujar el 4. Podría haber creado otros comenzando desde otros puntos y sería totalmente válido, es decir, cumpliría con el objetivo.

*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/5yAan2p58i8>

El objetivo de esta clase es tratar de corregir errores en los programas. Muchas veces queremos hacer programas que resuelvan algún problema, pero cuando los ejecutamos realizan cualquier otra cosa, menos lo que quisiéramos que hagan.

La idea de esta clase es poder visualizar estos errores y poder corregirlos.

Para esto, los invito a realizar la siguiente actividad llamada: **Ayudamos a Coty y a Duba.**

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

https://youtu.be/3Vu_hvditi4

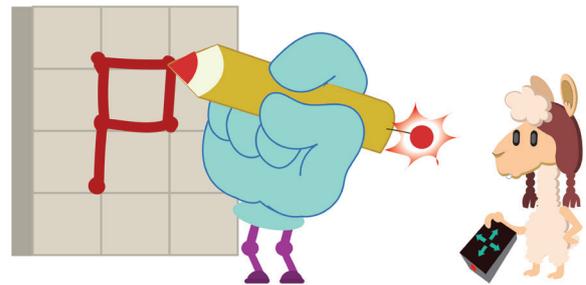
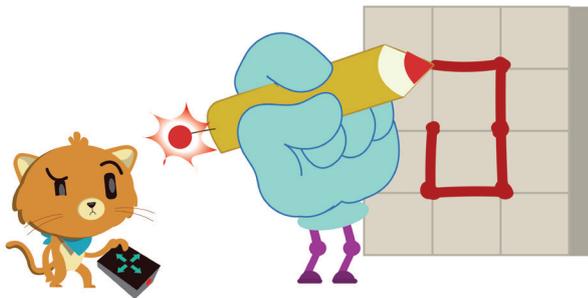
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

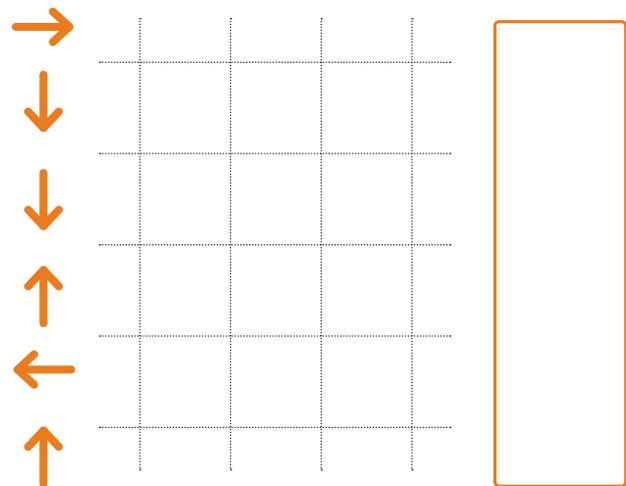
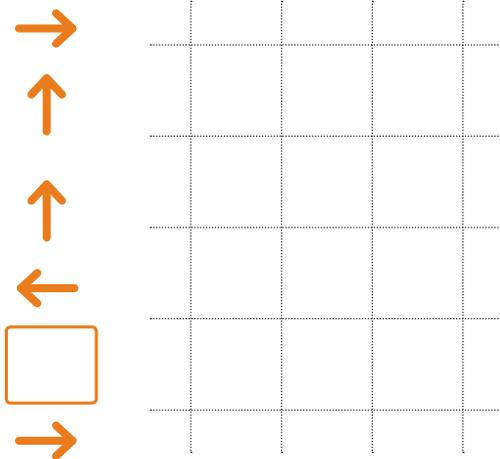
FECHA:

AYUDAMOS A COTY Y A DUBA

LA PUMA DUBA Y LA LLAMA COTY ESCRIBIERON PROGRAMAS PARA LA MANO ROBOT, PERO ALGUNAS COSAS NO SALIERON COMO SE IMAGINABAN.



ESCRIBÍ ACÁ
EL PROGRAMA
CORREGIDO



1. DUBA ESCRIBIÓ UN PROGRAMA PARA DIBUJAR UN 9, PERO SE OLVIDÓ DE UNA INSTRUCCIÓN. ¿LA AYUDÁS A COMPLETARLO?

2. COTY QUISO DIBUJAR UN 0, PERO SE EQUIVOCÓ EN EL ORDEN DE DOS INSTRUCCIONES. AYUDALA A CORREGIR EL PROGRAMA.



ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberán cargar las fotos de la actividad completada **Ayudamos a Coty y a Duba** al siguiente formulario:

<https://forms.gle/M1cgQqSkSbhsCqvK7>

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