PLAN DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA

MARZO 2020

ESPACIO: COMPUTACIÓN

AÑO: TERCERO

PROFESORA: ANDREA CABRAL

Code.org

PRIMERA SEMANA

- Repasamos lo que sabemos. Resolvemos los desafíos de este nivel:

https://studio.code.org/s/coursec-2017/stage/2/puzzle/2

- Si te animás reolvé el siguiente también

https://studio.code.org/s/coursec-2017/stage/3/puzzle/2

SEGUNDA SEMANA

- Resolé los desafíos del siguiente nivel. Se agregan dos bloques: JUNTA y REPETIR. Recordá que debés usar la menor cantidad de bloques posibles, aprovechá que tenés el bloque REPETIR

https://studio.code.org/s/coursec-2017/stage/5/puzzle/2

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA: Fiesta de baile

https://studio.code.org/s/dance-2019/stage/1/puzzle/1

Para los papás: Programación Orientada a Objetos (POO)

La programación es el desarrollo del software mediante la escritura de un código en un lenguaje determinado. Cuando hablamos de Programación Orientada a Objetos con niños esta escritura se aborda a través de entornos gráficos que proponen el diseño de animaciones, historias interactivas, juegos y creaciones artísticas o expresivas. Esta forma de programación trabaja con objetos, sus “propiedades” (o sea, sus características y “métodos”) y las funcionalidades que esos objetos tienen.

En el cole trabajamos desde primer grado con el sitio CODE.ORG que propone desafíos en lo que llama LA HORA DE CÓDIGO, es decir que cada ejercicio se completa en una hora donde los alumnos adquieren habilidades en el pensamiento computacional, previas al uso de SCRATCH para desarrollar animaciones y juegos.