



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/5FtwHiiyC4hurBar5>

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

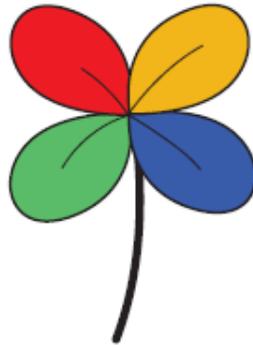


JUEVES 14 DE MAYO DE 2020

En la clase anterior vimos que existen diversos algoritmos para resolver un solo problema, y en algunos se pueden cambiar las órdenes de lugar y aun así se puede obtener el mismo resultado.

Pudimos observar a través de la actividad de la clase pasada, “**Coty, la Artista**”, que una flor se podía pintar con los mismos colores siguiendo distintas secuencias de pasos.

La flor pintada con ambos algoritmos quedó de la siguiente manera:



El dibujo de la llama Coty, coloreado según los algoritmos

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 **Coty, la artista**, te invito a que accedas al siguiente video:

<https://youtu.be/6p06uP233TI>

El objetivo de esta clase es trabajar con **programas**. Pero, ¿qué es un programa?

Es un *algoritmo* interpretado por una máquina. Esto quiere decir que la máquina entenderá el algoritmo cuando se lo escribamos.

¿Y de qué modo le escribimos a una máquina un programa?

Esto se hace a través de un **lenguaje de programación**, que es una forma compuesta por símbolos para que las computadoras entiendan lo que les queremos decir.

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

<https://youtu.be/cYUhHIFspQ>

Luego resolveremos la actividad **¡Toto está a pleno!**

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

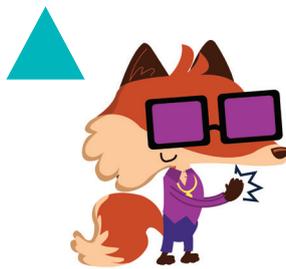
FECHA:

¡TOTO ESTÁ A PLENO!

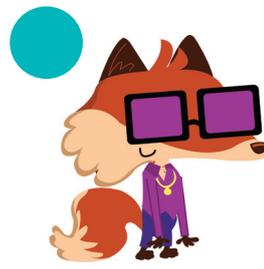
CADA VEZ QUE EL ZORRO TOTO ESCUCHA MÚSICA NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR. POR ESO, INVENTÓ UN LENGUAJE PARA DESCRIBIR SUS COREOGRAFÍAS. CADA UNA DE LAS FIGURAS QUE SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN INDICA UN PASO DE BAILE.



MANOS ARRIBA



APLAUDIR



MANOS ABAJO

1. UNÍ CADA SECUENCIA DE FIGURAS CON LOS PASOS DE BAILE QUE CORRESPONDEN.

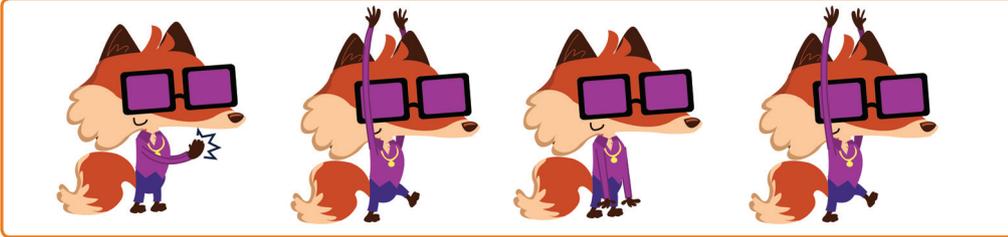


NOMBRE Y APELLIDO:

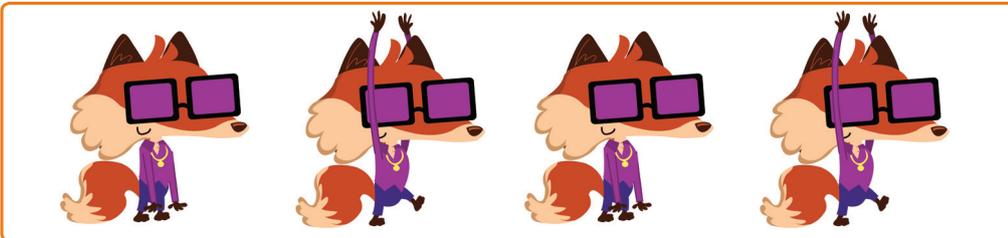
CURSO:

FECHA:

2. TOTO NO PARA DE MOVERSE. ¡ESTÁ A PLENO!
USÁ EL LENGUAJE DE LAS FIGURAS PARA DESCRIBIR SUS BAILES.



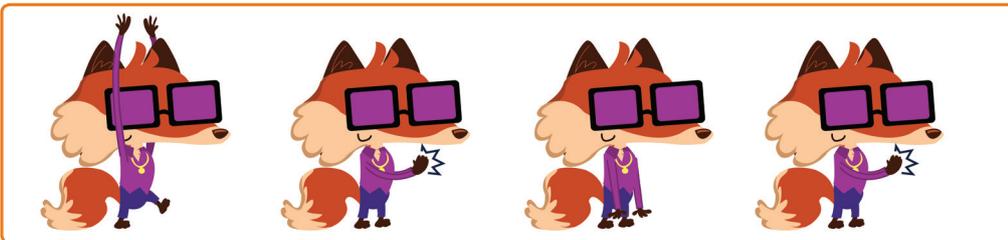
Empty rectangular box for writing the description of the first sequence.



Empty rectangular box for writing the description of the second sequence.



Empty rectangular box for writing the description of the third sequence.



Empty rectangular box for writing the description of the fourth sequence.



Si luego de realizar la actividad alguno desea ponerse en el lugar de Toto creando sus propias coreografías con símbolos y realizándolas también los invito a hacerlo y de paso seguimos practicando nuestros lenguajes de programación.

ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberán cargar las fotos de la actividad completada **¡Toto está a pleno!** al siguiente formulario:

<https://forms.gle/5FtwHiiyC4hurBar5>

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 viernes 22 de mayo