



Estimada Familia:

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

<https://forms.gle/wSxeGRQXFQjmeJYs5>

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 07 DE SEPTIEMBRE DE 2020

Hola, ¿cómo andan?

Los felicito por cómo han resuelto los crucigramas. Veo que les ha resultado muy fácil aprender todas las palabras que iban.

A continuación, les envío un video sobre algunas cosas más que podemos aprender sobre los

Buscadores: https://youtu.be/s7SL_V8yPuE

En el video de recién pudimos observar cómo cada buscador utiliza sus propios algoritmos de búsqueda para mostrar los resultados a un usuario. También pudimos ver que no todas las personas que pongan las mismas palabras van a obtener los mismos resultados, dado que cada resultado se personaliza de acuerdo a la experiencia y a los datos que tenga ese buscador sobre cada uno de nosotros. Recordemos que cuando puse la palabra *Casa* salió la dirección de mi casa, y quizás lo que buscaba era otro tipo de casa.

A partir de ahora comenzaremos con un nuevo tema: vamos a comenzar a programar animaciones y videojuegos. Para eso necesitamos de una plataforma llamada Scratch que es la comenzaremos a utilizar. En este video veremos cómo comenzar a agregar algunos objetos y escenarios a nuestro primer proyecto de scratch. Poco a poco lo iremos complejizando un poco más: https://youtu.be/_VtXtr0b7wM

Como actividad, les propongo crear su propio escenario para la animación. Traten de agregarle muchos objetos, y si se animan, alguna animación o sonido también.

Cualquier consulta me avisan y nos vamos acompañando.

¡Un abrazo!

Javier

ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberá enviar el archivo descargado de scratch a través del siguiente formulario:

<https://forms.gle/wSXeGRQXFQjmeJYs5>

En caso de tener problemas con el archivo, pueden enviar también una foto con el trabajo realizado.

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 18 de septiembre