


 Centro Don Bosco GUÍA DE MEJORA 				Versión: 02	Página 1 de 3
				Código: CECOFR - 016	
				Vigencia: Desde 2014	
Elaboró:	Coordinación Académica y Técnica	Revisó:	Asesor Pedagógico	Aprobó:	Padre Rector

Área: Tecnología e Informática	Asignatura: Informática	Tema: Procesamiento de la información	Guía No. 2
Docente: Yolemaida Cáceres Correa	Período Académico: Tercer	Tiempo de Aplicación: Octubre	Grado: QUINTO
Estudiante:		Curso:	Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual:	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo:
Nombre de la Guía: Uso adecuado del lenguaje de programación Scratch						
Reflexión sobre Sistema Preventivo: En la actualidad es muy importante que los estudiantes tengan en cuenta reglas necesarias para el correcto uso de los programas con sentido de programación y seguimiento de instrucciones.						
Competencia del PEPS: La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de los computadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominada, Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) entre cuyas manifestaciones cotidianas tenemos; el celular, el radio la televisión, los computadores y las redes de internet.						
Competencia Periodo: Construir un pensamiento lógico por medio del lenguaje de programación scratch con el fin de interpretarse como una herramienta útil para el diseño de animación, juegos, presentaciones y proyectos.						
Desempeño: Desarrolla habilidades mentales mediante el uso y aprendizaje del lenguaje de programación ofrecido por el programa Scratch en el desarrollo de proyectos enfocados al entorno de creatividad artística.						
Criterio de Evaluación: Desarrolla un proyecto en el programa Scratch, con efectos de animación y movimiento, reconociendo el entorno de trabajo del programa e instrucciones básicas de los bloques de programación						
Correlación conceptual con: Sociales, Lengua Castellana por medio de diseño de campañas para la correcta comunicación a través de lenguajes de programación Scratch						

1. FASE DE INICIO (Identificación de la guía)

1.1 Motivación

Scratch nos permite crear fácilmente animaciones, juegos (también educativos) e interacciones



Necesidad: Se requiere diseñar un Juego en Scratch que me permita observar personajes animados y sea divertido, el tema es de opción libre.

1.2. Reconocimiento de saberes previos:

Contesta las siguientes preguntas:

a) ¿Por qué es importante el lenguaje de programación?

b) ¿De qué forma los programas y aplicaciones ofrecen al ser humano agilidad en sus procesos?

c) ¿Por qué son importantes las instrucciones que ofrece Scratch?

1.3. Recursos a utilizar:

- Módulo académico: para repasar las temáticas a trabajar,
- Sala de informática; Computador: Realizar las actividades prácticas
- Casa; Computador: Desarrollar las actividades y enviarlas al correo de la docente: centrodonbosco.bosco1@gmail.com

2. FASE DE DESARROLLO

Explicación

Scratch supuso un avance en la comprensión de la efectividad y el diseño innovador de las TIC para mejorar el aprendizaje en los centros escolares y otras modalidades de educación informal, y amplió las oportunidades de los jóvenes en general que gracias a Scratch pudieron entrar en el mundo del diseño y desarrollo de aplicaciones gracias a las nuevas tecnologías

Aplicación

Actividad: Elaboración juego didáctico

Utilizando las herramientas e instrucciones que ofrece Scratch elabora un juego del tema que prefieras, de forma creativa, movimiento, animación

3. FASE DE EVALUACION:

3.1 Evidencias del aprendizaje del estudiante

- **Conocimiento:** Desarrolla un documento que demuestre conceptos adquiridos sobre procesamiento de la información.
- **Desempeño:** Elabora juegos haciendo uso del lenguaje de programación Scratch
- **Verificación:** Exposición de su proyecto diseñado

3.2. Aplicación de estrategias de evaluación: (Técnica e instrumento de evaluación)

Conocimiento: Documento escrito sobre uso adecuado de lenguajes de programación

Desempeño: Elaboración de proyecto en scratch juego divertido.

Verificación: Evaluación de uso adecuado de la información y de las herramientas ofimáticas propuestas.

3.3. FASE DE CIERRE

SYNTHESIS

RETROALIMENTACION DEL PROCESO AL ESTUDIANTE POR PARTE DEL DOCENTE	
Observaciones realizadas por el docente al estudiante con el fin de dar a conocer sus potencialidades y deficiencias.	

RETROALIMENTACION DEL PROCESO POR PARTE DEL ESTUDIANTE	
Indique que aplicación del conocimiento adquirido, es aplicable para la vida cotidiana	
Describa el acompañamiento pedagógico del Docente durante el proceso desarrollado	
Indique mínimo dos conclusiones resultantes en el aula frente a la frase de reflexión	

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
Con el desarrollo del proceso alcanzo la competencia propuesta en el encabezado		
La fase de entrada generó expectativa frente al desarrollo de la temática		
La fase de elaboración le permitió apropiarse de los conceptos y procedimientos propuestos		
Cumplió con las evidencias planteadas en la fase de salida		
Las fuentes de información recomendadas fueron pertinentes a la temática propuesta		