

Unidad I: Introducción a la robótica - HAMACA

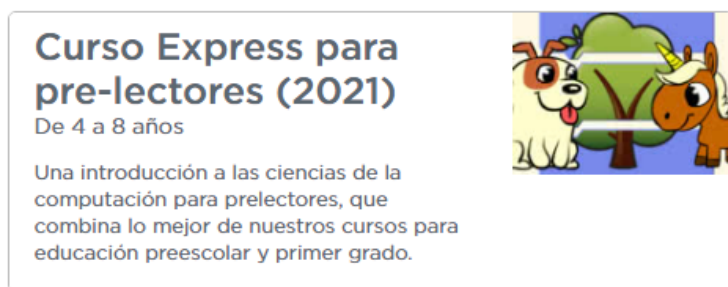
CLASE 2

INTRODUCCIÓN

Recuperar lo que hicimos la clase anterior, charlar sobre lo que hicimos y conclusiones. Contarles que la clase de hoy vamos a hacer un juego con la compu, para ir resolviendo en equipo

DESARROLLO: CODE EN GRUPO (20 min.)

Explicar como funciona: <https://studio.code.org/s/pre-express-2021>



En esta actividad de CODE.ORG, el docente debería evaluar:

1. Hay chicos de jardín o que no tengan manejo de mouse: primera actividad

Lección 1: Aprender a Arrastrar y Soltar

Descripción

Esta lección le dará a los/as estudiantes una idea de qué esperar cuando vayan al laboratorio de computación. Comienza con una breve discusión introduciéndolos al comportamiento para el laboratorio de computación, luego avanzarán al uso del computador para completar desafíos online.

2. Chicos que sean más grandes o hayan trabajado anteriormente: buscar actividades a partir de la actividad 4.

Lección 4 en adelante:

Objetivo

En esta lección, los/as estudiantes desarrollarán las habilidades de programación y debugging en una plataforma computacional. El formato basado en bloques de estos desafíos ayuda a los /as estudiantes a aprender sobre la secuencia y los conceptos, sin tener que preocuparse de una sintaxis perfecta.

En esta segunda clase podemos hacer solo actividades en la computadora o hacer un mecanismo.

ARMADO: HAMACA MANUAL

CONSTRUCCIÓN EN GRUPO - PONERSE DE ACUERDO PARA DEFINIR QUE VAN A HACER

CIERRE

Mostrar lo que hizo cada grupo, dando espacio a que cuenten problemas que tuvieron.

- ¿cómo les fue? les gusto crear su propio robot?
- ¿Se repartieron roles?
- ¿Qué les quedó de la clase de hoy?

DESARMAR