

## PLANIFICACIÓN PERÍODO SUSPENSIÓN CLASES PRESENCIALES

ASIGNATURA: *Tecnologías de la Información*

AÑO: *3ero A*

DOCENTE: *Vanina Beltrame*

### **1. OBJETIVOS:**

- Que el alumno comprenda el concepto de algoritmos y sus múltiples posibilidades de desarrollo para una misma solución.
- Que logre desarrollar estrategias de videojuegos sencillos, y entienda el funcionamiento de las estructuras de control involucradas en los mismos, y como combinarlas eficientemente.
- Que logre aplicar su creatividad en el desarrollo de dichas producciones, utilizando entornos educativos para tal fin.

### **2. METODOLOGÍA DE TRABAJO**

- ✓ *Contacto continuo con los alumnos a través de:*
  - *La Plataforma Xhendra para comunicados formales y avisos de envíos de material. (En un principio se usó esta plataforma también para abordar contenidos de la materia y recepcionar trabajos de elaboración del alumno).*
  - *Edmodo (intercambio de contenidos en distintos formatos digitales que abarcan material explicativo, actividades de ejercitación y comprensión de temas propuestos por el docente; y también atención de consultas del alumno);*
  - *y recepción de mails a la cuenta del profesor como modo alternativo para atender consultas (usado muchas veces por quienes pudieron tener inconvenientes con alguna otra plataforma).*
- ✓ *Explicación teórica y/o práctica de temas en videotutoriales preparados por el docente acerca de contenidos de la materia y también para la explicación del uso de la plataforma Edmodo (dado que muchos no la conocían y surgieron muchas dudas).*
- ✓ *Envío de material teórico con explicaciones y ejemplos en archivos digitales (videos, archivos PDF, Word).*
- ✓ *Aplicación de temas por parte de alumnos en producciones digitales, de aplicación de contenidos o de elaboración de cuadros o esquemas que sintetizen lo aprendido.*
- ✓ *Desarrollo de algoritmos por parte de los alumnos en Scratch de acuerdo a consignas dadas por el docente.*
- ✓ *Seguimiento individual de alumnos tomando en cuenta su proceso durante el período, e informando al colegio en caso de no recibir respuestas de alguno.*



### **3. CONTENIDOS PRIORIZADOS PARA TRABAJAR:**

- Desarrollo del pensamiento computacional: Los problemas computacionales y sus múltiples soluciones. Concepto de Algoritmo computacional como conjunto de pasos para la resolución de problemas.
- Metodología de resolución de problemas computacionales. Análisis del problema y de los posibles resultados. Identificación de Datos de entrada y de salida. El rol del Programador. Concepto de Sistema y de “Caja Negra” en computación.
- Desarrollo de algoritmos computacionales basados en técnicas y estrategias para crear animaciones, aplicaciones y/o videojuegos en entornos de programación educativos como por ejemplo Scratch. Utilización de entornos de programación online como code.org.
- Aplicación de las estructuras de control lógicas básicas de programación, en dichos desarrollos.