Actividad desconectada Grado 2º

Instrucciones:

- Cada grupo tendrá 20 minutos para analizar la actividad desconectada propuesta y prepararse para modelar según las indicaciones dadas.
- Posteriormente, los/las personas de cada grupo que tendrán el rol de docentes deberán ponerse de pie e irse para el grupo de la derecha. Los demás deben quedarse pues serán "estudiantes".
- Un miembro del grupo se dirigirá a otro grupo para modelar esta clase desconectada. Los demás, se quedarán en su grupo para "recibir" la clase que orientará un docente que vendrá de otro grupo.
- Los/las docentes deben indicarle a "sus estudiantes" el grado y resultados de aprendizaje que se espera que logren con la actividad que modelará.
- Los/las estudiantes deberán tener un "doble sombrero" - realizarán la actividad como estudiantes y a la vez tratarán de tomar nota de lo que hace el/la docente.
- La microclase durará 30 minutos.

Inicio de actividad

Aprendizaje: Como resultado del trabajo en esta actividad se espera que sus estudiantes puedan:

- Reconocer y utilizar elementos de un lenguaje de programación por bloques para indicar acciones.

1. Plantee la siguiente situación

En un paseo que realizamos quien enseña olvidó la tableta en la que estaba mostrándonos un aplicativo que permite programar movimientos de personajes. Este aplicativo se llama Scratch. Sabemos dónde se encuentra

la tableta, pero necesitamos recuperarla y no podemos ir. Un experto rescatista nos ha facilitado su robot de rescate. Este robot se programa utilizando un lenguaje de flechas para movimientos, además de un comando adicional para agarrar el objeto que se desea recuperar.

2. Explique que utilizando un lenguaje sencillo (Anexo 1.1) y el plano de la ubicación de la tableta con Scratch (Anexo 1.2), debemos hacer un programa para el robot en el formato (Anexo 1.3) que le indique cómo ir hasta el lugar donde está la tableta y recuperarla.

3. Explique las tres instrucciones que entiende este robot:

	Avanzar en la dirección en que se coloque la flecha
	Recoger un objeto
	Regresar por el mismo camino en que se llegó

4. Modele rápidamente los manipulativos que utilizarán, los cuales se encuentran detallados en los tres anexos de esta sesión. Haga un ejemplo en el tablero con un mapa más sencillo del que utilizarán y muestre cómo programaría el robot para esa tarea de pocas instrucciones.

5. Luego organice a sus estudiantes en parejas o en grupos de 3 y distribuya el material de los anexos antes indicados.

6. Planee la actividad para terminar con tiempo para realizar el cierre de la sesión. Si lo ve necesario, puede repetir la actividad en otro momento, partiendo del cierre realizado.

7. A continuación, pida a sus estudiantes que dejen su trabajo sobre la mesa y explíqueles que harán una marcha silenciosa en la cual deben

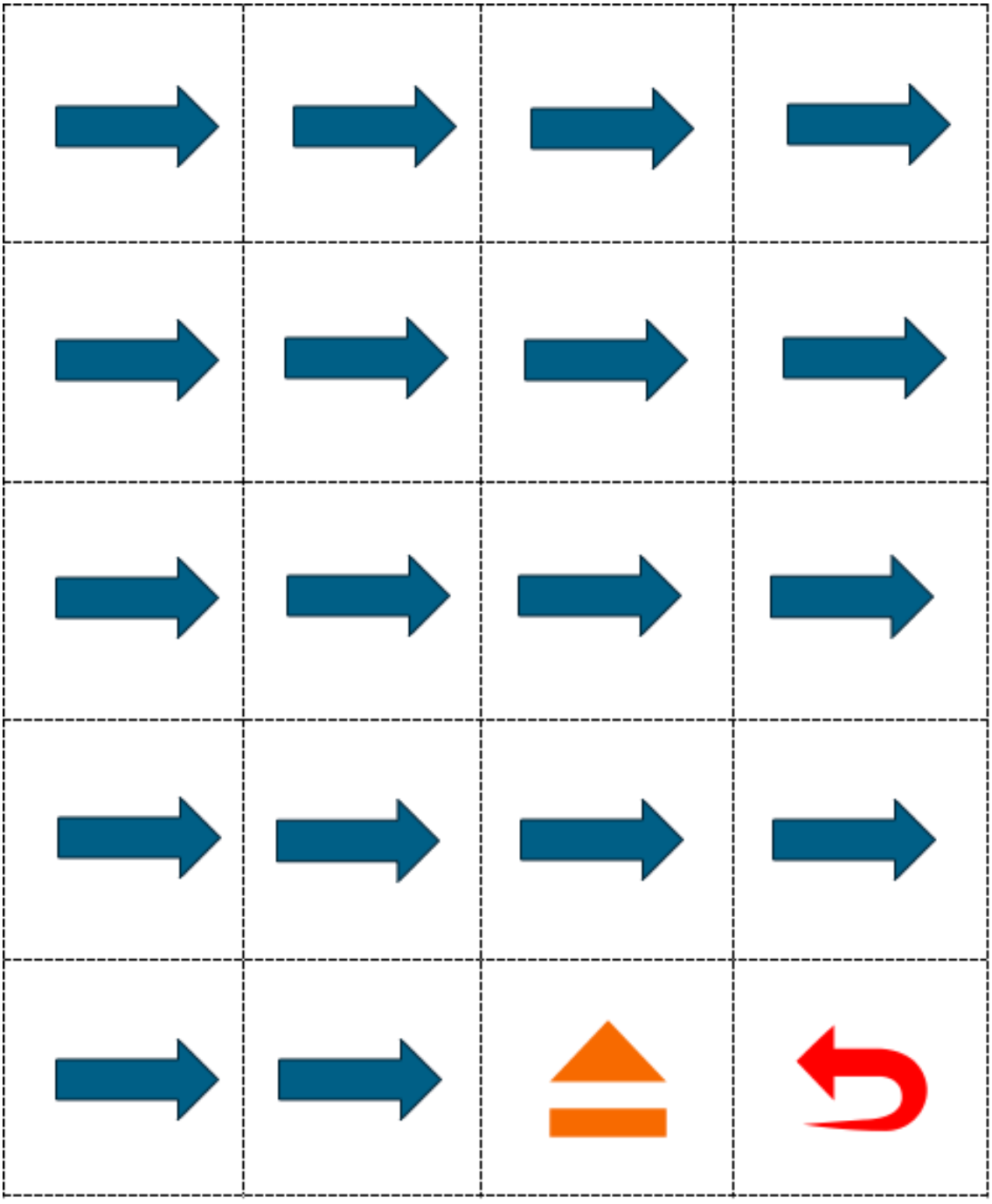
identificar algo en común y algo diferente que este tenga con respecto al trabajo de los demás grupos.

En la marcha silenciosa pídales a sus estudiantes que dejen su trabajo sobre su puesto y que visiten en silencio el trabajo de sus colegas. Esta estrategia toma unos pocos minutos y les facilita a quienes tienen más dificultades “inspirarse” o encontrar otras aproximaciones para resolver el reto.

8. Luego, realice una puesta en común con el grupo completo sobre lo que encontraron en su marcha silenciosa.
9. Después, elabore con la ayuda de todo el grupo una solución en el tablero al reto propuesto en el Anexo 1.3.
10. Cierre con preguntas cómo:

- ¿Qué aprendimos?
- ¿Qué fue difícil?
- ¿Existía más de una solución?
- ¿El lenguaje con figuras que se propuso fue claro?
- ¿Podríamos pensar en otros lenguajes que logren lo mismo?
- ¿Se les viene a la mente otro ejemplo?
- ¿Podríamos inventarnos un lenguaje con imágenes para indicar lo que debemos hacer en un día de clase?

Anexo 1.1 – Tarjetas con acciones en bloques



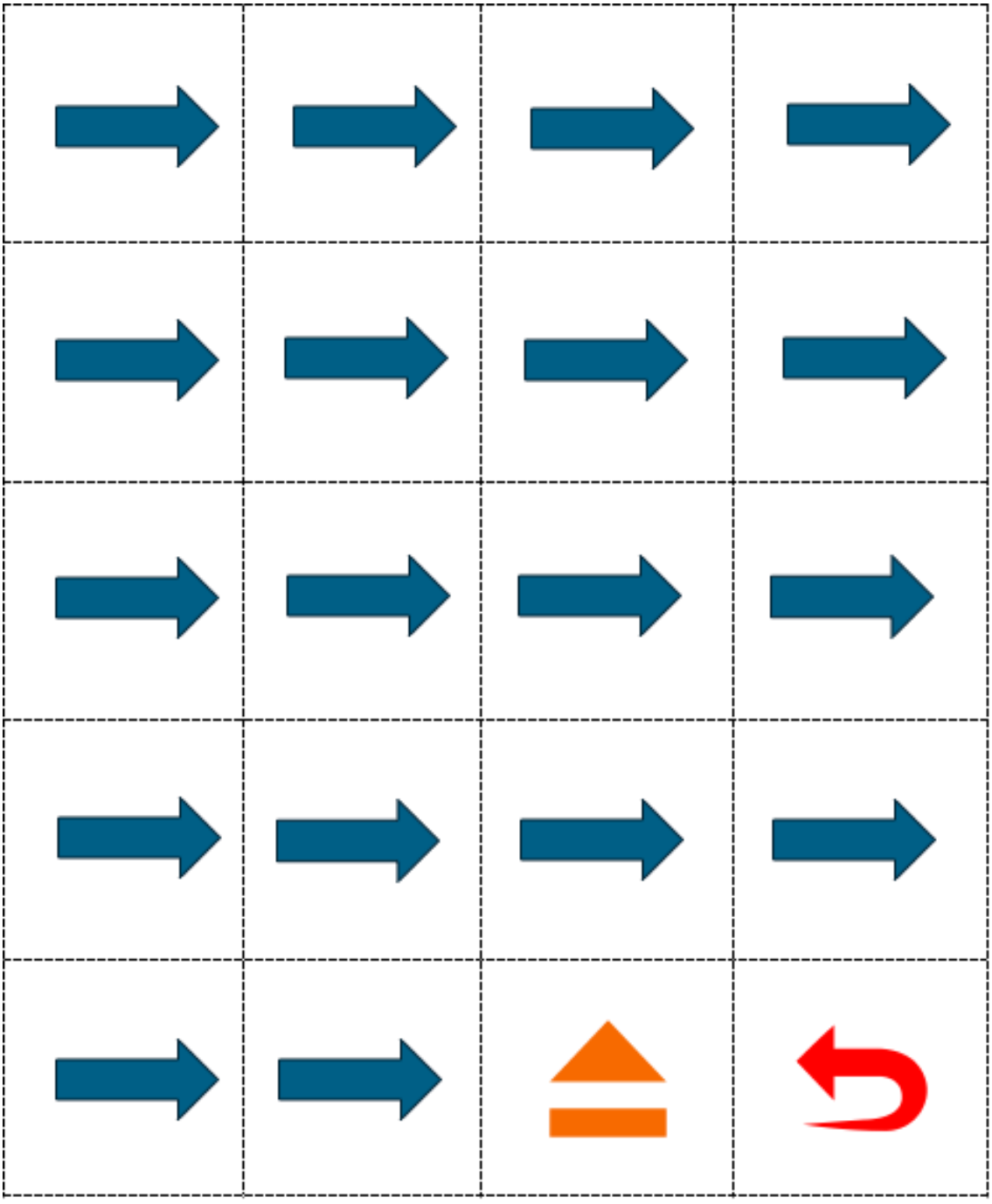
Anexo 1.2 – El lugar de la tableta con Scratch

Anexo 1.3 – Tarjeta de programación

Instrucción 1	Instrucción 2	Instrucción 3	Instrucción 4
Instrucción 5	Instrucción 6	Instrucción 7	Instrucción 8
Instrucción 9	Instrucción 10	Instrucción 11	Instrucción 12
Instrucción 13	Instrucción 14	Instrucción 15	Instrucción 16
Instrucción 17	Instrucción 18	Instrucción 19	Instrucción 20

Anexo 1.1 – Tarjetas con acciones en bloques



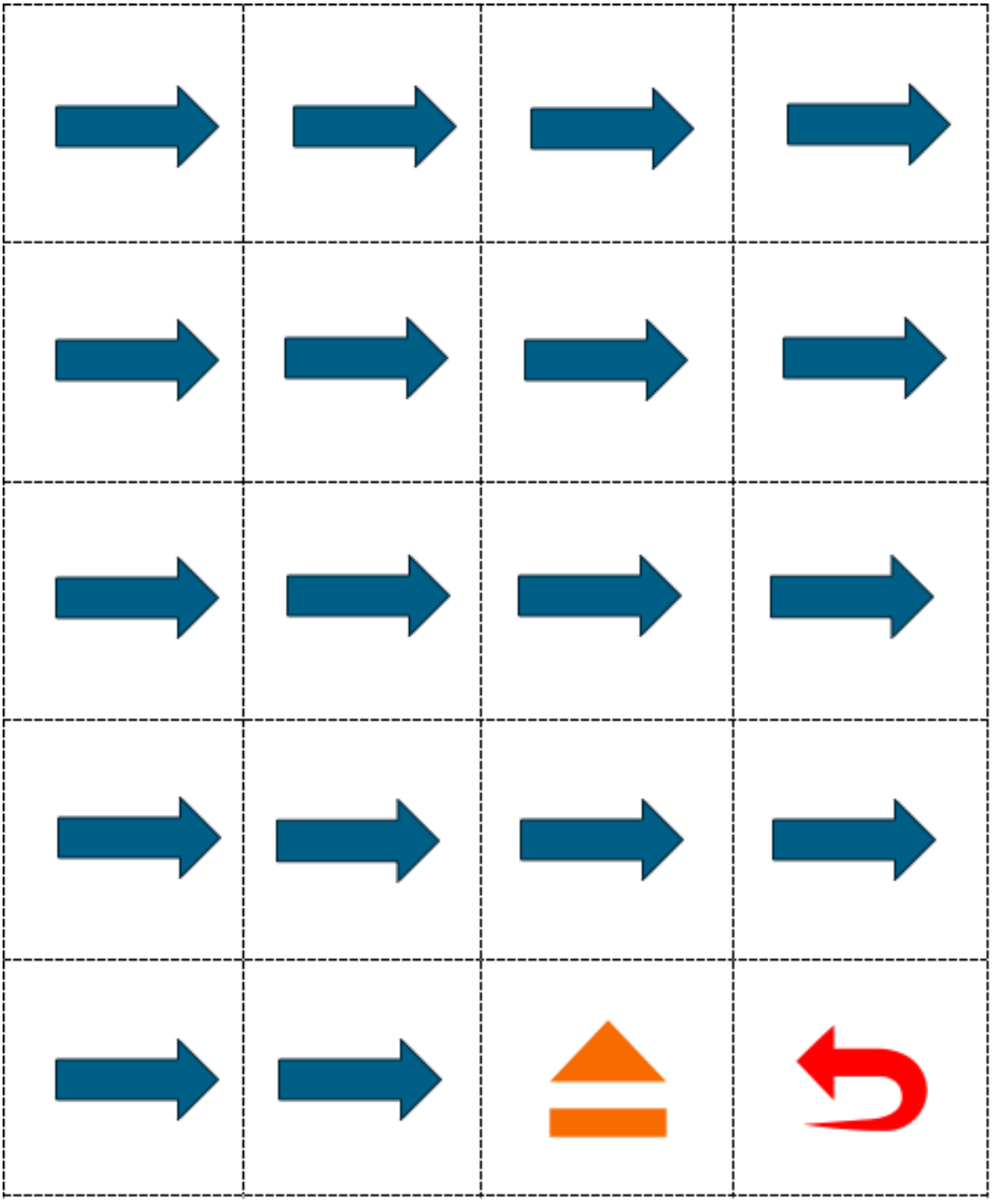
Anexo 1.2 – El lugar de la tableta con Scratch

Anexo 1.3 – Tarjeta de programación

Instrucción 1	Instrucción 2	Instrucción 3	Instrucción 4
Instrucción 5	Instrucción 6	Instrucción 7	Instrucción 8
Instrucción 9	Instrucción 10	Instrucción 11	Instrucción 12
Instrucción 13	Instrucción 14	Instrucción 15	Instrucción 16
Instrucción 17	Instrucción 18	Instrucción 19	Instrucción 20

Anexo 1.1 – Tarjetas con acciones en bloques



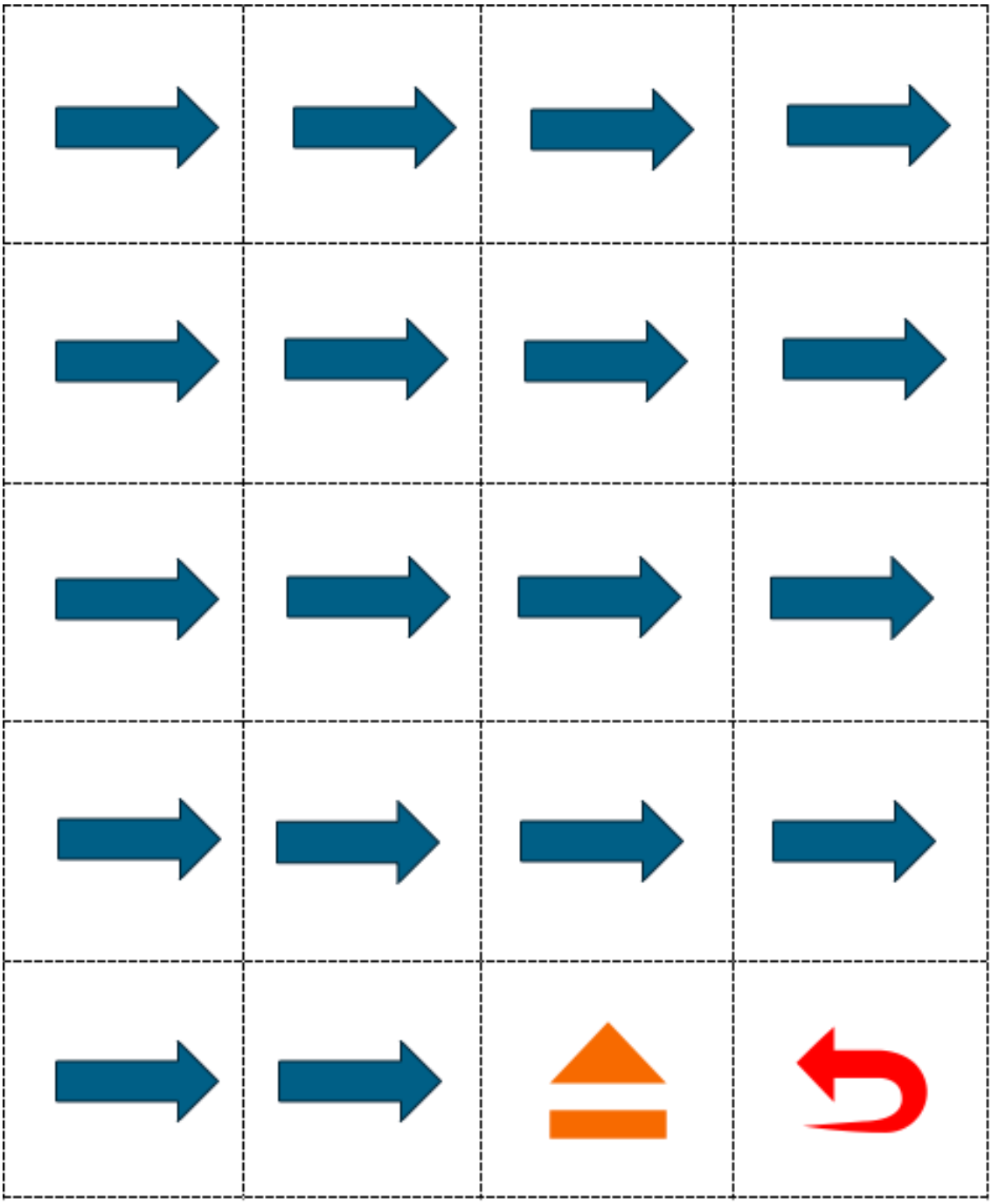
Anexo 1.2 – El lugar de la tableta con Scratch

Anexo 1.3 – Tarjeta de programación

Instrucción 1	Instrucción 2	Instrucción 3	Instrucción 4
Instrucción 5	Instrucción 6	Instrucción 7	Instrucción 8
Instrucción 9	Instrucción 10	Instrucción 11	Instrucción 12
Instrucción 13	Instrucción 14	Instrucción 15	Instrucción 16
Instrucción 17	Instrucción 18	Instrucción 19	Instrucción 20

Anexo 1.1 – Tarjetas con acciones en bloques



Anexo 1.2 – El lugar de la tableta con Scratch

Anexo 1.3 – Tarjeta de programación

Instrucción 1	Instrucción 2	Instrucción 3	Instrucción 4
Instrucción 5	Instrucción 6	Instrucción 7	Instrucción 8
Instrucción 9	Instrucción 10	Instrucción 11	Instrucción 12
Instrucción 13	Instrucción 14	Instrucción 15	Instrucción 16
Instrucción 17	Instrucción 18	Instrucción 19	Instrucción 20