



GUÍA No. 6

Use tapabocas

DOCENTE: ALONSO PRADA GARZÓN (Cel. 3153838714)

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: 8°A – B

TIEMPO: Semana del 4 al 8 de Octubre del 2021



Mantén distanciamiento social

META DE APRENDIZAJE: Realizar ejercicios de programación utilizando bloques

MOMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA

A. VIVENCIA: (Responder en el cuaderno de informática la siguiente actividad)

Nombre por lo menos 3 aparatos o dispositivos del hogar que se puedan programar

B. FUNDAMENTACION CIENTIFICA: Copiar esta teoría en el cuaderno.

Diseñador de Minecraft

Minecraft y su programa La Hora del Código

La hora del código es una iniciativa mundial impulsada por Microsoft y CODE.ORG que inicio en el 2013. El programa fue diseñado originalmente para demostrar que todos somos capaces de aprender programación y realizar un programa por bloques en una hora. El programa realmente ha sido muy exitoso y la colección de simuladores ahora incluye Minecraft.

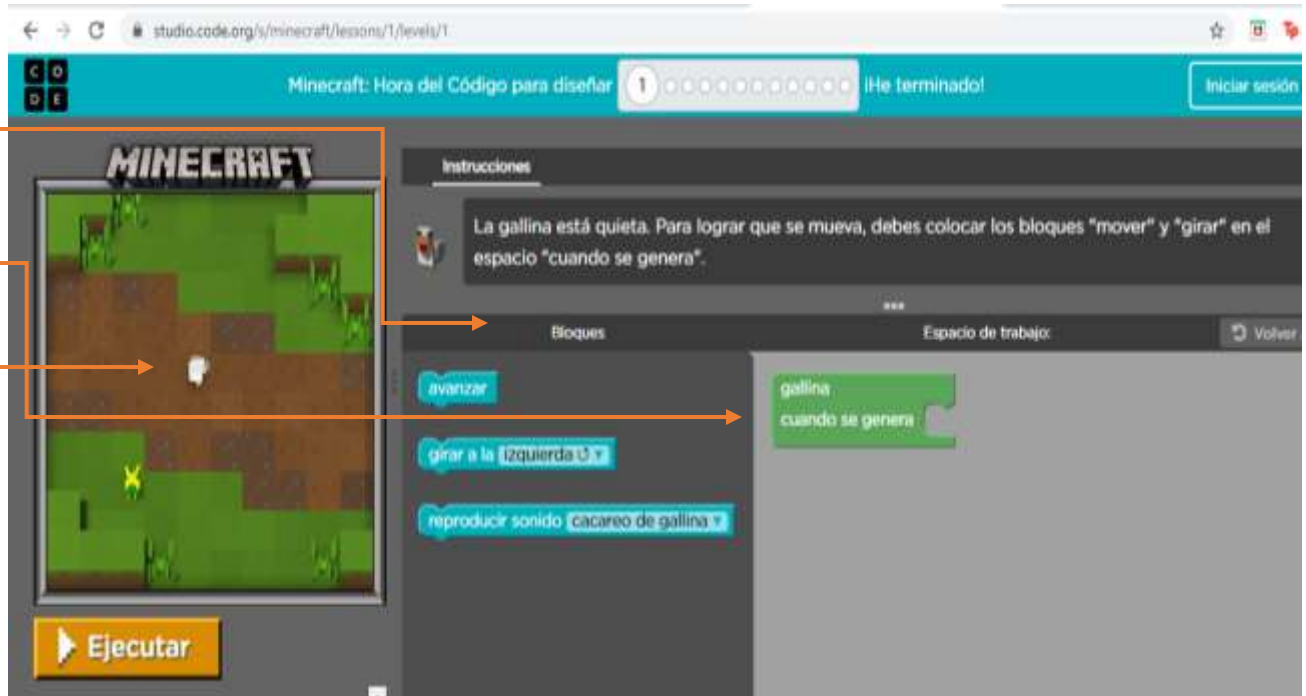
Cada simulador permite apoyar las actividades educativas para el desarrollo del pensamiento computacional en todos los niveles educativos mediante una colección de simuladores compuestos por un número determinado de ejercicios, y en diferentes temáticas acorde a la edad de los estudiantes. Los estudiantes deben realizar los ejercicios propuestos en cada uno de los simuladores en el transcurso de una hora aproximadamente.

C. ACTIVIDAD DE EJERCITACIÓN: (Realiza las siguientes actividades)

1.

Escoja los bloques del centro que colocados dentro "cuando se genere", de la parte derecha de la figura, le permitirá a la gallina avanzar y girar.

Comente cuales bloques escogió



2. Realizar esta actividad



Escoja los bloques del centro que colocado bajo el bloque "cuando se ejecute", de la parte derecha de la figura, le permitirá a la gallina avanzar y girar de forma continua.

Comente cuales y cuantos bloques escogió



3. Escoja el bloque que va dentro del bloque rosado para que se ejecute la acción pedida. Comentar la respuesta

Minecraft: Hora del Código para diseñar 3 ¡He terminado! Iniciar sesión

MINECRAFT

Instrucciones

Ahora se ven raras moviéndose todas iguales. Para darle autenticidad a las cosas, los videojuegos usan movimientos aleatorios. Puedes hacer que las gallinas "giren al azar".

Bloques

siempre haz

avanzar

girar al azar

soltar huevo

reproducir sonido cacareo de gallina

espera al azar

gallina cuando se genera

Ejecutar

D. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACION

Ingresa a <https://studio.code.org/s/minecraft/lessons/1/levels/1>, debe iniciar sesión con su cuenta de Facebook, Google o se registra de tal manera que su nombre aparezca en la página donde está trabajando, realice los ejercicios completos y al final enviar el certificado del curso terminado

Si no cuenta con los equipos tecnológicos para realizar estos ejercicios por favor justificar en el cuaderno y las actividades se realizarán cuando vuelvan a la presencialidad en el colegio

Referencias Bibliográficas:

<https://studio.code.org/s/minecraft/lessons/1/levels/1>