



Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	SEXTO
ASIGNATURA	Tecnología e informática	FECHA DE INICIO	
DOCENTE	Elena Pinzón	GUÍA N DE	6 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	8

TEMA SERC: **INTRO PROGRAMAR PARA APRENDER SIN LIMITES**

HORAS GUIA: 12 horas

### **Construcción de sentido**

En esta guía continuaremos el trabajo de la guía anterior, aprenderemos a realizar programaciones que den respuesta a desafíos que nos propone el programa Pilas Bloques, también aprenderemos sobre los diferentes bloques de movimiento que podremos utilizar.

### **Habilidad a desarrollar**

Manejo conceptos básicos del programa pilas bloques

Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situación planteada

Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra actividad o entorno

### **Habilidades específicas**

Conozco y aplico el entorno de programación pilas bloques

### **Conocimientos**

1. Convierte un algoritmo en código.
2. Trabaja en el entorno de programación Pilas Bloques.
3. Reconoce los bloques básicos de programación (Bloques de movimiento, repetición y condicional).
4. Da respuesta a desafíos por medio de la codificación.

### **Recursos para el desarrollo del tema:**

- Documentos:



Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



- ✧ Bloques de código pilas bloques
- ✧ Lista de chequeo autoevaluación

- Videos:

- ✧ Desafíos primer ciclo 1
- ✧ Desafíos primer ciclo 2
- ✧ Desafíos primer ciclo 3

## ETAPAS DE APRENDIZAJE

### Punto de partida

**Recuerda** que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**

Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

En esta etapa, debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida ___horas	Investigación ___horas	Desarrollo de Habilidad ___horas	Relación ___horas
Fecha proyectada de entrega:			

**Realiza las actividades y contesta en el cuaderno las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber que conoces sobre este tema**

1. Lee todo este documento y realiza una lista de palabras clave (mínimo 12 palabras) que se encuentren en esta guía.



**Soy calidad  
Soy Pío XII**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



2. Responde las siguientes preguntas, **escribe lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**

- ¿Sabes qué es el entorno de programación Pilas Bloques? ¿qué puedo hacer en él?
- ¿Sabes qué son los bloques de comando? Dibuja uno
- ¿Sabes qué son los bloques de repetición? Dibuja uno
- ¿Sabes qué son los bloques condicionales? Dibuja uno

### **Investigación**

En esta etapa, revisaremos información que nos ayudara a entender, cómo programar en Pilas Bloques. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Revisa el video **Desafíos primer ciclo 1.**
2. Revisa el video **Desafíos primer ciclo 2.**
3. Revisa el video **Desafíos primer ciclo 3.**
4. Revisa el documento bloques de código Pilas Bloques.
5. **Dibuja en el cuaderno** los diferentes tipos de bloques que se utilizan en estos desafíos y explica para qué se utiliza cada uno de ellos.



Soy calidad  
Soy Pío XII

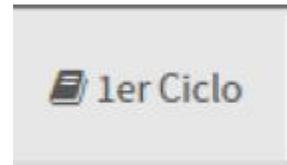
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



### Desarrollo de la habilidad

Realiza las siguientes actividades donde pondrás en práctica la información que trabajaste en la etapa de investigación. Si requieres de ayuda u orientación comunícate con tu analista.



1. Abre Pilas Bloques y realiza los desafíos que se encuentran en la sección  - Capítulo 3 programando en la computadora.



2. Dibuja la respuesta de alguno de estos desafíos en el cuaderno, trata de dibujar los bloques de código lo más parecido a los que se muestran en el programa.



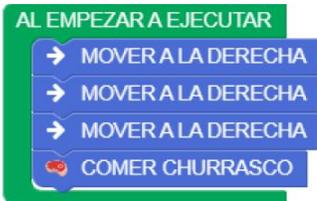
Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Ejemplo de bloque de código:



3. Abre Pilas Bloques y realiza los desafíos que se encuentran en la sección primer ciclo – Capítulo 4: repetición.



Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



4,. Dibuja la respuesta de alguno de estos desafíos en el cuaderno, trata de dibujar los bloques de código lo más parecido a los que se muestran en el programa.

5. Abre Pilas Bloques y realiza los desafíos que se encuentran en la sección primer ciclo – Capítulo 5: Alternativa condicional

6. Dibuja la respuesta de alguno de estos desafíos en el cuaderno, trata de dibujar los bloques de código lo más parecido a los que se muestran en el programa.



Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



### Relación

Recuerda que en la etapa de relación debes reflexionar y evaluar el trabajo que realizaste en este tema.

#### Piensa (no hay necesidad de escribir)

a. ¿Cuál contenido fue el que te pareció de mayor importancia?

b. ¿Cuál fue el contenido que te gustó más?

c. ¿Estos temas te sirven en la vida cotidiana? ¿Cuál de ellos podrías utilizar?

1. **Ahora sí escribe en tu cuaderno** un texto de mínimo **una página** donde des respuesta a estas preguntas.

2. Revisa y contesta la lista de chequeo de autoevaluación que se encuentra en la carpeta G 6 SEXTO, guárdala en la memoria USB con tu nombre.



Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



**Título del Tema FRE: G6:INTRO PROGRAMAR PARA APRENDER SIN LIMITES**

Área	Tecnología	Asignatura	Tecnología	Grado	Sexto 2022
				Grupo	
<b>Estudiante</b>					
<b># Horas</b>	2 horas semanales	<b>Habilidad a desarrollar</b>			
<b>Fecha lograda</b>	<b>Fecha proyectada</b>				
<b>Inicio</b>	<b>Cierre</b>	<b>Inicio</b>	<b>Cierre</b>		
<b>Conocimientos</b>	<b>Etapas</b>	<b>P. Partida</b>	<b>Investigación</b>	<b>D. Habilidad</b>	<b>Relación</b>
1. Convierte un algoritmo en código. 2. Trabaja en el entorno de programación Pilas Bloques. 3. Reconoce los bloques básicos de programación (Bloques de movimiento, repetición y condicional). 4. Da respuesta a desafíos por medio de la codificación.	<b># Horas</b>				
	<b>Verificación</b>				