

 <p><b>Soy calidad Soy Pío XII</b></p>	<p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII</b></p> <p>Pacho, Cundinamarca</p>	
---	--	---

<b>ÁREA</b>	Tecnología e informática	<b>GRADO</b>	Séptimo
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología	<b>FECHA DE INICIO</b>	
<b>DOCENTE</b>		<b>GUÍA N DE</b>	5 de 6
<b>ESTUDIANTE</b>		<b>TOTAL DE PÁGINAS</b>	3

TEMA SERC: **PROGRAMAR PARA CONSTRUIR SIN LÍMITES**

HORAS GUIA: 12 horas

### CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

Para continuar pondrás utilizar la lógica de programación para construir con bloques tus propios programas y juegos. En esta ocasión se hará un acercamiento al uso del entorno de programación Kodu Game Lab con el cual podrás diseñar y construir tus propios desafíos.

### Habilidad a desarrollar

- Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía.
- Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas.
- Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.

### Habilidades específicas

Diseño algoritmos para la solución de problemas de diversa índole.

Hago uso del entorno de programación Kodu Game Lab en el diseño de diversos juegos.

### Conocimientos

1. Pone en práctica la lógica de programación.
2. Hace uso de bloques de arrastrar y soltar para programar actividades.
3. Propone desafíos y los construye haciendo uso del programa Kodu.

### Cuando finalices esta guía se espera que puedas:

- Reconocer el entorno de programación Kodu Game Lab.
- Hace uso del entorno de programación Kodu Game Lab para construir juegos.
- Diseña algoritmos en la construcción de juegos serios.

### Recursos para el desarrollo del tema:

- Documento: Manual 1 KODU
- Documento: Manual 2 KODU
- Video: Juego de carrera
- Video: Comecocos
- Video: Exportar Kodu a USB
- Programa: Kodu Game Lab

### ETAPAS DE APRENDIZAJE

#### Punto de partida

**Realiza las actividades y contesta las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber qué 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.
2. Responde las siguientes preguntas, **escribe en el cuaderno lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**
  - a. ¿Conoces algún lenguaje de programación? ¿cuál?
  - b. ¿Sabes cómo se utiliza un programa con bloques de arrastrar y soltar? ¿qué bloques has utilizado?
  - c. ¿Alguna vez utilizaste el entorno de programación Kodu Game Lab? ¿Qué hiciste con él?
  - d. Dibuja un bloque de movimiento y un bloque de repetición como los que se trabajaban en Pilas Bloques.



Soy calidad  
Soy Pío XII

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



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

**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.**

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:			

### Investigación

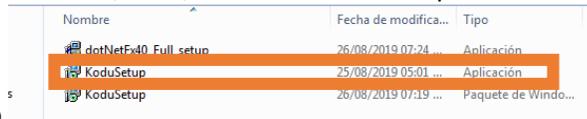
En esta etapa, conocerás información acerca del entorno de programación a utilizar, siguiendo los videos y tutoriales lograrás diseñar juegos. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Revisa y lee el documento **Manual 1 KODU**. Se encuentra en la carpeta INVESTIGACION de la guía. Realiza un mapa mental donde expliques las herramientas de Kodu.
2. Lee el documento **Manual 2 KODU**, revisa con mucha atención el video **Juego de carrera**, el video **comecocos** y el video **exportar Kodu a USB**.

### Desarrollo de la habilidad

En esta etapa practicarás programación por medio de códigos en el programa **Kodu**, si requieres de ayuda u orientación comunícate con tu analista.

1. Revisa si tu computador tiene **Kodu** instalado, si no, utiliza el instalador que se encuentra en la carpeta DESARROLLO,



instala el programa que aparece como

instala el programa que está arriba del instalador de **Kodu** que tiene como nombre dotNetFx40 e intenta utilizar de nuevo **Kodu**.

si el programa no te funciona

2. Realiza un juego en **Kodu** inventado por ti, el juego debe tener un buen diseño de escenario y debe tener varios bloques de programación.

### Relación

En esta etapa aplicarás los nuevos aprendizajes a tu realidad (harás una transferencia de conocimientos a otros entornos), evaluarás tu proceso durante las etapas anteriores y tu disposición de trabajo en general.

1. La etapa de relación sirve para reflexionar acerca de cómo se puede utilizar lo aprendido en clase de tecnología e informática en la solución de actividades y necesidades de otra área, por este motivo puedes utilizar un máximo de dos horas en esta etapa y realizar una actividad en donde uses una herramienta tecnológica (video, audio, presentación, organizadores gráficos, etc.) que debas presentar en otra asignatura. **Este trabajo debes presentarlo primero al analista de tecnología para que te dé el visto bueno y puedas entregarlo lo mejor posible al otro docente.**
2. Responde la lista de chequeo de autoevaluación.

**Ahora es el momento de evaluar tu meta:**

Retoma tu meta y valida si esta fue alcanzada o no ¿Por qué?



Soy calidad  
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Título del Tema FRE: G5 PROGRAMAR PARA CONSTRUIR SIN LÍMITES					
<b>Área</b>		Tecnología		<b>Asignatura</b>	Tecnología e informática
				<b>Grado</b>	Séptimo
				<b>Grupo</b>	
<b>Estudiante</b>					
<b># Horas</b>		2 horas semanales		<b>Habilidad a desarrollar</b>	
<b>Fecha lograda</b>		<b>Fecha proyectada</b>		-Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía. -Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas. -Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.	
<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>
1. Pone en práctica la lógica de programación. 2. Hace uso de bloques de arrastrar y soltar para programar actividades. 3. Propone desafíos y los construye haciendo uso del programa Kodu		<b># Horas</b>			
		<b>Verificación</b>			