

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS		Código: FOR-GA-06
			Versión: 02
	RUTA PEDAGÓGICA INESAFISTA		Vigencia: 2024
			Página 1 de 3

Área:	Tecnología	Grado:	10	Grupo:	1,2,3,4	Jornada:	matina I
IHS:	2	Tiempo probable:		Fecha de inicio: SEPTIEMBRE		Periodo IV	
Fecha de finalización:	NOVIEMBRE		Docente:	JUAN CARLOS RUIZ MIRANDA			
Propósito de formación:		Reconocer la importancia que tiene el pensamiento computacional, su importancia y las habilidades que se logra en nuestra vida cotidiana.					
Situación problemática contextualizada:		Los estudiantes presentan dificultades en la resolver problemas y retos en la vida cotidiana.					
Temas propuestos	Elaboración de algoritmos sencillos Implementación de algoritmos en Pseint Implementación de algoritmo en Scratch Uso de Minecraft. La realidad aumentada			Desempeños		Saber: Desarrollar habilidades de pensamiento computacional mediante el uso de aplicaciones o recursos digitales para resolución de problemas.	
						Hacer: Hace uso de herramientas informáticas para la resolución de problemas.	
						Ser y Convivir: Muestra interés en la realización de las tareas asignadas durante el proceso de aprendizaje.	

1. INICIACIÓN	
a. AMBIENTACIÓN Saludo de Paz y Bien, Oración, Reflexión. “Mi ambición ha sido siempre hacer realizables los sueños”, Los sueños, los deseos, son una fuente importante de motivación. Sin ellos, la voluntad puede quedar un poco ciega, desnortada, sin un camino claro hacia dónde ir.” Bill Gates” Oración franciscana. Control de asistencia. b. EXPLORACIÓN DE SABERES <u>¿ Qué son los algoritmos?</u> <u>tipos de algoritmos</u>	

2. DESARROLLO

a. AFRONTAMIENTO O CONFRONTACIÓN

Se hace una introducción sobre los algoritmos y su importancia en el marco formativo de niños y niñas para despertar el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje..

b. SISTEMATIZACIÓN

los estudiantes exploran la siguiente guía sobre el pensamiento computacional:

1. Elaboran rompecabezas como una estrategia para agilizar el pensamiento mental o la organización de secuencias mediante la herramienta [www. jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)
2. Presentan los rompecabezas como evidencia de trabajo.
3. Realizan folletos utilizando el programa de publisher o canva.
4. utilizan el programa de Pseint para desarrollar algoritmos sencillos-
5. utilizan el software de código verde para desarrollar habilidades de abstracción, manejo de patrones, pensamiento lógico, depuración, entre otros.

3. FINALIZACIÓN

a. RETROALIMENTACIÓN

La retroalimentación se realizará por medio de diapositivas realizadas en clases de informática.

b. EXTENSIÓN: los estudiantes ingresan y se inscriben en el programa de código verde para ver sus avances desde el colegio y desde la casa.

c. EVALUACIÓN: Se realizará una prueba on line o presencial tipo prueba saber