



Taller Tecnología en Educación Matemática
HERRAMIENTAS TICS PARA ENSEÑAR PENSAMIENTO COMPUTACIONAL
ACTIVIDADES PARA ALUMNOS AUSENTES JUSTIFICADOS
(ausencia/retiro anticipado de la clase con aviso justificado)

PRIMERA PARTE

Pilas y Bloques Program.ar: Ingresa al Desafío 35 de Pilas y Bloques en <http://pilasbloques.program.ar/online/#/desafio/35> Resuelve el desafío ¿Cuáles son los datos de entrada y de salida? ¿Que estructuras de control de flujo de ejecución aprendidas en TEM utiliza en esta resolución? ¿Qué observa con respecto a la trazas? ¿Qué tipo de tratamiento da al error?

Scratch: Observa el juego Chibi Witch en <https://scratch.mit.edu/projects/737810/> Luego presioná en el botón “Ver dentro” para acceder al código en Scratch asociado al juego Observá la interfaz de Scratch ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de Scratch? ¿Cuáles son las principales diferencias con Pilas y Bloques?

Alice: Explorá el sitio oficial del proyecto Dale Aceptar en <http://www.daleacceptar.gov.ar> ¿Cuál es el objetivo del proyecto y de qué se trata? ¿Hacia quienes está orientado? ¿Qué diferencia hay con el programa program.ar? ¿Qué diferencia existe entre los desafíos de animación, de juego y de coartada?

SEGUNDA PARTE

Area Geometría: Beetle Blocks: Observa el proyecto SOLID en <http://beetleblocks.com/users/Jude%20Huffman/projects/Solid> Presiona en Open Project y ejecuta el proyecto presionando el botón verde. Gira la pantalla para visualizar la creación del objeto 3D desde diferentes ejes Experimenta el uso del zoom Experimenta el uso de la pausa en la creación del objeto 3D Luego presiona las flechas y observa el código de pilas y bloques asociado al proyecto ¿Qué temáticas de la curricula del área de matemática estarías abordando con este proyecto? ¿Cuándo lo utilizarías y de qué manera?

Area Programación Unplugged: Cody Roby: Busca sobre Cody Roby en <http://code.intef.es/cody-roby/> Observa los videos de El Duelo y La Carrera. ¿Para qué nivel educativo están pensadas estas actividades? ¿Podrías adaptarlas para el ciclo de educación secundaria? ¿De qué manera? ¿Qué tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje estás observando? ¿Cuál es la ventaja de este tipo de juegos?

Area Educación STEAM: busca en la web información sobre el número aureo y propone una actividad STEAM para segundo año de matemática de la escuela secundaria Incluye descripción de la actividad, materiales que necesitas para realizarla (recursos didácticos), cantidad de tiempo que utilizarías (planificación temporal), contenidos de pensamiento computacional que trabajarías, tipo de actividad (grupal individual, proyecto, en el aula, en la casa, etc) y toda otra información que consideres que ayudará a describir la tarea que estas planificando