



Manu



¡EUREKA!

» • + • Sugerencias de uso para familias, cuidadores y docentes • + • «

SabeloTodo y la programación informática		AUDIENCIA Chicos 11 a 15 años
<p>¡EUREKA! Aprende en casa, es un club de amigos que se acompañan y se ayudan, ellos se divierten explorando sus mundos y descubriendo cosas. Se han quedado en casa pero no están atrapados, el descubrimiento, el conocimiento y la pasión por compartir lo que saben los hace libres.</p> <p>Este es un proyecto de la Secretaría de Educación del Distrito y Capital Sistema de Comunicación Pública, para que los maestros complementen sus clases, los estudiantes y sus familias se diviertan aprendiendo desde casa con cápsulas educomunicativas de dos minutos.</p>		
STORYLINE	SabeloTodo y su amor por la programación, nos explica como funciona la programación informática y cómo la podemos llevar en nuestro día a día.	
LINK YOUTUBE	https://youtu.be/qehSBkFhS4Q	
SUBTEMA	INCERTIDUMBRE	
La inquietud, la duda y la curiosidad son posibilidades para ensayar, errar, interpretar y crear, es desde allí que el aprendizaje emerge.		
EJE TEMÁTICO	EL GOZO DE CONOCER EL MUNDO QUE NOS RODEA	
Este eje se centra en las interacciones, lenguajes, medios, y herramientas que les permiten a las niñas, niños y adolescentes descubrir, comprender, analizar y crear su entorno. El cuerpo y los sentidos son canales que posibilitan el desarrollo del pensamiento y la construcción de nuevos conocimientos. Activar la curiosidad, el asombro, navegar por la incertidumbre y la complejidad, son claves para ampliar su experiencia vital, su capacidad comunicativa y la manera de relacionarse con el mundo con actitud crítica y placentera.		
SERIES RELACIONADAS	<p>Científico por un día - Temporada 2 https://www.youtube.com/playlist?list=PLdgsC6jl-tmWmEvRmDAgu4hnybXoa1zk</p> <p>Cronografía https://www.youtube.com/playlist?list=PLGsF4QfCJgJnvZsIYb45T73w7mLt1x809</p> <p>La ruta de la ciencia https://www.youtube.com/playlist?list=PLBi01IM7hQrJQmYcYitca8Nxew1m78s88</p>	



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



Eureka TV



www.redacademica.edu.co • www.conexioncapital.co



¡EUREKA!

» • + • Sugerencias de uso para familias, cuidadores y docentes • + • «

PARA FAMILIAS Y CUIDADORES	PARA DOCENTES
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una investigación de las actividades cotidianas de los demás miembros del hogar y elabora un diagrama de flujo de cada paso a seguir para que un robot pueda completar la actividad. • Naveguen y busquen por internet diferentes datos curiosos de la programación y sus avances en la historia. • Jueguen o realicen un espacio donde por medio de códigos de programación se den órdenes en un juego de movimiento, investiguen diferentes códigos reales para el juego. • Ingresar a la app de LightBot y completar las misiones para ayudar al robot. • Investiguen qué tecnologías en su hogar tienen programación, evidencien si hay diferencias entre los códigos o patrones que se usan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una actividad que permita reconocer las principales características y la historia de la programación informática. • Explorar el uso de programación informática en actividades escolares de materias básicas. • Explore diferentes plataformas para realizar programación desde 0, hay algunas para crear juegos, videos e ilustraciones. Explore e investiguen algunos códigos. • Reconozca la importancia de trabajar programación desde primeras edades, además consulten en que puede desempeñarse un programador y el avance que se ha conocido en la programación. • Investiguen en qué se usa la programación, que se puede crear con esta. Además realice analogías de la resolución de problemas y la organización con la programación.

OTRAS REFERENCIAS	<p>Cómo enseñar programación a los adolescentes https://puentesdigitales.com/2018/11/05/como-enseñar-programación-a-los-adolescentes/</p> <p>5 proyectos que puedes hacer con la programación https://codenotch.com/blog/5-proyectos-que-puedes-hacer-con-la-programación/</p>
--------------------------	---