

Lección 65

Exploración de Codeblocks

Propósito

Los estudiantes explorarán los conceptos de diseño computacional por medio de la herramienta Tinkercard.

Secuencia para el aprendizaje

Conocimiento inicial (5 min)

Ampliación del conocimiento (15 min)

Transferencia del conocimiento (10 min)

Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Crear un modelo 3D usando Tinkercad

Preparación

- Tener preparada y lista para presentar las [actividades de Codeblock](#).
- Asegúrese de que cada estudiante tenga su [Bitácora de trabajo](#).

Lección en línea

Recursos

¡Atención!

Por favor, haga una copia de cada documento que planea compartir con los estudiantes.

- Actividades en [Codeblock](#)
- [Guía tutorial](#)

Estrategia de aprendizaje

Revise esta guía tutorial con los estudiantes, la cual les presentará los aspectos básicos del uso de Codeblocks (bloques de código), de Tinkercad. Pida a los estudiantes que dediquen algo de tiempo para explorar el diseño computacional, completando las actividades “Intro to Shapes”, “Moving Shapes” y “Rotating Shapes” de bloques de código

Conocimiento inicial (5 min)

Guíe una lluvia de ideas para determinar el conocimiento inicial y de fondo de los estudiantes.

Ampliación del conocimiento (15 min)

Si te interesa crear modelos 3D usando bloques de código arrastrables, revisa esta guía tutorial, la cual te ayudará a conocer los aspectos básicos del uso de Codeblock, de Tinkercad. Dedicar algo de tiempo para explorar el diseño computacional, completando las actividades “Intro to Shapes”, “Moving Shapes” y “Rotating Shapes” de bloques de código

Conocer los aspectos básicos te ayudará a descubrir formas creativas de crear y construir tu propio proyecto inspirado en el biomimetismo.

Transferencia del conocimiento (10 min)

Escribir en el diario y charla rápida

El acto de escribir en sus diarios sobre lo aprendido, respecto de si les pareció útil y de lo que sintieron, ayuda a sus estudiantes a fortalecer cualquier conocimiento que hayan obtenido hoy y servir como un resumen al que puedan recurrir en el futuro.

Sugerencias para el diario:

- ¿Sobre qué se trataba la Lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la Lección?

Sugerencias para evaluación

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Descomponen problemas y subproblemas en partes para facilitar el diseño, implementación y revisión de programas
- Utilizan programas para verificar teoremas relacionados con la geometría.
- Crean aplicaciones y realizan análisis mediante procesadores simbólicos, de geometría dinámica y de análisis estadístico