



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MILAGROSA**  
*¡Humanismo y tecnología para formar jóvenes emprendedores y competentes!*

**PLAN DE NIVELACIÓN PERIODO: 2**  
**NOMBRE DEL DOCENTE:** Mayra Osiris Mosquera Ríos  
**FECHA:** 6 de abril de 2025 **ÁREA:** Tecnología e Informática **GRADO:** 9°

**INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- Utilizo responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo.
- Diseño algoritmos sencillos para resolver problemas cotidianos.
- Entiendo y aplico el concepto de algoritmos como una secuencia de pasos ordenados que permite resolver situaciones y problemáticas del contexto.
- Utilizo la plataforma Scratch para representar un algoritmo de forma visual e interactiva.

**TEMAS:** Diseño publicitario, pensamiento computacional, algoritmos, plataforma scratch

**DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS A DESARROLLAR:**

Lee el siguiente segmento sobre pensamiento computacional y responde la actividad N°1 Teniendo en cuenta la información.


## EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

¿Qué es?	Finalidad
<p>Es el proceso de pensamiento que permite formular o resolver problemas del mundo que nos rodea haciendo uso de habilidades y técnicas, como las secuencias e instrucciones ordenadas (algoritmos), para llegar a la solución. Implica identificar, representar, organizar y analizar lógicamente la información, implementando posibles soluciones con el objetivo de lograr la combinación más efectiva y eficiente entre pasos y recursos.</p>	<p>El pensamiento computacional es una de las destrezas clave del siglo XXI, que desarrolla habilidades efectivas para resolver problemas para aplicar a cualquier ámbito de la vida.</p>


El pensamiento Computacional utiliza técnicas y habilidades

- 1** **Descomposición**


Dividir un problema o sistema complejo en partes más pequeñas que se pueden examinar y resolver o diseñar individualmente, ya que resultan más manejables y sencillas.


- 2** **Reconocimiento de patrones**


Encontrar similitudes o características que comparten los problemas.


- 3** **Abstracción**

Seleccionar la información relevante, filtrando la esencial e ignorando detalles no relacionados o irrelevantes.


- 4** **Realización de algoritmos**

Un algoritmo es un plan, un conjunto de instrucciones a seguir paso a paso para resolver un problema, identificando cada instrucción y planificando el orden en que se deben ejecutar. Los algoritmos se usan cuando se diseñan pasos simples para resolver problemas.



Con formato: Color de fuente: Automático

Con formato: Color de fuente: Automático

Con formato: Fuente: (Predeterminada) Calibri, Color de fuente: Automático

Con formato: Color de fuente: Automático

Con formato: Color de fuente: Automático

**ACTIVIDAD N°1**

Teniendo en cuenta la información sobre Pensamiento Computacional y las técnicas y habilidades que se pueden desarrollar realiza el siguiente ejercicio.

- "Piensa en un problema cotidiano (por ejemplo: Basura en las cañadas, el cambio climático, hacer una compra de forma segura en línea, publicar información en las redes de forma adecuada o estudiar para un examen). Describe cómo aplicarías los 4 pilares del pensamiento computacional para resolverlo."

#### ACTIVIDAD N°2

- Realiza en el programa scratch el siguiente ejercicio
- Un convertidor de monedas de Pesos a Dolar, Euros. en el programa Scratch.

Una vez realizada la actividad, súbela a CLASSROOM en PLAN DE NIVELACIÓN 2 PERIODO - 2025. A continuación, te comparto el código de clase 9°1: 51p6bw - 9°2: 3v76zxa - Prepárate para sustentar.

#### RÚBRICA

Porcentaje evaluación:

40% TRABAJO ESCRITO, PRÁCTICA y 60% SUSTENTACIÓN

#### ELEMENTOS A EVALUAR

La sustentación se realizará a partir de un examen teórico y uno práctico, ambos teniendo como referencia algunos de los puntos desarrollados en el taller. El estudiante deberá presentar el taller y disponerse para las dos evaluaciones que constituirán el refuerzo de lo visto en el PERIODO DOS. En esta prueba se medirá las competencias adquiridas por el estudiante.

**FECHAS:** Definidas por la institución.

Docente: Mayra Osiris Mosquera

**Con formato:** Fuente: (Predeterminada) Century Gothic, 11 pto, Sin Negrita

**Con formato:** Fuente: (Predeterminada) Century Gothic, 11 pto, Sin Negrita

**Con formato:** Fuente: (Predeterminada) Century Gothic, 11 pto, Sin Negrita

**Con formato:** Fuente: (Predeterminada) Century Gothic, 11 pto, Sin Negrita

**Con formato:** Fuente: (Predeterminada) Century Gothic, 11 pto, Sin Negrita

**Con formato:** Interlineado: Múltiple 1,15 lín., Esquema numerado + Nivel: 1 + Estilo de numeración: Viñeta + Alineación: 0,63 cm + Sangría: 1,27 cm, Borde: Superior: (Sin borde), Inferior: (Sin borde), Izquierda: (Sin borde), Derecha: (Sin borde), Entre : (Sin borde)

**Con formato:** Color de fuente: Automático

**Con formato:** Color de fuente: Automático