



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEMENINA DE ENSEÑANZA  
MEDIA

## TALLER DE Grado 7 a b c d e f g Tecnología

Donde puedo conseguir mis actividades del **AREA DE TECNOLOGIA**

Debes dirigirte a **GOOGLE** escribes **INFORMATICA IEFEM O** a través del LINK

<https://cms.e.iimdo.com/app/s13b395d26365f29c/p5f2652467ac4f816?safemode=0&cmsEdit=1>

### Instrucciones :

1. las actividades es para el colegio por eso debes descargarlas con tiempo y llevarlas el dia que te corresponda en el horario **“tecnología”** para poder trabajar en clase; si se te queda en casa, o la realizas en tu casa no se tendra en cuenta para la nota.
2. Previniendo cualquier peligro de tijeras o que se le pierda su material de trabajo, es conveniente que la niña con tiempo recorte las actividades y las pegue en el cuaderno

**FAVOR COPIAR EN TU CUADERNO DE TECNOLOGIA**

**Pensamiento Computacional**

**ACTIVIDADES DESCONECTADAS**

Las **actividades desconectadas** constituyen un primer acercamiento al desarrollo del **pensamiento computacional**.

el **pensamiento computacional** implica **resolver** problemas, diseñar sistemas y comprender el comportamiento humano, utilizando los conceptos fundamentales de la informática.

## ¿Qué es el pensamiento computacional para niños?

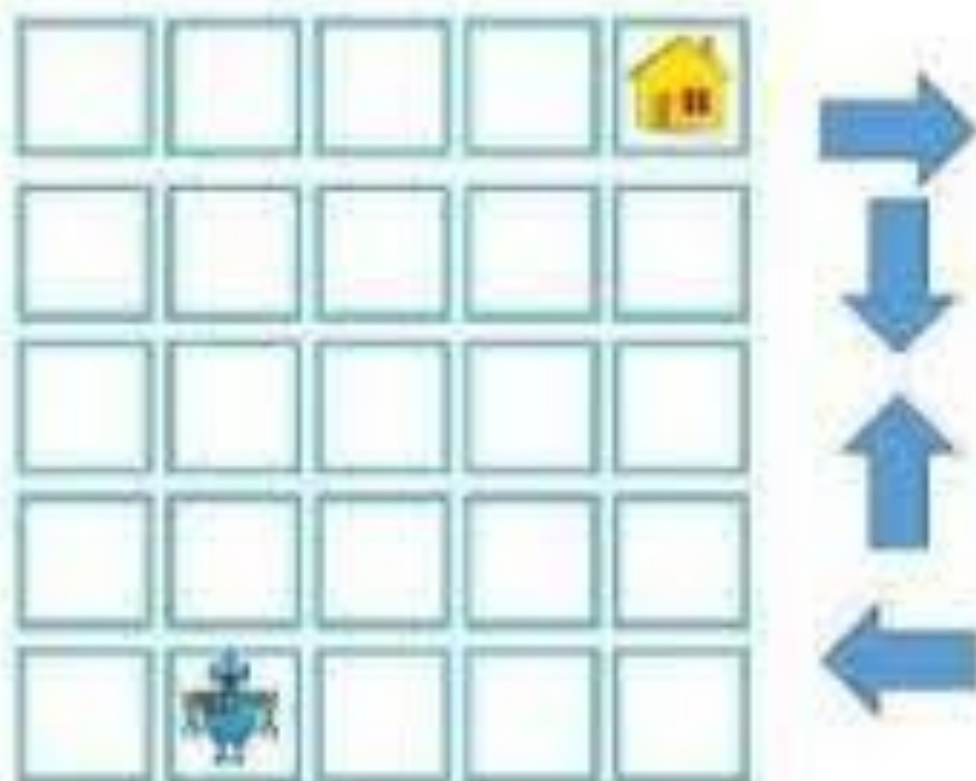
El **pensamiento computacional** es una habilidad cognitiva que permite a los niños desarrollar su capacidad **para** representar y resolver problemas a través **de** formular, herramientas **y** utilizar **en** conceptos que se informática, pero **para** el desarrollo **de** esta capacidad los maestros **y** profesores pueden apoyarse **en** actividades.

Se realizan con flechas



TALLER UNO  
RECORTE Y PEGUE EN SU CUADERNO LAS  
ACTIVIDADES PARA RESOLVERLAS EN EL SALON  
DE CLASE

## Camino a casa



### Instrucciones:

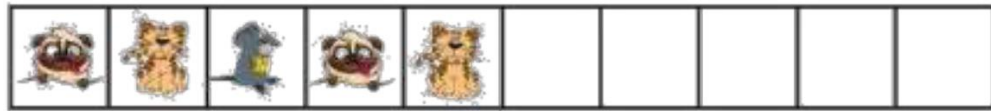
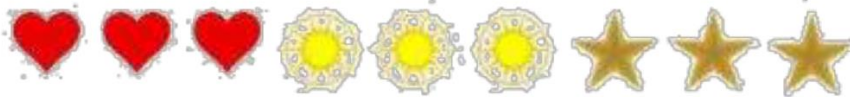
Nuestro amigo desea llegar a la casa amarilla.  
Indícale el camino a seguir, utilizando las flechas.

- 1.- \_\_\_\_\_
- 2.- \_\_\_\_\_
- 3.- \_\_\_\_\_

TALLER DOS  
RECORTE Y PEGUE EN TU CUADERNO SE REALIZA LA ACTIVIDAD EN  
EL SALÓN

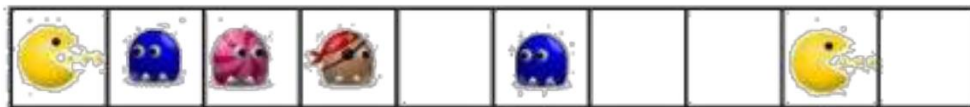
**Patrones**

Recorta las figuras y pega donde corresponda para que completes el patrón



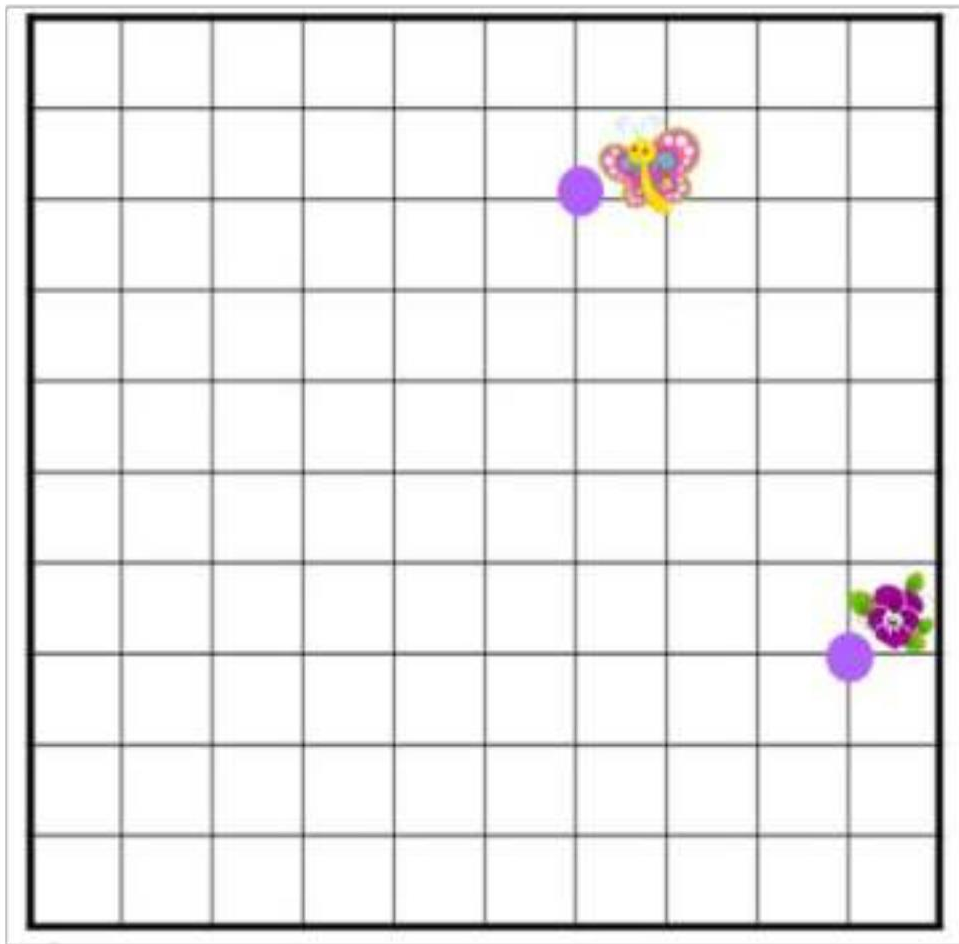
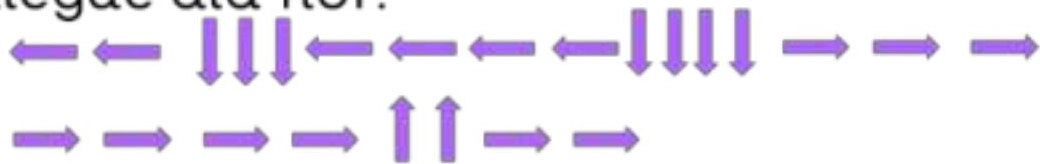
**Patrones 2**

Recorta las figuras y pega donde corresponda para que completes el patrón



# Sigue el camino

Utiliza las flechas para que la mariposa llegue a la flor.



## EJEMPLO DE SECUENCIA LOGICA

### A pescar

**Numera en orden lógico los pasos siguientes para pescar trazando una línea.**

El pez se traga el anzuelo.

1

Enrollar el sedal.

2

Tirar el sedal al agua.

3

Llevar el pescado a la casa.

4

Quitar el anzuelo de la boca del pescado.

5

Poner carnada en el anzuelo.

6

Sacar el pescado del agua.

7



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

## COTY, LA ARTISTA

LA LLAMA COTY SIEMPRE SE SINTIÓ ATRAÍDA POR EL ARTE. ¡MIRÁ EL CUADRO EN EL QUE ESTÁ TRABAJANDO AHORA! PARA TERMINAR DE PINTARLO, LE PIDIÓ AL ZORRO TOTO Y A LA MULITA LITA QUE LA ORIENTEN CON LOS COLORES. ELLOS LE ESCRIBIERON ALGORITMOS.

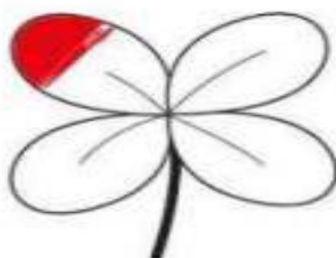


1. PINTÁ LA FLOR SIGUIENDO EL ALGORITMO QUE LE ESCRIBIÓ TOTO.



### ALGORITMO DEL ZORRO TOTO

1. TERMINAR DE PINTAR EL PÉTALO ROJO.
2. PINTAR DE AMARILLO EL PÉTALO QUE ESTÁ A LA DERECHA DEL ROJO.
3. PINTAR DE VERDE EL PÉTALO QUE ESTÁ DEBAJO DEL ROJO.
4. PINTAR DE AZUL EL PÉTALO QUE ESTÁ A LA DERECHA DEL VERDE.

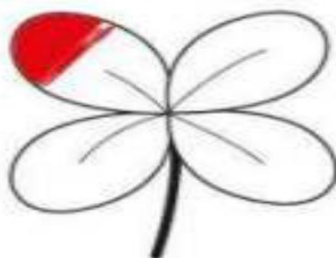


2. AHORA SEGUÍ LAS INSTRUCCIONES DEL ALGORITMO DE LITA.



### ALGORITMO DE LA MULITA LITA

1. TERMINAR DE PINTAR EL PÉTALO ROJO.
2. PINTAR DE VERDE EL PÉTALO QUE ESTÁ DEBAJO DEL ROJO.
3. PINTAR DE AZUL EL PÉTALO QUE ESTÁ A LA DERECHA DEL VERDE.
4. PINTAR DE AMARILLO EL PÉTALO QUE ESTÁ ENCIMA DEL AZUL.



3. LOS ALGORITMOS SON DISTINTOS, PERO ¿CÓMO QUEDARON LOS DIBUJOS?



NOMBRE Y APELLIDOS:

CURSO:

FECHA:

# ¡TOTO ESTÁ A PLENO!

CADA VEZ QUE EL ZORRO TOTO ESCUCHA MÚSICA NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR. POR ESO, INVENTÓ UN LENGUAJE PARA DESCRIBIR SUS COREOGRAFÍAS. CADA UNA DE LAS FIGURAS QUE SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN INDICA UN PASO DE BAILE.



1. UNÍ CADA SECUENCIA DE FIGURAS CON LOS PASOS DE BAILE QUE CORRESPONDEN.



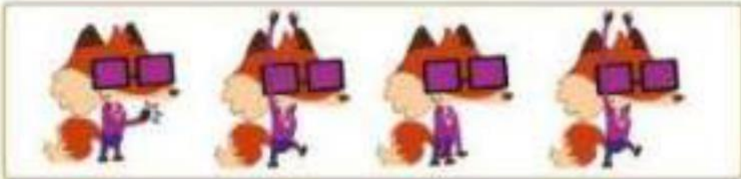


NOMBRE Y APELLIDO: \_\_\_\_\_

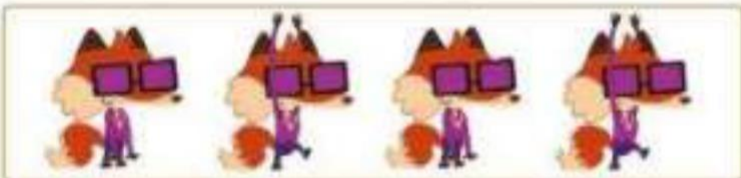
CURSO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

2. TOTO NO PARA DE MOVERSE. ¡ESTÁ A PLENO!  
USÁ EL LENGUAJE DE LAS FIGURAS PARA DESCRIBIR SUS BAILES.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



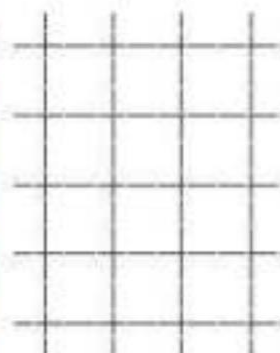
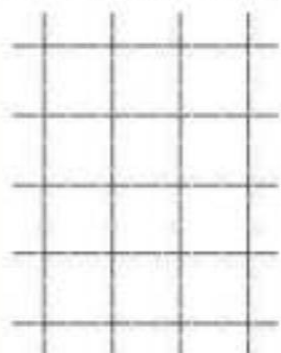
\_\_\_\_\_

Nombre y Apellido:

Curso:

Fecha:

2. ¿QUÉ NÚMERO ESCONDEN ESTAS INSTRUCCIONES?  
SEGUÍLAS UNA POR UNA DIBUJANDO SOBRE LA GRILLA.



3. AHORA ELEGÍ UN NÚMERO DEL 0 AL 9 Y ESCRIBÍ UN PROGRAMA PARA  
DIBUJARLO CON LA MANO ROBOT. CUANDO TERMINES, INTERCAMBIA  
LA FICHA CON LA DE UN COMPAÑERO Y DESCUBRÍ, SIGUIENDO LAS  
INSTRUCCIONES, EL NÚMERO QUE ÉL PENSÓ.

