



Nombre completo del estudiante		Grupo	3ºS
--------------------------------	--	-------	-----

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:**  
**¿Cómo en nuestro entorno podemos establecer secuencias saludables que nos permita el autocuidado?**

<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES</b>	<b>DÍA</b>	<b>ÁREA</b>
Aprendiendo a programar (algoritmos)	SEMANA 1 - JUNIO 12	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

**EXPLORACIÓN**  
**Actividades previas**

En esta guía trabajaremos sobre puros cuentos saludables, para ello tendremos en cuenta el video, llamado la selección saludable de alimentos, que vimos en la clase anterior. <https://youtu.be/cFUaHGIFODk>



**RETO 1:**

1. Escribe y responde en tu cuaderno de informática y tecnología las siguientes preguntas:
  - a. ¿Sabes qué es una receta de cocina?
  - b. ¿Para qué sirven las recetas?
  - c. ¿Estas tienen que ver con la alimentación saludable?
  - d. ¿Sabes alguna receta? si \_\_\_ No \_\_\_ Escribe cual.

**RETO 2:**

2. Escucha la siguiente historia de Andrea:

**Introducción**

"¡Hoy es cumpleaños de mi papá!", gritó Andrea entusiasmada. Su mamá quería preparar un pastel para la ocasión e invitó a Andrea a ayudarla. Sacaron el recetario y buscaron juntas la receta del pastel preferido de papá. Leyeron la lista de ingredientes, el procedimiento y la presentación. Andrea y su mamá reunieron los ingredientes, siguieron paso a paso el procedimiento de la receta y al final decoraron el pastel para que tuviera una bonita presentación.





3. Escribe en tu cuaderno de informática y tecnología lo que le pasó a Andrea.

**RETO 3:**



Teniendo en cuenta el ejercicio anterior podemos, ver que para hacer una receta, se debe seguir una secuencia es por ello que trabajaremos una serie de ejercicios por medio de unas preguntas. Veamos:

4. Responde las siguientes preguntas antes de iniciar el tema.
- Diseña una historietita teniendo en cuenta la lectura anterior.
  - ¿Has visto una historietas animadas sobre recetas?
  - ¿Puedes decirme qué características tienen, así como los objetos que utiliza, los textos, sonidos, etc.?
  - Realiza un dibujo en historietita teniendo en cuenta el texto anterior.

## ESTRUCTURACIÓN

### Actividades de construcción conceptual

#### MOMENTO PARA APRENDER:

Hoy trabajaremos la elaboración de un recetario de cocina y un videojuego, aplicando el tema que venimos trabajando sobre los algoritmos. Para profundizar más veremos un video llamado: Introducción al laberinto.

<https://studio.code.org/hoc/1>

#### RETO 4:

5. Escribe y responde. Si has jugado con videojuegos ¿Puedes decirme que diferencias existen entre el videojuego y las historietas?



\* Te contaré que para hacer una receta, un videojuego, o una historietita, debemos seguir unos pasos y estos reciben el nombre de secuencia. Esta secuencia nos da la oportunidad de seguir paso a paso algunas indicaciones con el fin de no cometer errores.

#### RETO 5:

6. Escribe y responde.

- Explica en tu cuaderno el paso a paso de cómo jugarías un videojuego
- Explica en tu cuaderno el paso a paso de tu receta favorita.

Ejemplos:

Ahora te toca hacer un recetario.

- Para ello debes tener hojas sueltas, pueden ser de color o tu le puedes dar color.
- Luego puedes escribir alguna receta que sepas hacer o le puedes pedir ayuda a tus papitos.
- Después dibuja tus recetas y decoralas.



### Ensalada Nina

**Ingredientes**

- 1 Lechuga romanita
- Uvas verdes
- Queso manchego rayado
- Nuez picada

**Procedimiento**

1. Desinfecta muy bien las hojas de lechuga.
2. Parte las uvas por la mitad.
3. Rebana en trozos medianos las hojas de lechuga.
4. En un tazón, vacía las uvas y la lechuga.

**Presentación**

1. Espolvorea la ensalada con nuez picada y queso rayado



### Paletas de fruta y yogur

**Ingredientes**

- 1  $\frac{1}{2}$  Taza de yogur sabor durazno
- 6 Duraznos en almibar picados
- 1 Taza de leche natural
- Chocolate líquido

**Procedimiento**

1. Mezcla en un recipiente el yogur y la leche hasta que tengan una consistencia firme.
2. Agrega los trozos de durazno en almibar a la mezcla.
3. Vacía la mezcla en moldes para paletas y mételos al congelador.
4. Espera de cuatro a seis horas hasta que la mezcla tenga consistencia firme.

**Presentación**

1. Saca las paletas del congelador.
2. Decóralas con chocolate líquido al gusto.



**TRANSFERENCIA**  
Actividades de aplicación

**MOMENTO PARA PRACTICAR:**

**RETO 6:**

- Diviértete programando. Para ello debes seguir las instrucciones de la siguiente actividad de la página que correspondiente al tema, la cual consiste en completar una lista de ingredientes escribiendo el nombre de las imágenes sobre las líneas.



**Pizza tropical**

**Ingredientes:**

- 5 Tortillas de harina
- $\frac{1}{2}$  Taza de salsa de \_\_\_\_\_
- 1 Taza de jamón picado
- 1 Taza de \_\_\_\_\_ picada
- 1 Taza de \_\_\_\_\_ rebanados
- 1 Taza de \_\_\_\_\_ rallado
- 1 Cucharada de hierbas de olor
- Hojas de albahaca fresca

**Procedimiento:**

1. Unta con salsa de tomate cada tortilla de harina.
2. Agrega a cada una porciones de jamón, piña, champiñones, queso y hierbas de olor.
3. Pide a un adulto que hornee las pizzas a 200 grados durante 7 ó 8 minutos.

**Presentación:**

Sirve cada pizza sobre un plato y decórala con hojitas de albahaca fresca.

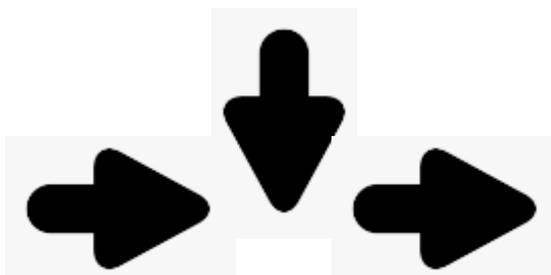
\* Teniendo en cuenta el video de introducción al laberinto, haremos un videojuego en nuestro cuaderno de tecnología e informática, siguiendo los paso a paso del ejercicio.

1. Diseña o dibuja la imagen.
2. Traza el camino para llevar el pájaro al cerdito.
3. Recuerda hacerlo por medio de flechas.

Instrucciones



Traza el camino y llévame al cerdo tonto. ¡Evita el TNT o las plumas volarán!



Recuerda que las flechas son los pasos que das para llegar al cerdito.

#### EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: Junio 26

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

Por Edmodo, correo electrónico: [aida@iefelixdebedoutmoreno.edu.co](mailto:aida@iefelixdebedoutmoreno.edu.co)

QUE RECIBIR

Fotos del trabajo

#### BIBLIOGRAFÍA

Aprendiendo a programar: <https://studio.code.org/s/express-2017>. Informática y tecnología, Delta. Grupo Educare.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO**  
*"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"*  
**GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TECNICA**

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

Nombre completo del estudiante		Grupo	3ºS
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:</b>			
<b>ÁMBITOS CONCEPTUALES</b>	<b>DÍA</b>	<b>ÁREA</b>	
	<b>SEMANA - JUNIO</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>	
<b>EXPLORACIÓN</b> Actividades previas			
En esta guía trabajaremos sobre e.			
<b>ESTRUCTURACIÓN</b> Actividades de construcción conceptual			
<b>MOMENTO PARA APRENDER:</b> Hoy trabajaremos la elaboración			
<b>TRANSFERENCIA</b> Actividades de aplicación			
<b>MOMENTO PARA PRACTICAR:</b>			
<b>EVIDENCIA EVALUATIVA</b>			
<b>FECHA DE REVISIÓN:</b> Junio			
<b>MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO</b>			<b>QUE RECIBIR</b>
Por Edmodo, correo electrónico: <a href="mailto:aida@iefelixdebedoutmoreno.edu.co">aida@iefelixdebedoutmoreno.edu.co</a>			Fotos del trabajo
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>			