

GUÍA DE TRABAJO PROGRAMAS DE SCRATCH

Resolución de Conflictos Competencias Ciudadanas

PRIMERA PARTE

Identificación del problema

Desde el espacio de cátedra de la paz se va a trabajar en este periodo el tema de resolución de conflictos combinándolo con la clase de tecnología para aprovechar el software de programación Scratch, de tal manera que puedan crear un programa tipo animación utilizando las preguntas de competencias ciudadanas del ICFES. El programa debe plantear el conflicto, las posibles soluciones y la retroalimentación correspondiente.

1. Definición del reto:

Tomando como base los enunciados de competencias ciudadanas sobre la resolución de conflictos (tomado de la cartilla de Competencias Ciudadanas del Icfes: https://www.icfes.gov.co/documents/39286/2837165/Cuadernillo-Competencias_Ciudadanas_Pensamiento_Ciudadano-6-1.pdf).

Cómo crear un escenario utilizando el programa Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4 opciones de respuesta).

Cuando el usuario escoja una de las soluciones, el programa debe mostrar si es buena o mala solución y las consecuencias que trae.

Debe tener un escenario con las reflexiones que genere cada situación escogida.

Conteste las siguientes preguntas que le ayudarán a crear el programa.

- ¿Cuáles son los elementos clave para crear la animación o tu juego educativo?
- ¿Qué quiero hacer?
- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?

2. Investigación, análisis, generación de ideas y soluciones

Escriba aquí todas las posibles soluciones que puede tener el reto. Recuerde que cualquier idea es válida.

3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

4. Diseño de la solución

Haga un dibujo o pegue imágenes que le permitan explicar cómo va a solucionar el reto.

5. Implementación

Cree su programa en Scratch y haga todas las pruebas necesarias para estar seguro que cumple con todos los requerimientos.

6. Reflexión y aprendizaje

Escriba todas las reflexiones y aprendizajes que tuvo durante la solución al reto propuesto.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso (pasos) el reto para solucionarlo.
8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?
9. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba que algoritmo utilizó.
10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.
11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.