

ESTUDIANTE 1

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.

Escriba los pasos para el desarrollo del programa. Asegúrese de contestar todas las preguntas con la información solicitada.

1. Definir el reto

- ¿Cuáles son los elementos clave para crear la animación o tu juego educativo?

Que las personas que vean o usen el juego puedan elegir lo que va a ocurrir o lo debe hacer.

- ¿Qué quiero hacer? ***Quiero que al momento de usar el juego tenga opción múltiple.***

- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario? ***Quiero que se encuentre en una pelea entre 2 niños y que el usuario solucione la pelea.***

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.

1 Golpear

2 Insultar

3 Contarle a un profesor

4 Ignorar

3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

Yo creo que lo mejor es poner un tablero con las opciones y que al tocar cada una tenga si esta bien o mal.

4. Diseño de la solución

Haga un dibujo o pegue imágenes que le permitan visualizar 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. <https://scratch.mit.edu/projects/913174384>

6. Reflexión y aprendizaje

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

Me gusto mucho hacer el programa porque aprendi cosas nuevas y como manejar scratch muuuucho mejor y creo que quedo chevere.

SEGUNDA PARTE

1. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.

1. Busque un fondo para la animación.

2. Investigué sobre el reto que tenía.

3. Le puse 1 solución y 2 soluciones incorrectas.

4. Busque 2 personajes para crear la pelea.

5. Cree la animación del reto.

¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?

Yo creo que el patrón que utilice más es “decir _____ por 2 segundos”

2. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba qué algoritmo utilizó.

Yo use el algoritmo computacional y el ordenamiento de burbuja.

3. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.

1. Se me borraron los personajes.
2. Al principio no me dejaba poner opción múltiple
3. Los 2 personajes al espichar la tecla espacio no hacían nada.

4. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

Puse 3 posibles soluciones pero solo una es la solución entre esas posibles soluciones estaba Insultar, golpear o ignorar e ignorar es la solución correcta.

ESTUDIANTE 2

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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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?

Para mi juego educativo y animación use personajes, un fondo, tutoriales y información de resolución de conflictos.

- ¿Qué quiero hacer?

Un juego educativo de preguntas sobre la resolución de conflictos y al final una reflexión animada.

- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?

Un aprendizaje sobre la resolución de conflictos.

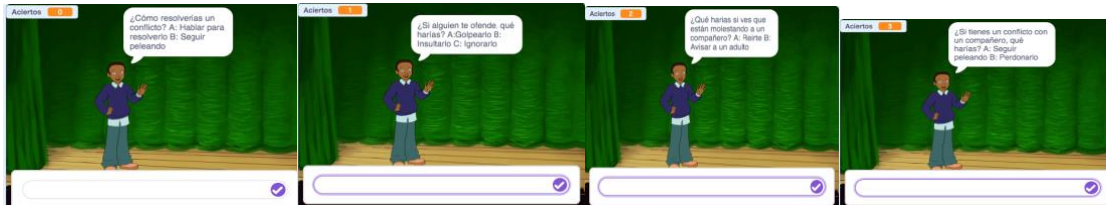
2. Investigación, análisis, generación de ideas y soluciones.

Las posibles soluciones las redacté con la solución válida y con una solución completamente equivocada. La solución, se basa en lo que las personas haríamos en situaciones donde debemos demostrar nuestra comprensión con los demás y el trato hacia nuestros amigos.

3. Evaluación de ideas

Perdonar, escuchar, denunciar y a veces huir, se puede convertir en las posibles soluciones para resolver problemas.

4. Diseño de la solución



5. Implementación

Cree su programa en Scratch y haga todas las pruebas necesarias para estar seguro que cumple con todos los requerimientos: <https://scratch.mit.edu/projects/901857863>

6. Reflexión y aprendizaje

1. Aprender a hacer un juego de preguntas.
2. Entender que todos somos diferentes y tenemos formas de actuar diferentes.
3. Es más valiente quien calla ante una discusión que quien golpea u ofende.
4. Valorar la diversidad de mis compañeros.
5. Creer que construyó más cuando resuelvo problemas, que cuando agredes a un compañero.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.

1. Primero busqué un personaje que me sirviera.
2. Segundo encontré un fondo que sirviera para el juego de preguntas que hice.
3. Y por último intenté con diferentes comandos para que funcionara el programa.

8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?

Variables, operadores, decir, preguntar, control, eventos y sensores.

Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba que algoritmo utilizó.

8. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.
9. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

ESTUDIANTE 3

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 ICES. 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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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?

Los elementos base para elaborar la animación son las herramientas como fondos, personajes, historia, temática, y los controles necesarios para crear el programa teniendo en cuenta lo que se quiere realizar.

- ¿Qué quiero hacer?
Quiero realizar un programa teniendo en cuenta el respectivo tema de resolución de conflictos basándose en el taller de competencias ciudadanas, quiero que el programa funcione para concienciar a la gente acerca del impacto negativo de los conflictos y los problemas mayores que estos pueden provocar.
- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?
Quiero que el usuario sea capaz de interactuar con el programa y aprender del mismo, quiero elaborar un programa en el que el usuario pueda interactuar a medida que el programa avanza, como un juego educativo en el que se aprende y se juega.

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.
Escriba aquí todas las posibles soluciones que puede tener el reto. Recuerde que cualquier idea es válida.
El reto puede tener la dificultad de que controles utilizar como se podría manejar la relación entre ellos y además. Las Soluciones que puede utilizar para abolir los retos serían analizar los algoritmos y secuencias para saber si necesito añadir o eliminar para mejorar el programa.

3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

Quiero poner en práctica la idea de realizar algoritmos e interacciones con el programa por parte del usuario y tener en cuenta el tema y propósito del programa

4. Diseño de la solución

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

Si fueras Federico que harías?

A. Darle el sandwich

B. Salir corriendo

C. Darle un puño

D. Pedir ayuda

La respuesta correcta es la D

5. Implementación

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

Durante el trabajo grupal logramos recalcar las situaciones conflictivas que se presentan en nuestra institución por lo que queremos que el programa cumpla con su función y que internamente en el colegio los estudiantes eviten los conflictos .

<https://scratch.mit.edu/projects/912501897>

6. Reflexión y aprendizaje

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

Durante la creación del programa aprendí a valorar un poquito más la paciencia ya que cuando los tiempos de diálogo no cuadraba me estresa mucho, también a hacer juegos de selección múltiple.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.

Empecé, pensando una situación que estuviera relacionada con un problema, después empecé a pensar en unas posibles soluciones y que pasaría al escogerlas, al hacer eso empecé a elaborar mi juego

8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?

Puse varios comandos durante la creación del juego pero los más importante para mi fueron: Los diálogos, el tiempo entre cada diálogo, el cambio de fondo y personaje, y bandera verde para empezar con el juego

9. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba qué algoritmo utilizó.

Si escoges la A, te va a decir que no fue una mala decisión pero no fue la correcta.

Si escoges la B, te va a decir lo mismo que la A, te va a decir que no fue una mala decisión pero no fue la correcta.

Si escoges la C, te va a decir que tomaste una mala decisión.

Si escoges la D, te va a decir que escogiste la decisión correcta.

10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.

Los principales problemas que tuvimos durante la creación del juego fue que no logramos coordinar el orden de los parlamento y cuando un personaje desapareció y el otro no.

11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

Usamos el problema de un niño al que los grandes le hacían bullying, pusimos varias alternativas para escoger, digamos estaba, pegarle, salir corriendo o pedir ayuda, se supone que la correcta es pedir ayuda para que le dejen de hacer bullying al niño.

ESTUDIANTE 4

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 ICES. 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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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
los elementos que use en el proyectos son varios fondos de todos los colores,también usamos 3 personajes para las mismas escenas del programa para que la historia tenga forma,y utilice varios diálogos para la historia.
- ¿Qué quiero hacer?
- Quiero hacer que las personas cuando vean el programa aprendan a solucionar un conflicto no de forma agresiva ni grosera porque así no se solucionan las cosas, se solucionan hablando.
- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario
- Quiero que las personas cuando entren aprendan a solucionar problemas de manera amable y no grosera.

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. los retos que tuve fueron que algunas veces en la historia o iban más rápido o iban más lento entonces se me dificultó un poco para el programa.

3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

la mejor idea que tuve fue pensar como en el programa recrear la solución de un conflicto pero la mejor idea fue pensar la historia y recrearla en el programa de acuerdo a las fichas.

- ##### **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.

ya hice el proyecto tuve algunas cosas que mejorar pero en realidad bien.

<https://scratch.mit.edu/projects/912657044>

6. Reflexión y aprendizaje

Escriba todas las reflexiones y aprendizajes que tuvo durante la solución al reto propuesto.
La reflexión que yo les doy es que analicen bien lo que quieren hacer y después cuando tengan la idea la recrean, y el aprendizaje es que es divertido hacer proyectos de acuerdo a historias ,cuentos,cómics ETC.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.
yo para solucionar el reto volví a pensar en la idea del programa y ya que tuve correcta la idea empecé a crearlo.
8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utiliza)?
yo utilice algunos patrones como por ejemplo,que cambiara el fondo y que tenga diferentes diálogos entre una persona o otra .
9. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba que algoritmo utilizó.
el algoritmo que utilice fueron diálogos,cambio de fondos,diferente ropa ,cambio de personajes .
10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.
los retos que tuve fueron el tiempo de los diálogos,el orden de los personajes o escenas del programa.
11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.
solucione el reto pensando bien lo que quería en mi programa.

ESTUDIANTE 5

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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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?
más de dos personajes que hablen entre sí y que haya uno que lo amenaza y otro que lo confronta o lo ignora.

- ¿Qué quiero hacer?
Que el usuario escoja opciones en las cuales habrá diferentes consecuencias

- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?
que encuentre las personas y vea la animación y escoja el final.

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.
las opciones pueden ser: pelearse, contestar groseramente, defenderse, decirle a la miss, ignorarlo o dejarse atacar.

3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

todas son buenas ideas esas van a ser las diferentes soluciones que va a poder escoger el usuario y obtener diferentes finales.

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.

<https://scratch.mit.edu/projects/922017501>

6. Reflexión y aprendizaje

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

Mi reflexión fue que hay varias formas de resolver los conflictos y que hay buenas y malas maneras de resolverlos.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.
Yo lo hice poniendo varios códigos que hacían varias opciones y varios finales en los cuales pasaban cosas diferentes.

8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?

Use varios comandos como el de esconderse, mostrarse, por siempre, etc.

9. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba qué algoritmo utilizó.

Use el algoritmo de presionar el botón y suceda algo.

10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.

Tuve algunos errores como que el sonido se retrasaba o no sonaba, unos objetos se ponían encima de otros, etc

11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

Yo lo solucione usando un principio donde había como la introducción para poder entrar a las opciones, y en las opciones estaban varios finales muy interesantes, donde luego daban una reflexión cada una.

ESTUDIANTE 6

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 ICFCES. 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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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?

Debe ser sencillo, corto, con un objetivo claro, sus personajes deben tener un lenguaje apropiado, que conozcan muy bien el tema a tratar, con colores, imágenes y sonidos que atraen la atención de los niños; de tal manera que lo refieran entre amigos y conocidos.

- ¿Qué quiero hacer?

Quiero hacer una carrera de obstáculos. Voy a proponer preguntas sobre el tema a tratar (conflicto sobre el secuestro) y a medida de que conteste correctamente las preguntas, va superando los obstáculos hasta llegar a la meta.

- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?

Quiero que escuche la introducción a cada pregunta y encuentre la manera de responder las preguntas de acuerdo al conocimiento del usuario y la información recibida.

No sólo para que pueda ganar el juego sino también para aprender del tema para la vida mediante un juego educativo.

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.

Introducción qué es el secuestro:

Pregunta 1:

¿Qué es un secuestro?

A: Es un delito que afecta la libertad, un crimen donde se priva de la libertad.

B: Es un negocio entre dos partes

C: Es un derecho

D: Es un juego

Introducción de competencias ciudadanas

Pregunta 2:

¿Cuál sería la solución para prevenir el secuestro de menores en Colombia?

A: Se le debe indicar a los niños que no se debe hablar con extraños

B: Los padres nunca deben dejar solos los niños

C: No se deben colocar sus nombres en las prendas de vestir

D: Todas las anteriores son correctas

Introducción cómo desarrollamos las competencias ciudadanas

Pregunta 3:

¿Qué habilidades debemos desarrollar en los niños para evitar el secuestro?

A: No dar información personal a desconocidos

B: No hablar con extraños en redes sociales

C: Todas las opciones son correctas

D: No bajar juegos desconocidos a nuestros dispositivos

Introducción de Convivencia pacífica

Pregunta 4:

¿Qué signos de alarma se pueden presentar ante un posible secuestro?

A: No retorno de un menor a su hogar

B: Todas las opciones son correctas

C: Cuando piden dinero por la libertad

D: Personas se percataron que hablaba con desconocidos

Introducción La meta te espera

Pregunta 5:

Para pasar a la meta tendrás que decir tu frase para prevenir el secuestro de menores en Colombia.

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. <https://scratch.mit.edu/projects/922173012/>

6. Reflexión y aprendizaje

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

Durante todo este proceso aprendí sobre el secuestro de menores en Colombia que es cuando se priva de la libertad a una persona, y también sobre las competencias ciudadanas que las nos ayudan a tener una convivencia pacífica entre ciudadanos y a cuidar nuestros derechos y deberes. Gracias a este programa aprendí muchas cosas no solo para la vida sino también como persona.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.

Primero seleccione la jugadora, segundo busque una pista atlética, de tal forma que la jugadora quedará a poco de llegar a la meta, tercero busque un obstáculo y lo pegue en el carril de la jugadora, adaptando el tamaño de menor a mayor. Siendo así: estos obstáculos le permiten avanzar en la competencia solo si responde correctamente. Para esto se realizó una introducción antes de cada pregunta, Al terminar los obstáculos superados la jugadora llega a la meta, donde recibe una ovación por dar un mensaje al público de cómo evitar el conflicto planteado en este caso el secuestro en Colombia.

8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?

Comando de eventos para iniciar con bandera, al presionar la tecla, arriba , abajo , a la derecha, a la izquierda.

Comando de sonidos, para grabar y guardar los audios.

Comando apariencia para dar las introducciones, las preguntas, las respuestas y los avances cuando eligen la respuesta correcta.

Comando de movimiento, cuando contesta bien la pregunta.

9. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba qué algoritmo utilizó.

Cuando programé la primera pregunta, con la respuesta correcta y el avance en la pista, creo que en este caso, ese sería el algoritmo que utilice en las otras preguntas e incluso la llegada a la meta, lo que cambió fue el contenido.

10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.

Cuando coloque el obstáculo, tuve que adaptar el tamaño para que encaja perfectamente en el carril.

El cálculo del tiempo en el que debían aparecer las preguntas y las opciones de respuesta.

Al grabar los audios tuve que colocarlos a buen volumen para que quedaran bien. Igualmente, no debía esperar entre los ritmos elegidos y mis introducciones.

11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

Solucioné el reto usando scratch primero investigando sobre la problemática (el secuestro), segundo comencé hacer el borrador de la guía, formulando las preguntas con sus respectivas respuestas , revisando y verificando que todo estuviera correctamente en el borrador comencé a montar el programa en scratch. Para el resultado final obtener el juego de competencias ciudadanas.

ESTUDIANTE 7

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 ICFCES. 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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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?

Los elementos claves para crear mi animación son: 1.los personajes, 2.los escenarios, 3.los textos y/o información, 4. los comandos.

- ¿Qué quiero hacer?

Quiero hacer una animación a base de un problema, y que aparezcan unas respuestas, y al dar click en cada opción aparezca si es correcto o no, y que pasaría.

- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?

Quiero que el usuario encuentre un problema, y en base al problema, unas opciones de respuesta.

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.

Las soluciones que puede tener la animación es dar click en alguna de las opciones y al dar clic muestra que pasaría.

3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

¡OK!

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.

¡OK!

<https://scratch.mit.edu/projects/922597563>

6. Reflexión y aprendizaje

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

Los aprendizajes que yo tuve haciendo este reto o animación fueron 1.aprender a generar efectos en las animaciones,y 2. que al dar click a una palabra aparezca una escena con lo que hubiera pasado.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.

La forma de descomponer el reto 1. poniendo atención, y 2. dándole clic a las opciones para así saber qué pasaría con cada opción, y claro está si es la opción correcta o no.

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 qué algoritmo utilizó.

El algoritmo que yo utilice fue: 1. Poner como si estuvieran en un salón y en el tablero dijera que SOLO NIÑAS, 2. era la miss diciendo el porque solo niñas, 3. los niños decían que NO era justo, 4. las opciones de respuesta, y 5. que pasaría en cada opción.

10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.

Un error que yo tuve fue que no sabía como hacer para que al dar clic a una palabra o frase apareciera un fragmento de la animación.

11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

Para solucionar el reto de mi animación toca 1. Dar clic a la bandera verde, 2. leer, 3. Dar clic a la palabra y/o frase, 4. poner atención.

ESTUDIANTE 8

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, crear un programa en Scratch en el que muestre un conflicto y las posibles soluciones (3 o 4).

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?

Los elementos base para elaborar la animación son las herramientas como fondos, personajes, historia, temática, y los controles necesarios para crear el programa teniendo en cuenta lo que se quiere realizar.

- ¿Qué quiero hacer?

Quiero realizar un programa teniendo en cuenta el respectivo tema de resolución de conflictos basándose en el taller de competencias ciudadanas, quiero que el programa funcione para concienciar a la gente acerca del impacto negativo de los conflictos y los problemas mayores que estos pueden provocar.

- ¿Qué quiero que encuentre y haga el usuario?

Quiero que el usuario sea capaz de interactuar con el programa y aprender del mismo, quiero elaborar un programa en el que el usuario pueda interactuar a medida que el programa avanza, como un juego educativo en el que se aprende y se juega.

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.

El reto puede tener la dificultad de que controles utilizar como se podría manejar la relación entre ellos y además. Las Soluciones que puedo utilizar para abolir los retos serían analizar los algoritmos y secuencias para saber si necesito añadir o eliminar para mejorar el programa.

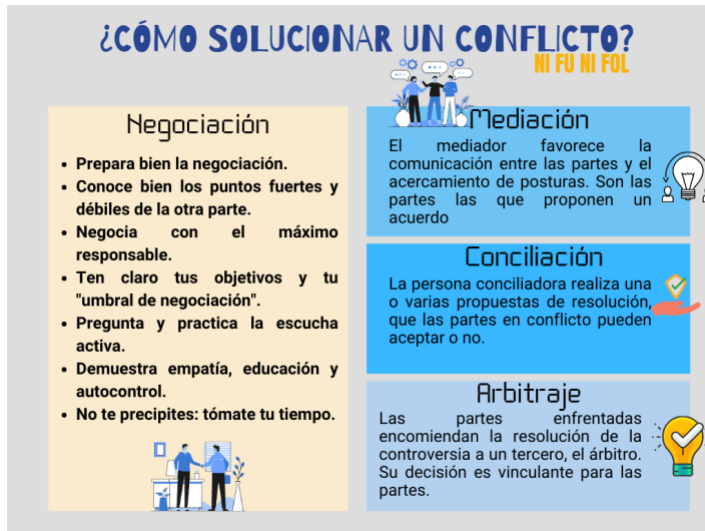
3. Evaluación de ideas

Elija la mejor idea y póngala en práctica.

Quiero poner en práctica la idea de realizar algoritmos e interacciones con el programa por parte del usuario y tener en cuenta el tema y propósito del programa.

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.

No soy buena programando, pero el programa resultó aunque bastante simple al ser un trabajo grupal logramos recalcar las situaciones conflictivas que se presentan en nuestra institución por lo que queremos que el programa cumpla con su función y internamente en el colegio los estudiantes eviten los conflictos .

<https://scratch.mit.edu/projects/923394269>

6. Reflexión y aprendizaje

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

El programa que elabore, me ayudó a entender a como darle solución a los retos, y a pesar de un inconveniente no importa si lo soluciono. Entendí que es importante persuadir al usuario, y tener en cuenta las diferentes maneras de realizar una programación.

SEGUNDA PARTE

7. Explique la forma en la que descompuso el reto para solucionarlo.
Analizando cada una de sus partes e identificando la parte incorrecta.

8. ¿Cuáles son los patrones (comandos o instrucciones que reconoce y utilizó)?
Lo más importante para que la animación funcione, como el cambio de fondo el tiempo el inicio y fin del programa, y comandos de selección y consecuencia.

9. Teniendo en cuenta que un algoritmo es una serie de instrucciones para solucionar un problema, escriba que algoritmo utilizó.
Utilizamos las instrucciones básicas, sin embargo aprendimos a intervenir nuevas instrucciones para que el usuario pueda interactuar seleccionando y recibiendo una retroalimentación utilizamos controles como (si seleccionando objeto 1 cambiar fondo a ****).

10. Escriba los errores o equivocaciones que tuvo al tratar de crear el programa para solucionar el reto.

El manejo de tiempo en el programa, tuvimos que modificar varias veces el tiempo de los personajes, diálogos, fondos objetos y demás ya que el programa se desorganizaba y no se veía ni entendía la mayoría

11. De una breve explicación de cómo solucionó el reto usando el programa de Scratch.

Revisando y corrigiendo teniendo muy en claro nuestro objetivo con el programa y como queríamos que funcionara, cada vez que el programa iniciaba teníamos que seguir reiniciando con modificaciones, dedicando un poco de tiempo pudimos finalizarlo.