

CLUB DE PROGRAMACIÓN 2°
SEMANAS DEL 20 AL 1 DE MAYO

FORMA DE TRABAJO

Se trabajarán prácticas, las indicaciones y requisitos de cada una de ellas se subirán a los diferentes grupos de Classroom y por el mismo medio se recibirán, evaluarán y se harán las observaciones necesarias. Cuando sea necesario en las prácticas se subirán materiales de apoyo para realizarlas sin problemas. Las dudas se contestarán por el mismo medio como se ha hecho al día de hoy.

CÓDIGO DE ACCESO

2° vjermo3

NOTA IMPORTANTE. El cuestionario correspondiente a la actividad de KAHOOT que debes escribir en tu cuaderno deberás tomarle foto y enviarlo vía classroom.

PRÁCTICA: IMPULSANDO LA CREATIVIDAD.

OBJETIVO: Fomentar la creatividad como parte del proceso de la programación por medio de diferentes actividades.

NOTA IMPORTANTE. NO ES NECESARIO que imprimas las hojas. Las puedes reproducir a mano en hojas blancas o incluso en hojas de block.

REQUISITOS:

- a) En classroom encontrarás una serie de hojas las cuales deberás llenar de acuerdo a lo que se te pide.
- b) Se original. Evita copiar las respuestas. Es muy importante la honestidad.
- c) Todo se contesta en las hojas a mano.
- d) Anéxalas a tu cuaderno.

FORMATO DE ENTREGA: Toma foto de las hojas contestadas y súbelas a classroom

FECHA DE ENTREGA: Viernes 1 de mayo.