

# DIARIO DE APRENDIZAXE



<b>Nome:</b>		
Materia: Educación dixital	Curso: 3º ESO	Grupo:

## Índice

INSTRUCCIÓN.....	2
FASE 1: Xogar e programar, todo é comezar.....	3
FASE 2: Para repasar, terás que secuenciar.....	5
FASE 3: Para mellor programar. Terás que afondar.....	6
FASE 4: Para o reto superar, cómpre traballar.....	8
FASE 5: Se queres gañar, terás que xogar.....	9

## INSTRUCCIÓN

A idea deste diario de aprendizaxe é que, ademais de ser un *portfolio* individual, contribúa ao traballo colaborativo por medio dunha posta en común despois de que cubras cada unha das súas fases.

Deberás cubrir cada apartado deste diario de aprendizaxe seguindo as instrucións que se facilitan na unidade de traballo.

O diario de aprendizaxe servirache de axuda para:

- **Reflexionar** sobre a túa aprendizaxe.
- **Autoavaliarte.**
- **Compartir información** cos teus compañeiros e coas túas compañeiras de grupo.
- **Conseguir o reto proposto.**

Ao longo deste diario de aprendizaxe atoparás actividades individuais e actividades grupais, para as que se emprega a seguinte lenda de cores, co fin de facilitar a súa diferenciación:

- Actividades individuais.



- Actividades grupais.



## FASE 1: Xogar e programar, todo é comezar

Ao inicio de cada actividade propónse un reto que debemos acadar xunto co noso equipo. É importante descubrir o que temos que facer e, para iso, deberemos analizar a actividade e pensar nos pasos a seguir.

### Descubrir

#### Motivación previa

Antes de comezar co traballo sería interesante reflexionar e contestar algunhas preguntas no teu diario de aprendizaxe.


Invítamoste a que **investigues e reflexiones** un pouco sobre elas. Despois, debes escribir as túas respostas:

1. Xogas a algún xogo de mesa no teu tempo libre?

...

...

...




2. Tes xogos de mesa na túa casa? Cales?

...

...

...




3. Que vantaxes teñen os xogos de mesa fronte aos xogos en rede? Sinala dúas.

...

...

...




### Proposta de reto

1. Redacta as tarefas das que consta o reto. Se non o tes claro, consideras que precisas aclaración do profesorado?

...

...

...




2. Indica que farás ti para conseguir o reto e favorecer o traballo en equipo.

...

...

...



### Lembra


Pode ser que teñas feito retos similares noutros cursos ou materias. Pensa nalguna actividade parecida que teñas resolto con anterioridade e poida axudarche con este reto.

1. Actividade anterior.

...

...

...




2. Que tiveren que resolver nesa actividade e como o fixen?

...

...

...




3. Como podería aplicalo nas tarefas que me corresponden deste reto?

...

...

...



4. E nas tarefas que lles corresponden ás persoas do meu grupo?

...

...

...



É **importante** que, unha vez respondidas estas cuestións, ti e o teu grupo, **poñades en común estas reflexións**, xa que poden servirvos de axuda para avanzar na resolución do reto.

**Diario Común:** agora, anota as conclusións ás que chegastes no grupo, despois da posta en común. Que tedes que facer? Como ídes acadar o reto?

...

...

...

...

...

...

...



## FASE 2: Para repasar, terás que secuenciar

Reflexiona sobre as seguintes cuestións relacionadas cos fundamentos da programación:

1. Que pensas que é máis difícil: crear o algoritmo que da solución a un problema ou escribilo nunha linguaxe de programación?

...

...

...



2. Pode haber dous programas diferentes que teñan o mesmo algoritmo?

...

...

...




3. Que vantaxes pensas que ten o uso da placa controladora fronte ao dun simulador para probar un programa?

...

...

...



**Diario Común:** fai unha posta en común coas outras persoas da clase. Tedes opinións coincidentes?

...

...


...

...

...

...

...



## FASE 3: Para mellor programar, terás que afondar


Ao longo desta fase practicaches a creación de programas con diferentes niveis de dificultade. O uso de variables e listas permitiuche elaborar aplicacións máis completas, aínda que tamén fixo máis complexo detectar e corrixir erros. Reflexiona sobre o que aprendiches respondendo ás seguintes cuestións.

### Investigar (Traballo individual)

1. Que diferenza notas entre facer programas sinxelos como os de anos anteriores e os que es capaz de facer agora?

...

...



...




2. Lembras algún erro que che custou moito atopar? Como o solucionaches?

...

...

...




3. Que importancia cres que ten probar e corrixir os programas varias veces?

...

...

...




4. Se tiveras que explicar a alguén que empeza agora, que é o máis importante en programación, que lle dirías?

...

...

...



**Lembra** que, unha vez lle deas resposta a estas cuestións, é importante que ti e o resto do grupo as poñades en común.

**Diario Común:** anota as conclusións ás que chegastes no grupo despois da posta en común.

...


...

...

...

...

...



## FASE 4: Para o reto superar, cómpre traballar

Parabéns! Logo de superar o reto, xa podes dicir que es un programador de xogos especializado.

Agora, reflexiona sobre o éxito acadado respondendo as seguintes cuestións:


### Valorar

1. Que dificultades atopaches para superar o reto?

...

...

...




2. En que medida o traballo en equipo che axudou a superar o reto?

...

...

...




3. Que é o máis importante que aprendín ao longo do reto?

...

...

...




4. En que outras situacións ou momentos podería aplicar algo do que considero importante (indica algún exemplo real)?

...


...

...



**Diario Común:** comenta, co resto dos membros do grupo, as súas respostas neste apartado. Esta posta en común serviravos para comparar as diferentes visións sobre como lograstes chegar ao reto final.





...

...

...

...


...

...

## FASE 5: Se queres gañar, terás que xogar

Ao longo desta aventura programaches o taboleiro dun xogo de mesa. Finalmente, tiveches ocasión de gozalo coas outras persoas da aula... Responde:

1. Imaxinábaste que o mundo analóxico e o dixital podían convivir con tanta harmonía?




...

...

...

A continuación, valora as solucións dos outros grupos para conseguir o reto. Despois de que cada grupo expoña, publique ou presente o seu produto final e explique como foi o seu proceso en cada unha das fases, valora o seu traballo, do 1 ao 3, na seguinte táboa.

### Explorar Reto final

		
Orixinalidade da solución das tarefas individuais que compoñen o reto.		
O reto amosa un bo traballo en equipo.		
A exposición oral do reto é axeitada á solución que expoñen.		
O reto final amosa que non superaron algunhas das dificultades atopadas.		

**Diario Común:** comenta, co resto de grupos, as puntuacións deste apartado. Esta posta en común serviravos para analizar as diferentes visións que tendes sobre como desenvolvestes as tarefas ata conseguir o reto final. A continuación, anota un resumo das conclusións xerais:

...

...


...

...

...

...

...



“Diario de aprendizaxe: Xogo programado, reto superado”, do proxecto *cREAgal*, publícase con [Licenza Creative Commons Atribución Non-comercial Compartir igual 4.0](#)

Os símbolos pictográficos utilizados son propiedade do Goberno de Aragón e foron creados por Sergio Palao para [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), que os distribúe baixo [Licenza Creative Commons BY-NC-SA](#).