



INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL EL TABLAZO
GUIA DE APRENDIZAJE
N°1



Área	Tecnología, informática y programación						
Grado	7, 8	Grupo	A, B	Jornada	Mañana	Periodo	Primero
Docente	Jorge Iván Giraldo García						
Fecha de Asignación	Mayo de 2026		Fecha de Entrega	Junio de 2026			
Unidad de aprendizaje							
Tema	Programar						

Compute it



Indicador(es) de desempeño

Competencias a Desarrollar

- Reconoce instrucciones secuenciales dentro de un algoritmo.
- Interpreta instrucciones representadas mediante símbolos y colores.
- Ejecuta correctamente secuencias lógicas.



Material de Apoyo

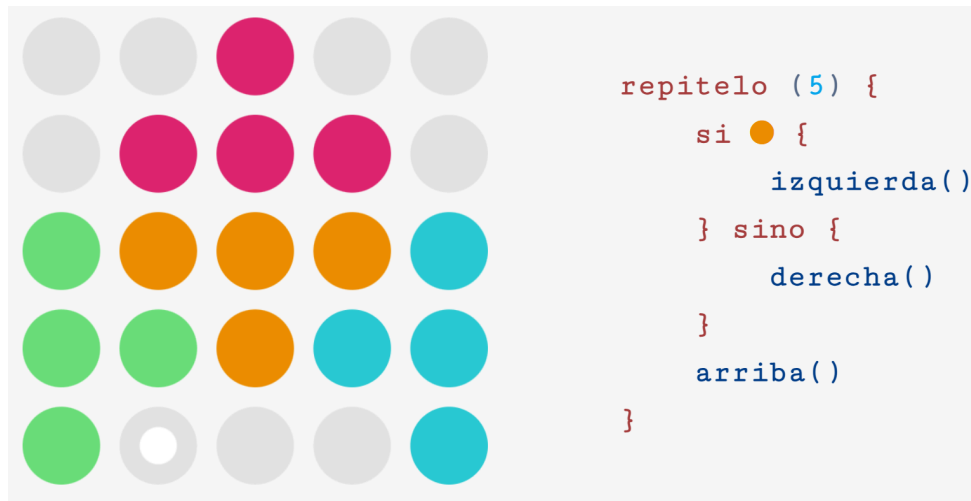
Programación en la escuela

Compute it es una plataforma educativa interactiva diseñada para enseñar lógica de programación y pensamiento computacional mediante juegos y retos visuales.

El estudiante no escribe código tradicional al inicio; en cambio:

- interpreta instrucciones,
- sigue algoritmos,
- toma decisiones,
- y aprende cómo "piensa" una computadora.





El algoritmo del reto hace lo siguiente:

- Repite 5 veces:
 - Si está sobre color naranja → gira a la izquierda.
 - Si no → gira a la derecha.
 - Luego sube.



Actividades de Evaluación o de Práctica

1. Copia a tu cuaderno el título
2. Copia a tu cuaderno las competencias a desarrollar.



Bibliografía

Compute it <https://compute-it.toxicode.fr/>