



GUÍA DE APRENDIZAJE E INTERACCIÓN DIGITAL

Área: Tecnología e Informática | **Grado:** 9°

Institución Etnoeducativa Oficial Monseñor Ramón Arcila – Cali

Docente: Gustavo Adolfo Gamboa Moreno (*Gustagamo*)



Misión de Regreso a Clases: "El Mosaico del Territorio: Tri-Puzzle Digital"

"¡Hola, explorador(a) del territorio! Te damos la bienvenida a este nuevo semestre. Hoy no solo regresamos a las aulas; venimos a reconectarnos, a activar nuestra mente y a demostrar que la tecnología y los saberes de nuestra comunidad van de la mano."



¿Qué vamos a aprender y a lograr?

- **Nuestro Desafío (Competencia):** Resolverás problemas de lógica espacial y pensamiento computacional descomponiendo figuras complejas en un entorno de juego web interactivo.
- **Referentes del MEN:**
 - **Guía 30:** *Apropiación y uso de la tecnología / Solución de problemas con tecnología.*
 - **Orientaciones Curriculares:** Pensamiento computacional (Descomposición, Abstracción, Patrones y Algoritmos).
- **Conexión Etnoeducativa:** Descubrirás cómo los patrones geométricos del juego se conectan con el arte, los tejidos, la cestería y la arquitectura tradicional de nuestra región del Pacífico y de Aguablanca.
- **1. ¿Qué es el pensamiento Computacional?**
-  **El Pensamiento Computacional NO es solo usar computadores o programar; es la habilidad que tiene nuestra mente para resolver problemas complejos de forma organizada, lógica y creativa. Es una forma de pensar que te sirve tanto para la tecnología como para la vida cotidiana. Para activar tu pensamiento computacional, utilizas 4 habilidades clave:**

1.  **Descomposición:** Dividir un problema grande o complejo en partes más pequeñas y fáciles de resolver.

2.  **Reconocimiento de Patrones:** Buscar similitudes, frecuencias o trucos que se repiten para no empezar desde cero.

3. 🎯 **Abstracción:** Centrarte solo en la información importante y dejar de lado los detalles que no aportan a la solución.

4. ⚙️ **Algoritmos:** Diseñar un paso a paso ordenado (una receta o secuencia lógica) para llegar al resultado deseado.

💡 **Recuerda:** Cuando organizas una estrategia en tu barrio, cuando descifras un patrón en un tejido de cestería o cuando buscas la mejor forma de ganar en un juego como TriPuzzle, ¡estás aplicando Pensamiento Computacional!

🔧 2. ¿Qué necesitas para esta Misión?

Puedes realizar esta actividad trabajando individualmente o en **Pareja Pedagógica**:

1. **Un dispositivo:** Computador, tablet o teléfono con acceso a internet.
2. **Tu enlace de misión:** Ingresa al portal web de la clase en gustagamo.com.
3. **Tu cuaderno o bitácora digital:** Para anotar tus mejores puntuaciones y estrategias.

🚀 3. Paso a Paso del Reto Lúdico

♦ Paso 1: Ingreso al Portal

Accede a **gustagamo.com** y busca el módulo "Misión TriPuzzle 9º". Allí encontrarás el juego integrado en la pantalla.

♦ Paso 2: ¡A Jugar y a Pensar! (TriPuzzle)

1. Observa el panel de piezas geométricas triangulares.
2. Antes de mover una pieza, **piensa en tu estrategia**:
 - ¿Qué forma necesitas llenar primero? (Descomposición)
 - ¿Hay alguna pieza que encaje en varios lugares? (Reconocimiento de patrones)
3. En pareja, aplica la regla de roles:
 - 🧑‍✈️ **Piloto:** Mueve las piezas en la pantalla.
 - 🧠 **Estratega:** Le indica al piloto las coordenadas o giros sugeridos. (Recuerden intercambiar roles en cada nivel).

♦ Paso 3: Registro de Puntuación y Estrategia

Al finalizar tus rondas de juego, desplázate hacia abajo en el portal **gustagamo.com** y diligencia la **Tarjeta de Registro**:

- Nombre o alias de tu equipo.
- Puntuación más alta o nivel alcanzado.
- **Respuesta express:** Explica en una frase qué patrón o truco de lógica descubriste para superar el nivel.

Paso Final de la Misión:

*"Al terminar tu ronda en TriPuzzle, tómale una captura de pantalla (o foto) a tu puntuación más alta y súbela a la **Carpeta de Evidencias de Grado 9°**. Asegúrate de nombrar el archivo con los nombres de la pareja (Ejemplo: `Evidencia_TriPuzzle_Keiner_Camila.png`)."*

¡Todo listo para que la actividad fluya de manera ligera, divertida y con total rigor pedagógico en la **Monseñor Ramón Arcila!**

4. Reflexión y Reflexión Pedagógica

Responde en tu cuaderno o en el formulario web las siguientes preguntas:

1. **Pensamiento Computacional:** ¿Cómo te ayudó dividir el rompecabezas en partes más pequeñas (descomposición) para armar la figura completa?
2. **Territorio y Cultura:** Observa los tejidos de cestería, los estampados de la ropa tradicional o la estructura de las casas en el Pacífico. ¿En qué se parecen esas tramas al juego *TriPuzzle*?
3. **Trabajo Colaborativo:** ¿Cómo se organizaron en pareja para tomar decisiones rápidas sin perder puntos?

5. Apoyos para Todos y Todas (Opciones DUA / PIAR)

Si encuentras alguna dificultad durante el reto, ¡no te preocupes! Tienes diferentes caminos para participar y ganar:

- **Si prefieres hablar en lugar de escribir:** Puedes enviar tu respuesta de estrategia mediante un audio grabado desde el mismo formulario de **gustagamo.com** o dictársela a tu compañero(a).
- **Si te cuesta manejar el mouse o la pantalla:** Asume el rol de **Estratega Verbal** indicándole a tu pareja exactamente dónde ubicar cada triángulo.
- **Si necesitas apoyo visual:** En la mesa dispones de fichas físicas manipulables para probar los movimientos antes de hacerlos en la pantalla.

6. Tabla de Reconocimientos e Insignias

No evaluaremos este reencuentro con una nota rígida; mediremos tus logros a través de **Insignias Digitales** que se activarán en tu perfil de la plataforma:

Insignia	Requisito para Obtenerla
 Estrategia Espacial	Completar al menos 3 niveles en <i>TriPuzzle</i> aplicando lógica sin rendirse.
 Ecosistema Cooperativo	Demostrar excelente comunicación y respeto en el trabajo por parejas.
 Tejedor de Saberes	Explicar la relación entre los patrones del juego y la cultura de nuestra comunidad.

"La tecnología no es solo manejar máquinas, es la capacidad de pensar, crear y transformar nuestro entorno desde nuestros propios saberes."

— *Profe Gustavo Gamboa / Lolita IA*

Misión TriPuzzle: Mosaico del Territorio

Grado 9° - Institución Etnoeducativa Monseñor Ramón Arcila

Registro de Puntuación e Insignias

Nombres de la Pareja / Escuadrón:

Puntuación o Nivel Alcanzado:

Estrategia aplicada (Pensamiento Computacional):

 **Registrar Puntuación en el Muro**

¡Puntuación registrada con éxito! Tu insignia ha sido actualizada.