

Programando por zanahorias

Tecnología

Educación Primaria- 1° grado | Primer Ciclo



Te Proponemos

Divertirnos a través de diversas actividades que nos permitirán introducirnos en el mundo del pensamiento computacional y la programación a través del juego.

- Potenciar el conocimiento y manejo de las TIC;
- Incentivar el aprendizaje del pensamiento computacional y la programación a través del juego.
- Desarrollar habilidades y capacidades digitales

Actividad sin internet

¿Te gusta jugar? ¡Seguro, que sí! Te proponemos jugar programando por bloques, esto implica encastrar piezas prediseñadas (como en un rompecabezas) de forma tal que se genere una lista de pasos o acciones a seguir para solucionar un problema planteado o desafío.

Antes, vas a tener que transformarte en un conejito o conejita, ¿Cómo? Con un simple accesorio que vas a elaborarlo con la ayuda de algún familiar.

¿Qué vas a necesitar?

Materiales:

-Lápices de cera: color violeta, morado, lila, rosa, gris

-Abrochadora

-Pegamento

-Lápiz

-Regla

-Tijera

-Cartulina grande, blanca

- Descarga e imprime la imagen que figura en documento adjunto a la propuesta.

Ahora, sigue las siguientes instrucciones de elaboración.

Procedimiento:

<p>1-Colorea las orejas con lápices de cera</p>	<p>2-Recorta en la línea discontinua.</p>	<p>3-Marca 4 cm. en la cartulina blanca</p>
<p>4- Traza una línea</p>	<p>5-Recorta la tira</p>	<p>6-Coloca la tira encima de las orejas y pégalo</p>
<p>Toma la medida de la cabeza y abrocha</p>	<p>¡Listo!</p>	

-Usa las orejas y transfórmate en un conejo que necesita alcanzar las zanahorias para alimentarse.

-Para estar listo para el juego, vas a necesitar dibujar las siguientes fichas o piezas. Dibújala en un papel o cartón, para que puedas manipularla, la puedes pintar, si quieres:



Actividad con internet



Te invito a jugar y divertirte con **Coding for Carrots**, un juego de programación en el que un conejo debe conseguir zanahorias siguiendo las instrucciones del jugador.

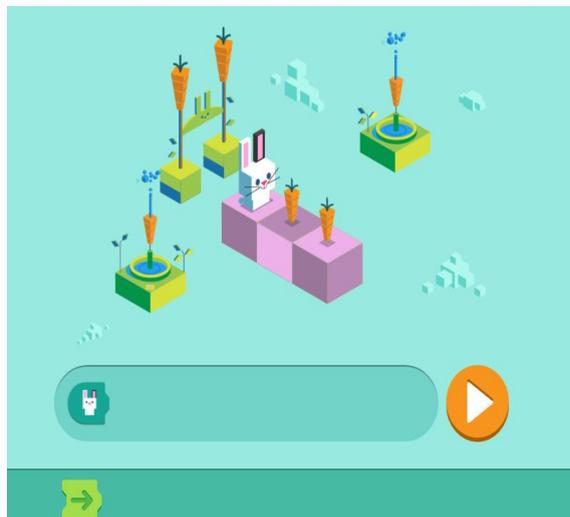
Ahora prepara, con ayuda de un pariente que se encuentre a tu lado, tu computadora, Tablet o celular para encontrar el juego para ello, haz clic en el siguiente link:

[Celebrating 50 years of Kids Coding](#)

¿Comenzamos?

-Primer desafío

-Observa el primer desafío o problema que debes resolver como si fueras el conejo.



Prepara tus fichas o piezas, ¿Cuál necesitas? ¿Cuántas? ¿Qué indica la flecha? ¿cuántas veces debe realizar la misma acción el conejito para alcanzar las zanahorias?

-Ensayá sobre la mesa o sobre el piso del lugar donde te encuentres.

-Ahora, volvé al juego,

-Observa con atención los movimientos.

-Arrastra, la ficha o pieza, la cantidad de veces que necesita avanzar el conejo para alcanzar las zanahorias.



-Ejecuta, haciendo clic, donde indica la flecha.

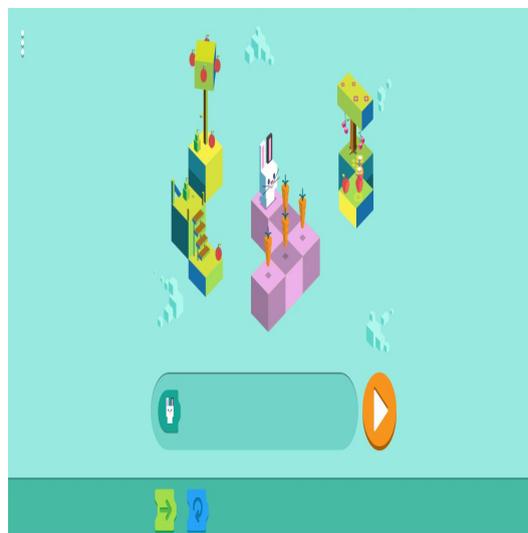
Si el conejito alcanzó sus zanahorias, lograste resolver el desafío. ¡Felicitaciones!
Si no logró su objetivo el conejo. Inténtalo de nuevo.

Segundo desafío:

-Observa el segundo desafío o problema que debe resolver el conejo.



Practica el instructivo



Desafío

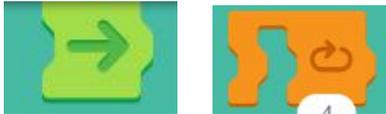
Prepara tus fichas, ¿cuál necesitas? ¿Cuántas? ¿Qué indica la flecha? ¿Cuándo debe girar? ¿cuántas veces debe realizar la misma acción el conejito para alcanzar las zanahorias?

-Arrastra, las fichas, la cantidad de veces que necesita avanzar el conejo para alcanzar las zanahorias.

-Ejecuta, haciendo clic en el botón

Si el conejito alcanzó sus zanahorias, lograste resolver el desafío. ¡Felicitaciones!
Si no logró su objetivo el conejo. Inténtalo de nuevo.

Tercer desafío:



Prepara tus fichas, observa que el “bucle” tiene un círculo blanco, donde debes escribir el número de veces que debe avanzar el conejo.



¿Lo ves?, allí, donde indica la flecha, debes colocar el número que corresponde. Fíjate bien.

-Ensayo: Practica con las fichas o piezas primero en la mesa o en el piso.

-Arrastra, las fichas, la cantidad de veces que necesita avanzar el conejo para alcanzar las zanahorias.

-Ejecuta, haciendo clic en el botón

Si el conejito alcanzó sus zanahorias, lograste resolver el desafío. ¡Felicitaciones!
Si no logró su objetivo el conejo. Inténtalo de nuevo.

Recapitulando

Con Coding for Carrots has aprendido a programar en bloques, mientras te divertías jugando.