

Duba tiene hambre

ESPACIO CURRICULAR

Tecnología

Educación Primaria - 3° grado -Primer Ciclo



Te Proponemos

Darle de comer a nuestra amiga Duba, la puma a través de pasos secuenciales usando la programación con Pilas Bloques. ¡Dale, animate!

Con esta actividad lograrás

- Identificar y reproducir la secuencia de procedimientos necesarios para alcanzar un producto.
- Reflexionar sobre las posibles alternativas de reorganizar la secuencia de las operaciones.
- Desarrollar habilidades y capacidades digitales.

Actividad sin internet



¡ALTO! ¿Qué lenguaje habla Duba?

Duba no habla el mismo lenguaje que nosotros/as, para que accione debe estar programada, es decir que debemos darle instrucciones precisas y ordenadas. Como ya sabemos, esta secuencia se llama “algoritmo”.



Como de costumbre, Duba tiene muchísima hambre, se le abrió el apetito de tanto jugar con sus amigos/as. Pero para hacerlo, necesita de tu ayuda: deberás indicar con cuál de los siguientes programas conseguirá comerse el churrasco sin tocar las rocas ni las flores. Tienes que elegir una de las cuatro opciones:



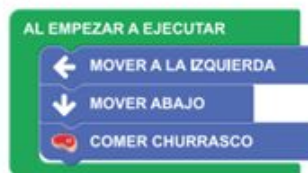
A



B



C



D



Nos quedó claro que la comida favorita de Duba es el churrasco. También que siempre está hambrienta. Por eso, te invitamos a que unas los escenarios con los programas correctos para que la pumita continúe alimentándose.



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↑ MOVER ARRIBA
- MOVER A LA DERECHA
- COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ↓ MOVER ABAJO
- ↓ MOVER ABAJO
- COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↑ MOVER ARRIBA
- COMER CHURRASCO



Actividad con internet

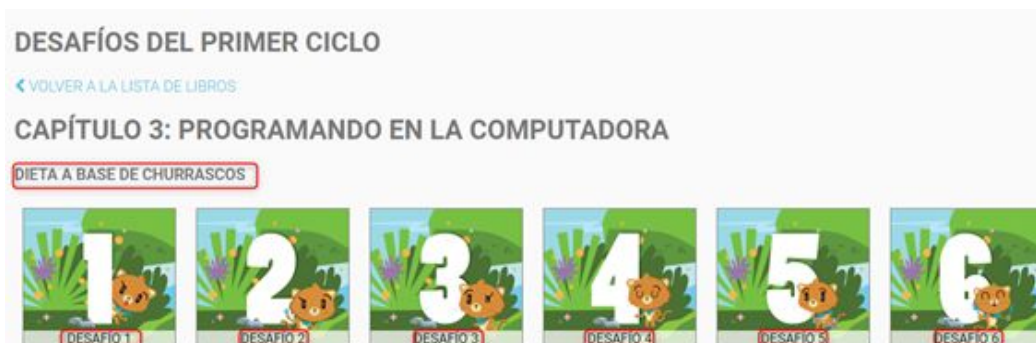


¡LLEGÓ LA HORA DE USAR LA COMPU PARA DARLE DE COMER A DUBA!

1) Vamos a ingresar al programa Pilas Bloques OnLine: <http://pilasbloques.program.ar/> y a hacer clic en “Primer ciclo”.



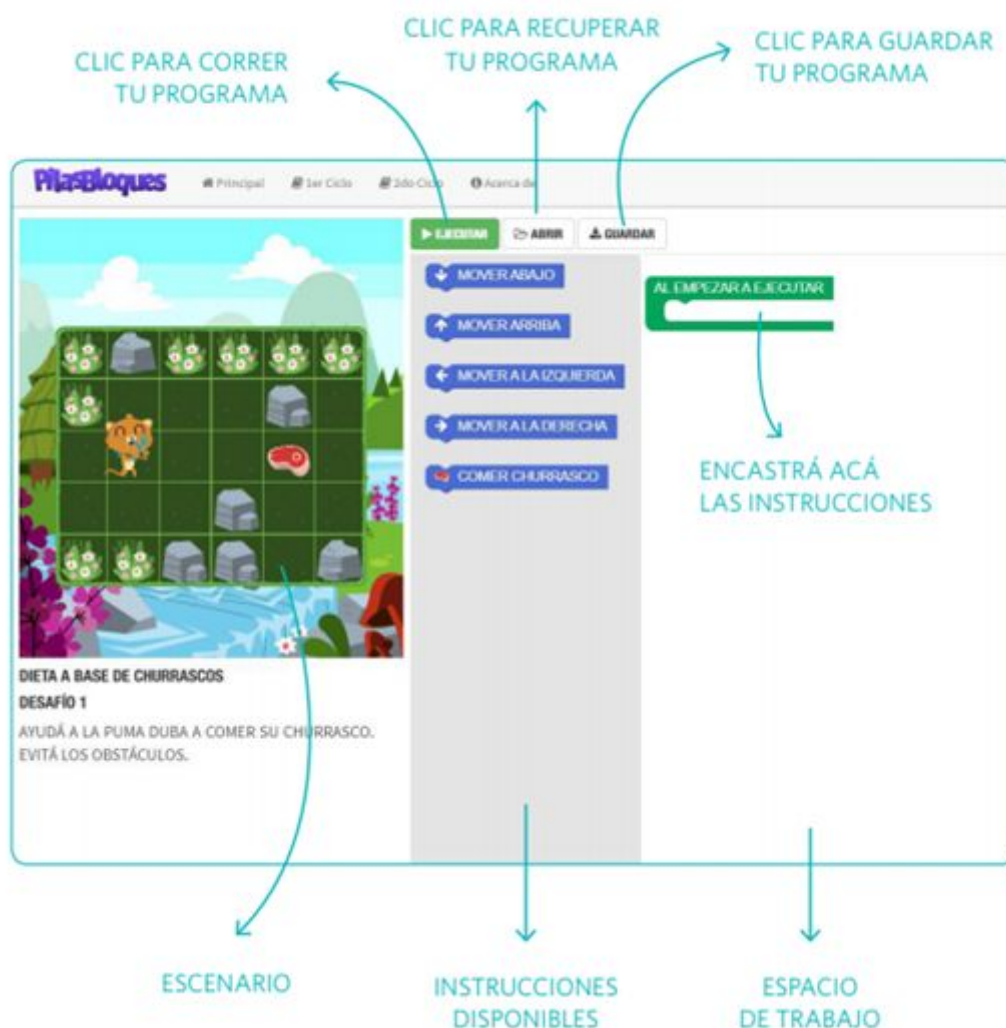
2) Una vez que hayas hecho clic en Primer ciclo, verás una lista de desafíos para programar. El primero que aparece es de Duba: “**Dieta a base de churrascos**”.



3) Te desafiamos a que realices los 6 que aparecen, en orden progresivo. Los objetivos son los mismos: que Duba, la puma, llegue hasta el churrasco evitando los obstáculos. No es nada nuevo, es lo que venimos jugando, pero esta vez en la compu.



Te recordamos algunos datos útiles acerca de Pilas Bloques:



PARA DESHACER INSTRUCCIONES

SI TE EQUIVOCASTE, ¡NO HAY PROBLEMA!
 PODÉS DESHACER UNA O MÁS INSTRUCCIONES
 PRESIONANDO AL MISMO TIEMPO LA TECLA
 CTRL Y LA LETRA Z DEL TECLADO.



¿CÓMO PUEDO ELIMINAR UN BLOQUE?

ES FÁCIL: PRESIONÁ EL BOTÓN DERECHO SOBRE
 EL BLOQUE QUE QUERÉS BORRAR Y HACÉ CLIC EN
 ELIMINAR BLOQUE.



Recapitulando





Jugando con Duba exploramos importantes conceptos de la programación como ser la repetición y la secuenciación. El pensamiento computacional nos permite formular problemas de forma que sus soluciones pueden ser representadas como secuencias de instrucciones y algoritmos, en esta ocasión lo adquirimos y pusimos en práctica a través del juego.

Bibliografía

-Ciencias de la computación para el aula : 1er. ciclo de primaria : libro para docentes / Hernán Czemerinski ... [et al.] ; compilado por Carmen Leonardi ... [etal.] ; coordinación general de Vanina Klinkovich ; Hernán Czemerinski - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Fundación Sadosky, 2018. Recuperado en:

<http://program.ar/manual-primer-ciclo-primaria/>