

Programando a Baymax

Tecnología

Educación Primaria 6to grado -2° Ciclo



Te Proponemos

Programar el robot **BAYMAX** para ayudar a rescatar a su amigo **Hiro** de las manos del malvado **Yokai**. Esto lo harás utilizando un **simulador online gratuito** creado por Disney para estimular la programación y la alfabetización digital en los niños y adolescentes.

Con esta actividad lograrás

Aprender sobre programación y el pensamiento lógico de la mano de los protagonistas de la tira animada Grandes Héroe de Disney.

Actividad con internet



Te proponemos aprender disfrutando este fabuloso juego gratuito de Disney en el cual, a través de desafiantes misiones, deberás programar al Robot **BAYMAX** para que pueda conseguir su armadura y así ayudar a rescatar a su amigo **Hiro** que fue secuestrado por el malvado **Yokai**.

¡Hay más de 20 misiones!

Para comenzar con la actividad:

Ingresa a través de la siguiente dirección de internet y presiona **JUGAR**:

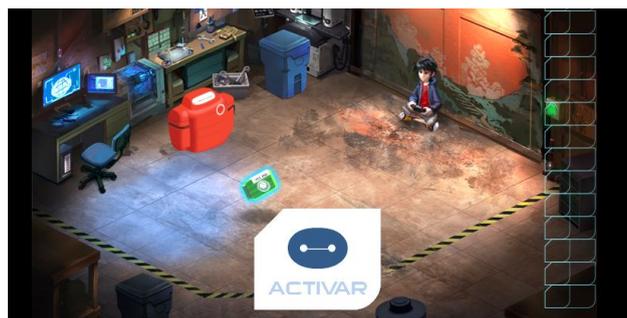


<https://compromiso.disneylatino.com/grandes-h-roes-baymax-code>

La historia comienza en el garage de Hiro y a medida que avanzas se irán habilitando las demás misiones. Selecciona la primera Locación para comenzar.



Cuando estés en el garage, verás a **Hiro** y la caja en donde está el robot. Presiona **"ACTIVAR"**



Allí aparecerá tu robot **Baymax** al cual deberás indicarle los pasos que debe realizar para completar las misiones que consisten por ejemplo, en caminar paso a paso para poder

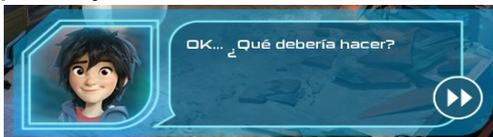
llegar a una puerta y pasar a otra habitación, o recolectar objetos de cada habitación para obtener su armadura.



Cada habitación es una nueva misión que el robot debe realizar y tu deberás ayudarlo programando cada paso que deba dar. Hay más de 20 misiones que se irán complicando a medida que avances.

Mensajes de ayuda

Si no entiendes cuál es tu objetivo en cada misión, no te preocupes porque Hiro con su control remoto puede ver a través de la cámara del robot y te enviará mensajes para ayudarte.



Programando a Baymax

Para programar al robot, cuentas con los siguientes comandos que se describen a continuación:



Botón PLAY: sirve para programar y cargar en la memoria del robot todos los comandos que fuiste indicándole para hacer cada acción.

Botón Retroceso: sirve para volver al robot al inicio de la misión si no pudiste completarla.

El ojo: permite ver en el piso todos los comandos que le diste al robot antes de programarlo.

Las 3 Flechas: indican al robot la dirección en que debe moverse en cada casillero que ves en el piso. (ADELANTE - IZQUIERDA - DERECHA).

El Guante: este comando te permitirá programar al robot para recolectar los objetos.

El Teclado: sirve para abrir las puertas.

El Basurero: sirve para borrar los comandos que hayas colocado por error.



PRACTICANDO

La primera misión es de práctica. Debes llegar hasta donde está el casillero amarillo.

Presiona los comandos para mover al robot así vas practicando hasta recolectar el objeto



El entorno de programación

Bien, ya conoces los comandos para mover al robot, que están ubicados en la parte baja de la pantalla.

Ahora observa a la derecha de la pantalla y verás una columna con casilleros vacíos.

Allí se irán colocando uno debajo de otro, cada uno de los comandos que le des al robot.



Cuando hayas cargado todos los comandos que consideres necesarios para realizar la tarea, presiona el botón "PLAY" para programar esos comandos en el robot.

Si por error colocas un comando que no correspondía, puedes borrarlo arrastrándolo hacia el **tacho de basura** en la esquina de abajo.

Recuerda que el **botón con forma de ojo** te permite ver en el piso el camino que le indicaste al robot. Si consideras que está correcto presiona el **Botón Play** y el robot se programará para moverse.



Lazos de repetición

A medida que avanzas en las misiones, te darás cuenta que muchas órdenes o movimientos que le das al robot se repiten y para evitar colocar varias veces el mismo comando, por ejemplo si necesitas hacer que el robot avance hacia adelante tres veces, en lugar de colocar 3 flechas ADELANTE, puedes utilizar el bloque verde que tiene agrupadas 3 flechas en un solo bloques para hacer la misma tarea.

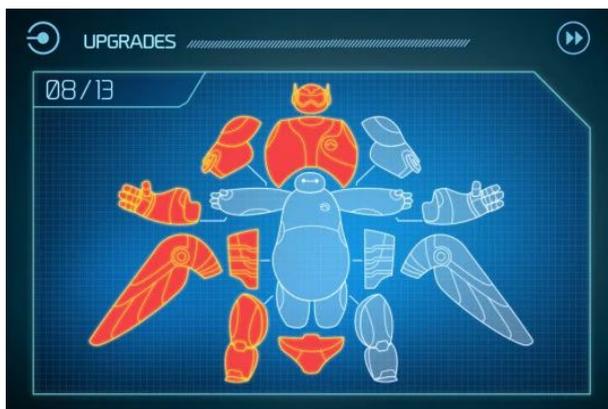
Esos bloques hacen que el programa sea más corto y fácil de entender cuando observamos la columna de comandos de la derecha.

Esos bloques se llaman **“Bloques, Bucles o Lazos de Repetición”**



Consiguiendo el Armadura

A medida que avanzas en cada misión, podrás recoger las partes de la armadura que necesita Baymax para tener sus poderes. El programa te indicará en color naranja las partes que ya conseguiste y cuales son las que te faltan (son 13 partes en total).



¡Listo!

Ahora te toca recorrer las misiones de este fabuloso simulador de programación y aprender jugando!



Recapitulando



Este juego online busca ser un incentivo para incorporar herramientas de pensamiento lógico-matemático al tiempo que estimula la curiosidad y la imaginación. De manera entretenida y lúdica, los jugadores irán explorando distintos escenarios y viviendo desafíos como protagonistas de la historia de este dibujo animado que gustó mucho a todos”.