

# Lección 10: Loops en Cosechadora

Loops | Cosechadora

## Reseña

En la etapa anterior, los/as estudiantes utilizaron loops para crear dibujos fantásticos. Ahora van a realizar nuevas acciones para ayudar a la cosechadora a recolectar múltiples vegetales que crecen en racimos grandes.

## Propósito

Puede parecer innecesariamente repetitivo tener dos etapas introduciendo loops, pero la práctica desarrolla la comprensión del/a estudiante de lo que los loops pueden hacer. En "Loops en Laberinto", los/as estudiantes sólo usaron loops para repetir movimientos. En esta lección, los/as estudiantes utilizarán loops para repetir otras acciones como cosechar calabazas. Surgirán nuevos patrones y usarán la creatividad y el pensamiento lógico para determinar qué código necesita ser repetido y cuántas veces.

## Orden de las Actividades

**Actividad Previa (5 - 10 min.)**

**Introducción**

**Actividad Principal (30 min.)**

**Cierre (10 min.)**

**Escribir en el diario**

**Actividad Extendida**

## Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Escribir un programa para una tarea en particular que repite un solo comando.
- Identificar cuando se puede usar un loop para simplificar una acción repetitiva.
- Usar una combinación de comandos secuenciales y loops para mover y realizar acciones.

## Preparación

- ☐ Navegue y juegue con los desafíos online del curso C en el sitio web para encontrar cualquier potencial área de problema para su clase.
- ☐ Revise las sugerencias para la actividad principal del Curso fundamentos – Recomendaciones para la lección.
- ☐ Asegúrese que cada estudiante tenga un Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

## Links

**¡Atención! Haga una copia de cada documento que planea compartir con los/as estudiantes.**

Para el/a docente:

- Sitio Web – Desafíos online Curso C.
- Sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.

Para los/as estudiantes:

- Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

## Vocabulario

- **Loop.** La acción de hacer algo una y otra vez.
- **Repetir.** Hacer algo de nuevo.

# Guía Didáctica

## Actividad Previa (5 - 10 min.)

### Introducción

En este punto, los/as estudiantes sólo han utilizado loops en los desafíos del laberinto. Esos desafíos se centraban en instrucciones de movimiento en repetición. En esta etapa, se utilizarán loops para recoger varios objetos del mismo lugar.

Pregunte:

- ¿Cuáles son otros elementos de nuestros programas que podrían beneficiarse con los loops?
- Los desafíos de la cosechadora pueden tener muchos objetos en un mismo lugar. ¿Cómo podemos usar los loops para recoger cualquier cantidad de objetos con sólo dos bloques?

## Actividad Principal (30 min.)

Desafíos en línea Curso C – Sitio Web

Cuando los/as estudiantes están usando los “loops de repetición” en alguna acción, motíuelos a pensar sobre los movimientos antes y después de la acción. ¿Podrían esas acciones ser llevadas a loops también?

## Cierre (10 min.)

### Escribir en el diario

Hacer que los/as estudiantes escriban sobre lo que aprendieron, por qué es útil y cómo se sienten al respecto, puede ayudar a consolidar cualquier conocimiento que obtuvieron hoy y a construir una hoja de revisión para que la vean en el futuro.

### Sugerencias para el diario

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- Dé dos ejemplos de cuando usó loops en su programa.
- ¿Qué más podría cosechar un granjero? Dibuje el bloque de código que necesitaría para cosechar ese elemento.

## Actividades de Extensión

Utilice estas actividades para mejorar el aprendizaje de los/as estudiantes. Pueden ser utilizados como actividades fuera de la clase o en otra oportunidad.

### Suministros para la cosecha.

- Permita que los/as estudiantes hagan montones de útiles escolares en sus escritorios (lápices, gomas de borrar, etc.).
- Haga que sus compañeros averigüen cómo caminaría una cosechadora de montón en montón, recogiendo cada grupo de artículos a lo largo del camino.
- Comparta los programas con el resto de la clase.



This curriculum is available under a  
Creative Commons License (CC BY-NC-SA 4.0).

Si está interesado en licencias de Code.org para propósitos comerciales, **contáctenos**.