

Lección 5: Programando en Recolectora

Recolectora | Programa | Programar

Reseña

En esta serie de desafíos, los/as estudiantes continuarán desarrollando su comprensión de algoritmos y debugging. Con un nuevo personaje, Laurel la Aventurera, los/as estudiantes crearán algoritmos secuenciales para que Laurel recoja el tesoro mientras va por el camino.

Propósito

En esta lección, los/as estudiantes practicarán sus habilidades de programación usando un nuevo personaje, Laurel la Aventurera. Cuando alguien comienza a programar, junta las instrucciones en un orden específico usando algo que una máquina pueda leer. A través del uso de la programación, los/as estudiantes desarrollarán un entendimiento de cómo un computador navega por las instrucciones y el orden. El uso de un nuevo personaje con un objetivo diferente ayudará a los/as estudiantes a ampliar su ámbito de experiencia con la secuenciación y algoritmos en la programación.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (5 min.)

Introducción

Actividad Puente – Programando (10 min.)

Revisión de Desafíos Online como clase

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos en línea Curso C – Sitio Web

Cierre (5 - 10 min.)

Escribir en el diario

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Ordenar comandos de movimientos como pasos secuenciales en un programa.
- Representar un algoritmo como un programa.
- Desarrollar resolución de problemas y pensamiento crítico al revisar prácticas de debugging.

Preparación

- ☐ Revisar los desafíos en línea del Curso C – Sitio web para encontrar potenciales áreas problemáticas para su clase.
- ☐ Revisar las sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.
- ☐ Asegúrese de que cada estudiante tenga un Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

Links

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

Para el/la docente:

- Desafíos Online Curso C – Sitio Web.
- Bloques Blockly Sin Conexión (Segundo a Quinto básico).
- Sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.

Para los/as estudiantes:

- Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

Vocabulario

- **Algoritmo.** Una lista de pasos para completar una tarea.
- **Programa.** Un algoritmo que ha sido codificado en algo que puede ser realizado por una máquina.
- **Programar.** El arte de crear un programa.

Guía Didáctica

Actividad Previa (5 min.)

Introducción

Esta lección utiliza la mayoría de los bloques usados en el curso C, Etapa 2 Programación en Laberinto y agrega la habilidad de recolectar. Dígale a los/as estudiantes que este bloque permitirá que Laurel la Aventurera recoja el tesoro sobre el cual está parada. Este nuevo bloque será discutido con mayor profundidad en la Actividad Puente.

Actividad Puente - Programar (10 min.)

Esta actividad introducirá los conceptos de los algoritmos de la vida real, aviones de papel, al mundo online en el que están entrando los/as estudiantes.

Pre visualización de los Desafíos en línea con la Clase

Extraiga un desafío online de la etapa correspondiente. Recomendamos el desafío 7. Logre que los/as estudiantes discutan sobre un patrón que ellos crean hará que Laurel La Aventurera recolecte todo el tesoro. Pida a los/as estudiantes que lo compartan. Vea cuantos lograron la misma respuesta.

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos online Curso C – Sitio Web

Laurel La Aventurera está buscando recoger tantos tesoros como pueda. Instruya a los/as estudiantes a recorrer el desafío para recoger todo lo que puedan. Algunos niveles requerirán que sólo recojan una pieza del tesoro, pero otros requerirán que recojan todas las piezas. Pongan atención a las instrucciones para saber qué hacer.

Cierre (5 - 10 min.)

Escribir en el diario

Hacer que los/as estudiantes escriban acerca de lo que aprendieron, por qué es útil y cómo se sienten. Puede ayudar a solidificar cualquier conocimiento que hayan obtenido hoy, y a construir una hoja de revisión para que la revisen en el futuro.

Sugerencias para el diario

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- Dibuja un laberinto que puedas resolver utilizando los bloques usados hoy.



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**.