

Lección 13: Condicionales y Loops en Cosechadora

Condicional | Loop | Granjera

Reseña

Los/as estudiantes practicarán los “loops mientras”, los “loops hasta” y las afirmaciones “si/si no”. Todos estos bloques usan condicionales. Practicando los tres, los/as estudiantes aprenderán a escribir un código complejo y flexible.

Propósito

Practicar el uso de los condicionales en diferentes escenarios ayuda a desarrollar la comprensión del/la estudiante de lo que pueden hacer los condicionales. En la lección previa, los/as estudiantes sólo usaron condicionales para recorrer el laberinto. En esta lección, usarán los condicionales para ayudar a la granjera a saber cuándo cosechar los cultivos. Surgirán nuevos patrones y los/as estudiantes usarán la creatividad y el pensamiento lógico para determinar las condiciones donde el código debería ser ejecutado y repetido.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (5 min.)

Introducción

Actividad Principal (30 min.)

Curso D Desafíos Online – Sitio Web

Actividad de Cierre (15 min.)

Escribir en el Diario

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Anidar condicionales para analizar múltiples condiciones de valor usando la lógica si, si no si, si no.
- Juntar un loop y una afirmación condicional.

Preparación

- Recorra los desafíos online del curso D– Sitio web correspondiente a esta lección para encontrar potenciales problemas para su clase.
- Revise las sugerencias para la actividad principal del curso Fundamentos – Recomendaciones para la lección.
- Asegúrese que cada estudiante tenga su Diario Think Spot–Diario de Reflexión.

Links

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

Para el/la Profesor/a

- Desafíos Online curso D – Sitio Web.
- Sugerencias para la actividad principal de curso fundamentos – Recomendaciones para la lección.

Para los/as estudiantes

- Diario Think Spot–Diario de Reflexión.

Vocabulario

- **Condición.** Una afirmación que un programa revisa para ver si es verdadera o falsa. Si es verdadera toma una acción. De lo contrario, la acción es ignorada.
- **Condicionales.** Afirmaciones que sólo se ejecutan bajo ciertas condiciones.
- **Loop.** La acción de hacer algo una y otra vez.
- **Repetir.** Hacer algo de nuevo.
- **Loop mientras.** Un loop que continúa repitiendo mientras una condición sea verdadera.

Guía Didáctica

Actividad Previa (5 min.)

Introducción

Los/as estudiantes no deberían necesitar una introducción a los conceptos de hoy, pues han practicado con ellos/as en la lección previa. En lugar de eso, puede compartir la historia de la granjera.

La granjera está tratando de cosechar los cultivos como el zapallo, lechuga y maíz. Sin embargo, la granjera ha olvidado dónde plantó estos cultivos, así que necesita revisar cada planta antes de cosechar.

Actividad Principal (30 min.)

Curso D Desafíos Online – Sitio Web

Los/as estudiantes continuarán trabajando con las afirmaciones “si/si no”, “loops mientras” y “loops hasta”. Estos desafíos son un poco más desafiantes, así que anime a los/as estudiantes a mantenerse en ellos hasta que puedan describir lo que necesita suceder para cada programa.

Actividad de Cierre (15 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?
- ¿Cómo puedes ver la utilidad de los condicionales en los programas?
- ¿Qué pasa si la gente sólo hablara en afirmaciones si/si no? ¿Cuáles serían algunas ventajas y desventajas de esto?



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