



Consultas

compu.envm@gmail.com

Seño Marina y Seño Vero

COMPUTACIÓN

Primero, Segundo y Tercer Grado

¡HOLA CHICOS! ¿CÓMO ESTÁN?

Nosotras con muchas ganas de verlos nuevamente...ya falta menos para encontrarnos y mientras esperamos que llegue el momento, queremos proponerles unas actividades con las que se van a divertir y aprender un montón.

PAPIS: Los niños necesitarán que les preparen el espacio de trabajo y algunas indicaciones mínimas para jugar. La idea es que experimenten, exploren, se equivoquen, busquen alternativas para resolver las diferentes instancias de manera autónoma e intuitiva. También les recordamos que no es necesario imprimir las actividades de computación.

ACTIVIDAD 1 PROGRAMACIÓN



¿Saben lo que es programar?

Esta palabra tan usada en todo lo relacionado a las computadoras, no es más que dar una serie de órdenes a las que se les llama “algoritmo” para que algo cumpla un objetivo. Por ejemplo, si quisiéramos que un robot realice determinados movimientos, tendríamos que dar las instrucciones precisas para que se mueva como le indicamos. A partir de esta clase, comenzaremos con una serie de actividades que nos introducirán en el mundo de la programación. Sólo tienen que ir cumpliendo los desafíos que les proponemos para ir aprendiendo cada vez un poquito más, en el orden que les indicamos.

DESAFÍO 1



El primer desafío tiene 12 niveles. Deberán arrastrar bloques y hacerlos coincidir para formar rompecabezas. El objetivo es adquirir habilidad para mover los bloques (arrastrar y soltar), puesto que en el próximo desafío comenzaremos a programar a través de bloques.



Haz clic en el siguiente enlace para armar los rompecabezas:

<https://studio.code.org/s/course1/stage/3/puzzle/1>

DESAFÍO

2



En este laberinto el objetivo del juego es que los Angry birds atrapen a los cerditos, evitando los obstáculos. Para ello deberás dar las instrucciones correctas para que el pajarito se mueva hasta quedar encima del cerdito. Cuando termines de armar la programación con los bloques en el “Espacio de trabajo”, haz clic en “Ejecutar” y verás si está bien resuelto. Esta actividad cuenta con 15 niveles, que a medida que los vayas resolviendo, te irá dejando pasar al siguiente.



Haz clic en el siguiente enlace para que se mueva tu Angry Bird:

<https://studio.code.org/s/course1/stage/4/puzzle/1>

DESAFÍO

3



Kids Tangram forma siluetas de figuras con las siete piezas dadas sin solaparlas para conseguir el nivel. Con mucho ingenio podrás descubrir como colocarlas!!

Kids Tangram es un juego de lógica, ingrediente necesario para programar!!!

Haz clic en el siguiente enlace para comenzar Kids Tangram:

<http://www.macrojuegos.com/juegos/kids-tangram~21929/>

Les mandamos un beso enorme, esperamos que se diviertan y aprendan mucho.

¡¡CHOQUE DE CODOS!!
Seño Marina y Seño Vero