



Consultas

compu.envm@gmail.com

Seño Marina y Seño Vero

COMPUTACIÓN

Primero, Segundo y Tercer Grado

¡HOLA CHICOS! ¿CÓMO ESTÁN?

Hemos recorrido un gran camino hasta el momento...La serie de actividades enviadas, nos han introducido en el fascinante mundo de la programación. Esperamos que hayan disfrutado mucho y recuerden, que aunque algunas parezcan complicadas, si intentamos hacerlas de diferentes maneras, seguro encontraremos la solución. Les recordamos que siempre pueden consultarnos si tienen dudas, con gusto les responderemos, porque juntos podemos aprender un montón.

ACTIVIDAD 4

PROGRAMACIÓN



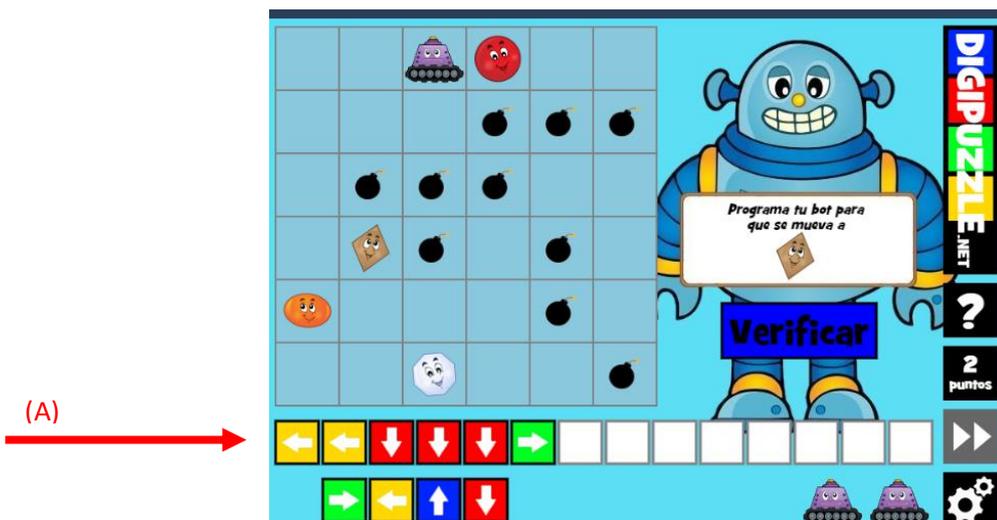
DESAFÍO

1



“Programamos un robot”

El juego consiste en armar un “algoritmo” (las órdenes que debe seguir este robot) en la línea de programación inferior (A), y luego con “Verificar” el robot se moverá pudiendo comprobar si está bien resuelto el desafío propuesto.



Haz clic en el siguiente enlace para comenzar el desafío:

<https://www.cokitos.com/programacion-para-ninos/play/>

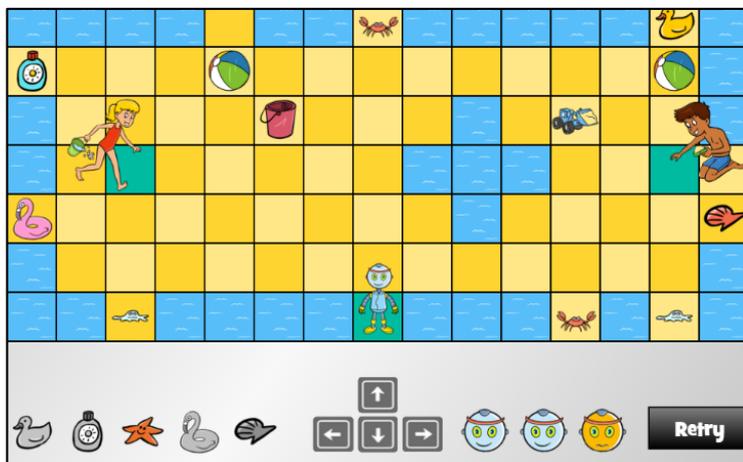
DESAFÍO

2



“Blinky en la playa”

El protagonista de este juego es Blinky, un robot que tiene la misión de recoger los objetos que aparecen en la parte de abajo a la izquierda. Sin embargo, en su camino para recogerlos, Blinky puede ser atacado por algunos animales que salen a su paso de forma horizontal o vertical. Para que los animales no te ataquen, tienes que mover las pelotas, cubos y otros objetos, para obstaculizar el ataque y proteger a Blinky. Usa el razonamiento lógico para ayudar a Blinky a recoger todos los objetos. Para ello utiliza las teclas de dirección o las flechas que se presentan en la pantalla del juego.



Haz clic en el siguiente enlace para comenzar el desafío:

<https://www.cokitos.com/juego-de-razonamiento-logico-blinky-i/play/>

DESAFÍO

3



*A partir de segundo grado (y para algún valiente de primero...)

¡Creamos un videojuego!

Ya resolvimos laberintos, dibujamos, ahora vamos a hacer algo que ¡está buenísimo!

La programación se encarga de realizar todos los juegos que ustedes utilizan en la compu y en el celular. Y ahora ustedes van a poder crear uno, que podrán compartir con sus amigos...

En este desafío aparece un concepto denominado “EVENTO” el cual significa que cuando está presente, el juego va a poder ser interactivo. Los mismos determinan que programamos “un evento”, va a ocurrir algo. Un ejemplo podría ser: “cuando hago clic” algo sucede; o “cuando choca” pasa otra cosa.

Con las instrucciones orales del juego, van a poder ir cumpliendo con todos los niveles y recuerden que si no les sale, ¡no vale abandonar! Lo intentamos varias veces y verán que lo van a resolver. También tienen para utilizar “ayudas” representadas por una lamparita, en la cual encontrarán soluciones a su problema...Mucha suerte, se van a divertir.



Importante: en la página del juego, debajo a la izquierda, podrán seleccionar el idioma deseado, por si sus dispositivos utilizan otro que no sea el español.

Haz clic en el siguiente enlace para comenzar el desafío:

https://studio.code.org/s/coursec-2020/stage/15/puzzle/1?redirect_warning=true

¡A pensar y divertirse!
Les mandamos un beso enorme,
Seño Marina y Seño Vero