

Lección 5: Recoger tesoros con Laurel

50 minutos

Resumen

En esta serie de desafíos, los estudiantes continuarán desarrollando su comprensión de los algoritmos y la depuración. Crearán algoritmos secuenciales para que el nuevo personaje Laurel la Aventurera pueda recoger el tesoro mientras recorre el camino.

Propósito

En esta lección, los estudiantes pondrán en práctica sus habilidades de programación con un nuevo personaje, Laurel, la aventurera. Cuando se comienza a programar, se juntan instrucciones en un orden específico, a través de un medio que una máquina pueda leer. Por medio de la programación, los estudiantes comenzarán a entender cómo un computador navega a través de instrucciones y órdenes. Al usar un nuevo personaje y al resolver desafíos con nuevos y diferentes objetivos, los estudiantes ampliarán su abanico de experiencias con secuenciación y algoritmos en la programación.

Estándares

Curso Completo Alineamiento

Estándares de Ciencias de la Computación CSTA K-12 (2017)

- ▶ **AP** - Algorithms & Programming

Agenda

Actividad previa (5 minutos)

Introducción

Actividad puente (10 minutos)

Revisión de desafíos en línea en conjunto

Actividad Principal (30 minutos)

Recoger tesoros con Laurel

Actividad de cierre (5 minutos)

Reflexión

Objetivos

Los estudiantes podrán:

- Desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico al revisar prácticas de depuración.
- Ordenar comandos de movimiento en pasos secuenciales dentro de un programa.
- Explicar un algoritmo como un programa de computador.

Preparación

- Realiza los desafíos para encontrar cualquier área potencialmente problemática para tu clase.
- Asegúrate de que cada estudiante tenga su Diario de apuntes.

Enlaces

iAviso! Por favor, haga una copia de cualquier documento que planee compartir con los estudiantes.

Para los estudiantes

- **Bloques sin conexión (cursos C-F)** - Manipulativos
 - ▼ Hacer una copia

Vocabulario

- **Algoritmo** - una lista de pasos para terminar una tarea.

- **Programa** - un algoritmo que se ha programado como algo que puede ser ejecutado por una máquina.
- **Programación** - El arte de crear un programa

Guía Didáctica

Actividad previa (5 minutos)

Introducción

Esta lección usa la mayoría de los bloques usados en la lección anterior, además de añadir la habilidad de **recolectar**. Comenta que este bloque le permitirá a *Laurel, la aventurera* recoger el tesoro en donde ella esté parada. Se conversará más acerca de este nuevo bloque en la actividad puente.

Actividad puente (10 minutos)

Revisión de desafíos en línea en conjunto

Elige un desafío de la lección en línea. Recomendamos el desafío 7. Pide a los estudiantes que conversen sobre un patrón que pueda ayudar a *Laurel, la aventurera*, a recolectar todo el tesoro. Pídeles que compartan sus soluciones. ¡Mira cuántos estudiantes tienen las mismas respuestas!

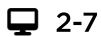
Actividad Principal (30 minutos)

Recoger tesoros con Laurel

Laurel, la aventurera, busca recolectar tantos tesoros como sea posible. Indica a los estudiantes que recorran el desafío para recolectar todo lo que puedan. Algunos niveles requerirán que sólo se recoja un tesoro, mientras que otros requerirán recolectarlos todos. ¡Atención a las instrucciones!



Vídeo: El Coleccionista



Desarrollo de Habilidades

2

3

4


5

6

7



Desafío

 9-11

Práctica

9

10


11

 12

Predicción

 13

Práctica

 14-15

Lecciones adicionales



Actividad de cierre (5 minutos)

Reflexión

Sugerencias:

- ¿Sobre qué se trataba la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección?
- Dibuja un laberinto que podrías resolver con los bloques que usaste hoy.



Esta obra está disponible bajo una **Licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Contáctanos si desea contar con la licencia de los materiales de Code.org para uso comercial.