



# PROGRAMAR EN CASA – Tercer Ciclo

5<sup>to</sup> grado

Repasemos



La semana pasada resolvimos desafíos en Pilas Bloques.

Recordemos que, así como nosotros entendemos un lenguaje en este caso cada autómatas tiene su propio lenguaje; por ejemplo, DUMBA, COTY, TITO y el MARCIANO tienen su propio lenguaje para completar los desafíos. Para resolver los desafíos utilizamos instrucciones.

Vamos a trabajar para **analizar, hacer y reflexionar**:



## PROGRAMACIÓN DESENCHUFADA

➡ **Actividad 1. Programando con 'ELE'.** Te proponemos crear tus propias instrucciones para que 'ELE' pueda cumplir con un desafío. Podes elegir entre tres posibles retos para ello seguimos los pasos aprendidos.

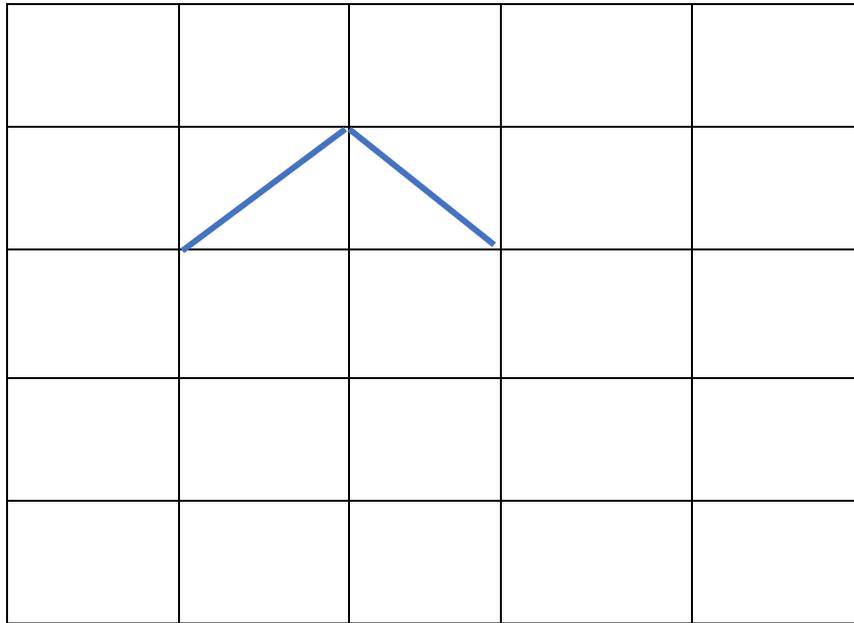
**Primer paso:** observar los escenarios y el recorrido que debe realizar 'ELE'.

**Segundo paso:** analizar que recorrido debería hacer 'ELE' para llegar al objetivo.

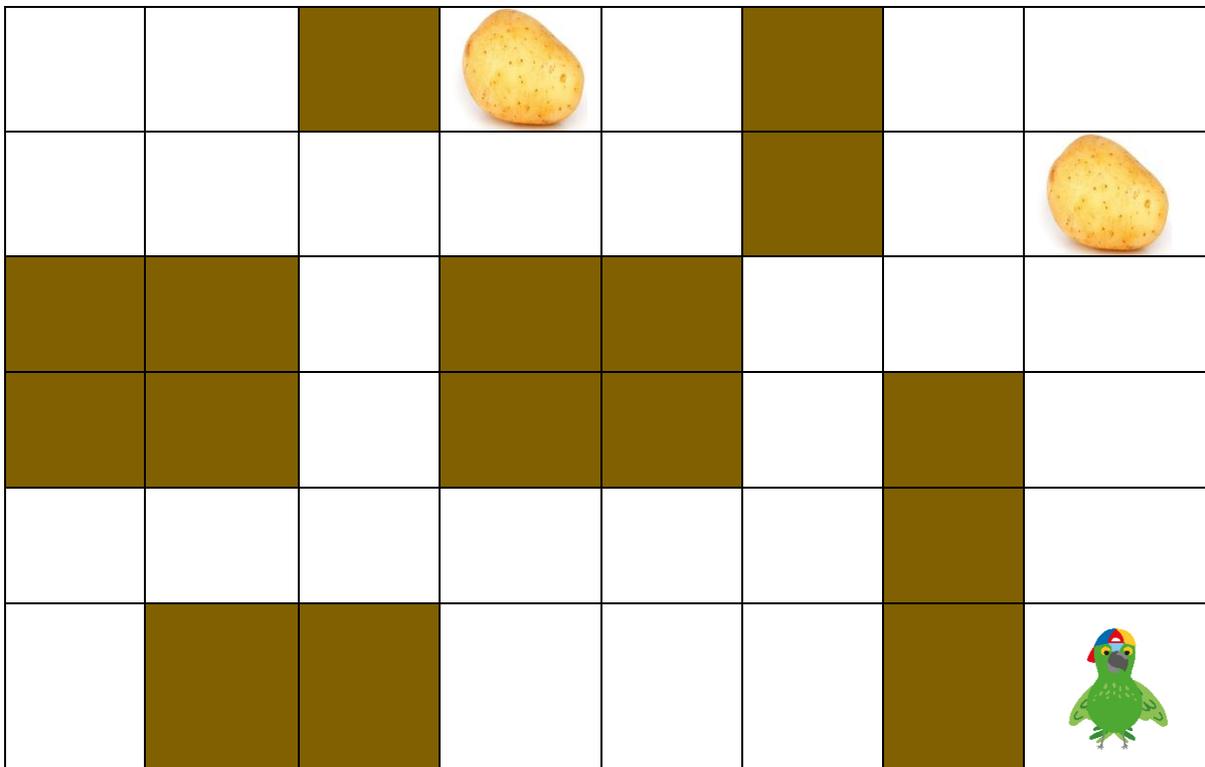
**Tercer paso:** dibujar los escenarios en una hoja y escribir las instrucciones con un lápiz brindando las soluciones para elegir el programa correcto sin equivocarte.

➡ **Desafío 1: 'ELE' quiere dibujar una casa.** 'ELE' tiene que dibujar una casa utilizando líneas como lo hizo su amiga COTY en otros desafíos. Ya tiene parte del techo ¿Te animás a ayudarlo?





➔ **Desafío 2: 'ELE' debe juntar papas.** 'ELE' tiene que estudiar geometría y su maestra le pide que dibuje figuras utilizando líneas como lo hizo su amiga COTY en otros desafíos. ¿Te animás a escribir las instrucciones?





➔ **Desafío 3: 'ELE' lee la palabra CHACO.** 'ELE' debe leer la palabra CHACO. ¿Te animás a escribir las instrucciones?

A	O	O	C	T
C	H	A	A	H
L	A	L	H	C
O	O	T	A	
M	A	L	C	O

Podes espiar algunas soluciones, mirando los videos, y si te animás, resolvé un desafío más de cada tema.



Ver video de [Desafío 2: 'ELE' debe juntar papas](#)

Ver video de [Desafío 3: 'ELE' debe leer la palabra CHACO](#)

(para ver el video hacer clic en el nombre del desafío)

## PROGRAMACIÓN ENCHUFADA



Ahora si tienes una computadora o un celular, te invitamos a acceder a PILAS BLOQUES y resolver los desafíos.





## Nivel Primario



### ➔ Actividad 2. Programar en Pilas Bloques.

Te invitamos a resolver los desafíos, hacemos juntos el primero.

Podes espiar algunas soluciones, mirando los videos y, si te animás, resolvé un desafío más de cada tema.



Ver video de [Desafío 1: El Alien y las tuercas](#)

(para ver el video hacer clic en el nombre del desafío)

➔ **Desafío 1: El Alien y las tuercas.** Ayuda al Alien a cumplir su objetivo. [Ver desafío](#)

➔ **Desafío 2: El recolector de estrellas.** Ayuda a nuestro amigo a recolectar todas las estrellas. [Ver desafío](#)

➔ **Desafío 3: María y las sandías.** Ayuda a María a comer todas las sandías. [Ver desafío](#)

### ➔ Momento Final: ¿Qué aprendiste con estas actividades?



¿Qué tuviste en cuenta para escribir las instrucciones de los desafíos de la Actividad 1?

¿Cómo lograste resolver los desafíos en la compu o celular?

¿Necesitaste ayuda mirando los videos tutoriales?

*¡Hasta la próxima!*



Material elaborado por el Equipo de Ciencia y Tecnología para 'ELE' Plataforma Educativa Chaqueña. Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Mayo 2020.-

