



Nivel Primario



PROGRAMAR EN CASA – Primer Ciclo

¡Cumplimos un mes!



Observa el video de Repaso de lo que aprendimos en el siguiente [link](https://youtu.be/sTqICBiGzzo)
(<https://youtu.be/sTqICBiGzzo>)

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



PROGRAMACIÓN DESENCHUFADA

➡ Actividad 1. 'ELE' pintando.

Dibujá en una hoja el escenario y con flechas resolvé el desafío, pensá una instrucción que represente la acción pintar, (puede ser un círculo amarillo)

➡ **Desafío 1:** 'ELE' debe pintar el sol.

➡ **Desafío 2:** 'ELE' debe pintar la luna.





➔ **Desafío 1:** 'ELE' debe pintar el sol.

¿Lo hiciste de esta manera a tu programa?

Inicio



Fin

¿Si miras las instrucciones que se repiten podrías crear algo para ahorrar pasos y hacer un programa más corto?

Por ejemplo:

Repetir 7 veces Mover a la derecha

Tu programa quedaría así

Inicio

Repetir 7 ➔



Fin



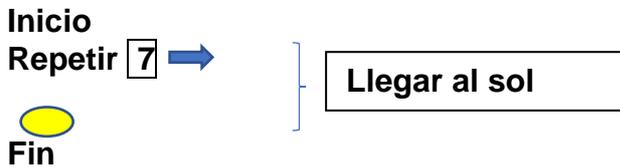


¡Muy bien! Aprendimos a usar la estructura de control repetir, con la que es mucho más fácil programar (y *controlar*) aquellas acciones que queremos ejecutar varias veces



➔ **Desafío 2:** 'ELE' debe pintar la luna. Ahora podés darle un nombre a esta tarea que realiza ELE por ejemplo

Llegar al sol.



Las acciones básicas que ya sabe 'ELE' (Mover y Pintar) se llaman **comandos primitivos o instrucciones**.

'ELE' no solo entiende Mover y Pintar, sino que sabrá también qué hacer cuando le digamos **Llegar al sol** que contiene un conjunto de instrucciones.

A "**Llegar al sol**" lo llamaremos **PROCEDIMIENTO**, un procedimiento está compuesto por un conjunto de instrucciones o primitivas.

➔ **Actividad 2. 'ELE' pinta la luna.**

Ahora escribí tu programa para que 'ELE' pueda pintar la luna, recordá utilizar procedimientos y repeticiones.

➔ **Actividad 3. Ayuda a Duba.**

¿Puede Duba llegar al churrasco usando solo una vez el bloque mover?
Observá los escenarios y resolvé los desafíos utilizando los bloques disponibles y escribí un nombre a tu procedimiento.





Nivel Primario



- ↓ MOVER ABAJO
- ↑ MOVER ARRIBA
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- MOVER A LA DERECHA
- COMER CHURRASCO
- REPETIR 10 VECES



PROGRAMACIÓN ENCHUFADA



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





Nivel Primario



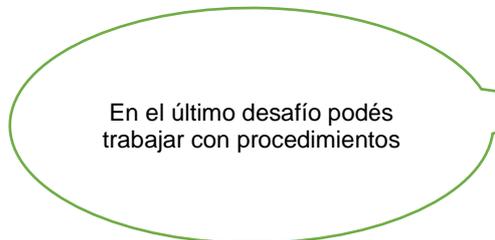
➔ Actividad 2. Programando con repeticiones

➔ **Desafío 1: Más churrascos para Duba.** ¿Puede la puma llegar al churrasco usando solo una vez el bloque mover? [Ver desafío.](#)

➔ **Desafío 2: Más churrascos para Duba.** Detalle de la actividad [Ver desafío.](#)

➔ **Desafío 3: No me canso de saltar** ¿Cómo puede hacer la puma para llegar a su comida sin tener que usar muchos bloques mover? [Ver desafío.](#)

➔ **Desafío 4: Ayudá al gato.** [Ver desafío](#)



En el último desafío podés trabajar con procedimientos



Ver video de [Desafío 1: Más churrascos para Duba](#)

Ver video de [Desafío 4: Ayudá al gato](#)

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

➔ Momento Final: ¿Qué aprendiste con estas actividades?



¿Cuándo se utiliza una estructura de control REPETIR?

¿Para qué se utiliza el REPETIR?

Explica con tus palabras qué es un procedimiento.

¡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.-

