



Actividad 4: Algoritmos y Programación

En esta experiencia de aprendizaje los participantes del taller sentarán las bases del pensamiento algorítmico y crearán sus primeros programas en bloques.

Para lograrlo, el relator desafía a los participantes a superar colaborativamente diferentes retos de programación usando el juego educativo “La hora del código.”

La Hora del Código Chile Nivel 2

Reiniciar | Mostrar Código

Acciones disponibles:

- avanzar
- girar a la izquierda ↶
- girar a la derecha ↷

Acciones a realizar:

- al inicio
- avanzar



CICLO DE TALLERES DE ARDUINO



ACTIVIDAD

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	Comprender los conceptos de algoritmo y programación en bloques usando el juego educativo “La hora del código”.
DURACIÓN	30-45 minutos
CURSOS EN QUE SE PUEDE APLICAR	A partir de 4to básico en adelante
SÍNTESIS	<p>En esta experiencia de aprendizaje los participantes del taller sentarán las bases del pensamiento algorítmico y crearán sus primeros programas en bloques.</p> <p>Para lograrlo, el relator desafía a los participantes a superar colaborativamente diferentes retos de programación usando el juego educativo “La hora del código.”</p>
COMPONENTES	<ul style="list-style-type: none">• https://www.horadelcodigo.cl/condorito/v2/juego/level1.html
PASO A PASO	<ol style="list-style-type: none">1. El relator explica que para programar es importante desarrollar el pensamiento algorítmico y que uno de los métodos más amigables para desarrollar esta competencia es a través de la programación en bloques. Para motivarlos a adquirir estas habilidades, el relator invita a los participantes a que ingresen a la página y que observen qué es lo que aparece en esta web: https://www.horadelcodigo.cl/condorito/v2/juego/level1.html

CICLO DE TALLERES DE ARDUINO



2. Usando algunos ejemplos del juego educativo "la hora del código en Chile"(Condorito), el instructor muestra a los participantes cómo programar una serie de acciones para que el personaje se mueva en ciertas direcciones usando el código en bloques.
3. El relator invita a los participantes a que propongan soluciones para resolver los problemas planteados en los siguientes niveles del juego (niveles 1,2, 3).

1) Ingresar a la hora de código:

<https://www.horadelcodigo.cl/condorito/v2/juego/level1.html>

La Hora del Código Chile Nivel 2

Acciones disponibles

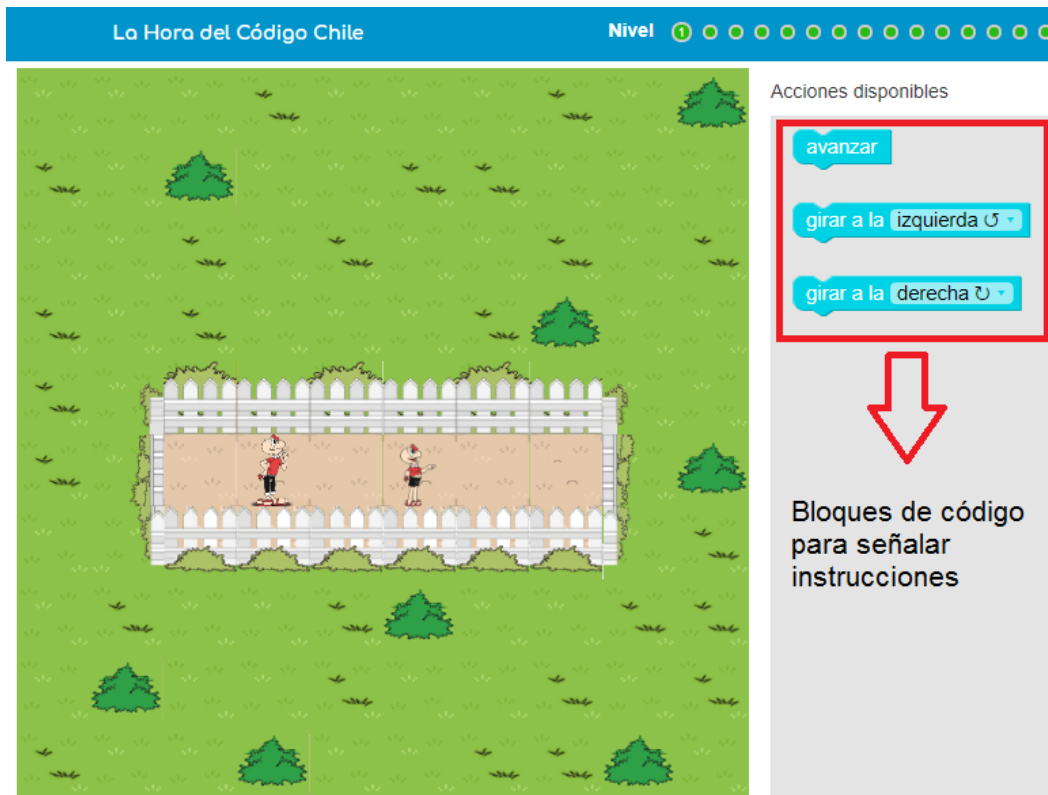
- avanzar
- girar a la izquierda ↶
- girar a la derecha ↷

Acciones a realizar

- al inicio
- avanzar

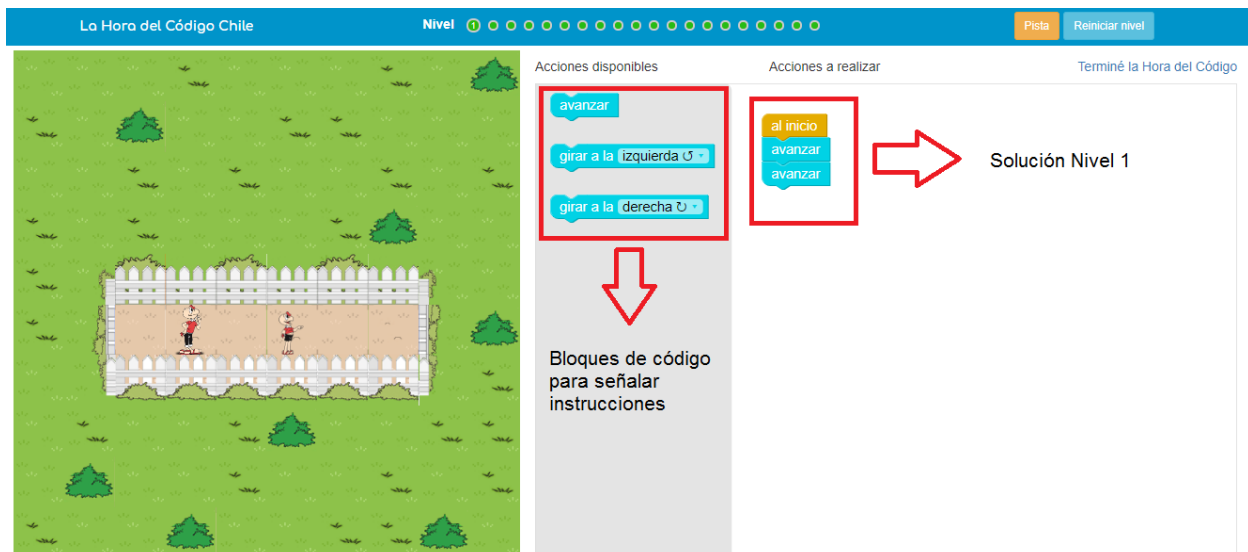
Reiniciar Mostrar Código

2) Ejemplo de programación de bloques para realizar acciones



The screenshot shows the 'La Hora del Código Chile' interface. At the top, it says 'Nivel 1' with a progress bar of 10 green circles. The main area is a green field with a white picket fence and two cartoon characters. On the right, under 'Acciones disponibles', three blocks are listed: 'avanzar', 'girar a la izquierda', and 'girar a la derecha'. A red box highlights these three blocks, and a red arrow points down to the text 'Bloques de código para señalar instrucciones'.

3) Nivel 1, 2 y 3 de la Hora del código



The screenshot shows the 'La Hora del Código Chile' interface with 'Nivel 1' selected. The top bar includes 'Pista' and 'Reiniciar nivel' buttons. The main area is the same green field with the fence. On the right, under 'Acciones disponibles', the same three blocks are listed. A red box highlights these blocks, and a red arrow points down to the text 'Bloques de código para señalar instrucciones'. To the right of this, under 'Acciones a realizar', a sequence of blocks is shown: 'al inicio', 'avanzar', and 'avanzar'. A red arrow points from this sequence to the text 'Solución Nivel 1'.

La Hora del Código Chile Nivel 2

Acciones disponibles: avanzar, girar a la izquierda, girar a la derecha

Acciones a realizar:

```
al inicio
avanzar
girar a la izquierda
avanzar
```

Solución Nivel 2

Terminé la Hora del Código



La Hora del Código Chile Nivel 3

Acciones disponibles: avanzar, girar a la izquierda, girar a la derecha

Acciones a realizar:

```
al inicio
girar a la izquierda
avanzar
avanzar
girar a la izquierda
avanzar
```

Solución Nivel 3

Terminé la Hora del Código

