

GUÍA DE APOYO AL DOCENTE

Desafío 4: Más códigos de Condorito (Niveles 4, 5 y siguientes)

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

Para lograrlo, el relator desafía a los participantes a superar colaborativamente retos de programación más complejos del juego educativo “La hora del código.” (niveles 4 en adelante).

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	Aplicar los conceptos de algoritmo y programación en bloques usando el juego educativo "La hora del código".
DURACIÓN	30-60 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 continuarán asentando 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 retos de programación más complejos del juego educativo "La hora del código." (niveles 4 en adelante).</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 invita a los participantes a que ingresen a la página y desarrollen los nivel 4 y 5 de la hora: https://www.horadelcodigo.cl/condorito/v2/juego/level1.html

2. Después de haber finalizado los niveles 4 y 5, el relator invita a los participantes a superar los siguientes niveles.

*Se estima que un alumno podría llegar a tardar entre 30 y 60 minutos aproximadamente para completar todos los niveles.

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

