

FICHA¹

PROGRAMAS SECUENCIALES

Guía para docentes y familias



¹Material extraído del [Manual para la Enseñanza de las Ciencias de la Computación en el aula](#) de la Iniciativa Program.AR. Czemerinski, H., Dabbah, J., Floris, C., Frizzo, F., Leonardi, M., Marone, J., ... Schang, A. (2018). Ciencias de la computación para el aula, 1er ciclo primaria (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Fundación Sadosky.

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

DIETA A BASE DE CHURRASCOS



¡LLEGÓ LA HORA DE USAR LA COMPU PARA DARLE DE COMER A DUBA!

1. ABRÍ PILAS BLOQUES. TE VAS A ENCONTRAR CON ESTA PANTALLA:

ENTORNO DE PILAS BLOQUES

PODÉS USAR LA VERSIÓN EN LÍNEA ENTRANDO A [HTTP://PILASBLOQUES.PROGRAM.AR/ONLINE/](http://pilasbloques.program.ar/online/) O PEDIR AYUDA A UN ADULTO PARA INSTALAR LA APLICACIÓN FUERA DE LÍNEA.

2. HACÉ CLIC EN *PRIMER CICLO*. ALLÍ VERÁS UNA LISTA DE DESAFÍOS PARA PROGRAMAR.

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

3. ENTRÁ AL PRIMER DESAFÍO DE "DIETA A BASE DE CHURRASCOS" Y ARMÁ UN PROGRAMA PARA QUE DUBA PUEDA COMER EL CHURRASCO.

CLIC PARA CORRER TU PROGRAMA

CLIC PARA RECUPERAR TU PROGRAMA

CLIC PARA GUARDAR TU PROGRAMA

ENCISTRÁ ACÁ LAS INSTRUCCIONES

ESCENARIO

INSTRUCCIONES DISPONIBLES

ESPACIO DE TRABAJO

PARA DESHACER INSTRUCCIONES

SI TE EQUIVOCASTE, ¡NO HAY PROBLEMA!
PODÉS DESHACER UNA O MÁS INSTRUCCIONES
PRESIONANDO AL MISMO TIEMPO LA TECLA
CTRL Y LA LETRA Z DEL TECLADO.



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

4. CORRÉ TU PROGRAMA HACIENDO CLIC EN *EJECUTAR*.

 EJECUTAR

5. HACE CLIC EN *GUARDAR* PARA GRABAR TU PROGRAMA.

 GUARDAR

6. VOLVÉ A LA LISTA DE DESAFÍOS HACIENDO CLIC EN *REGRESAR AL LIBRO*.

 REGRESAR AL LIBRO

7. POR ÚLTIMO, RESOLVÉ LOS DESAFÍOS 2, 3, 4, 5 Y 6 DE "DIETA A BASE DE CHURRASCOS".

¿CÓMO PUEDO ELIMINAR UN BLOQUE?

ES FÁCIL: PRESIONÁ EL BOTÓN DERECHO SOBRE EL BLOQUE QUE QUERÉS BORRAR Y HACÉ CLIC EN *ELIMINAR BLOQUE*.

AL EMPEZAR A EJECUTAR

 MOVER A LA DERECHA

 MOVER ARRIBA

 MOVER ABAJO

 MOVER ABAJO

 COMER CHURRASCOS

Duplicar

Eliminar bloque 

Ayuda



PARA VERLO OTRA VEZ

LA PRÓXIMA VEZ QUE ABRAS PILAS BLOQUES, PODÉS RECUPERAR TU PROGRAMA HACIENDO CLIC EN EL BOTÓN *ABRIR*.

 ABRIR



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

¡MARCHE UNA DE TOMATE Y LECHUGA!



LITA QUIERE PREPARAR UNA DE SUS ENSALADAS FAVORITAS PERO PRIMERO NECESITA JUNTAR LOS INGREDIENTES. ¿LA AYUDÁS?

1. BUSCÁ EN PILAS BLOQUES LA SERIE "¡MARCHE UNA DE TOMATE Y LECHUGA!" Y RESOLVÉ LOS DESAFÍOS PARA AYUDAR A LITA A PREPARAR SU ENSALADA FAVORITA.



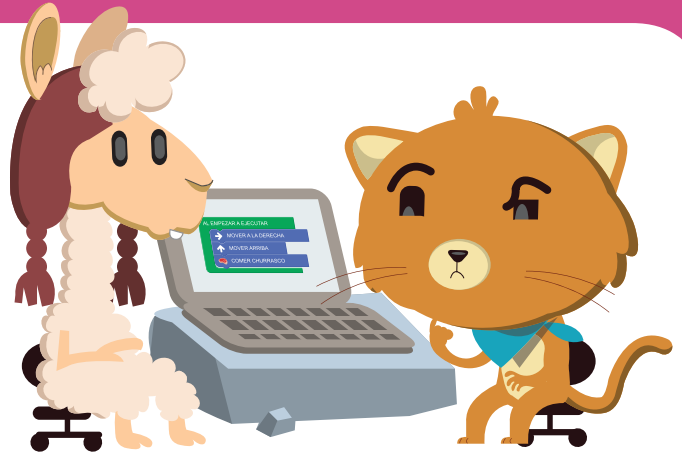
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

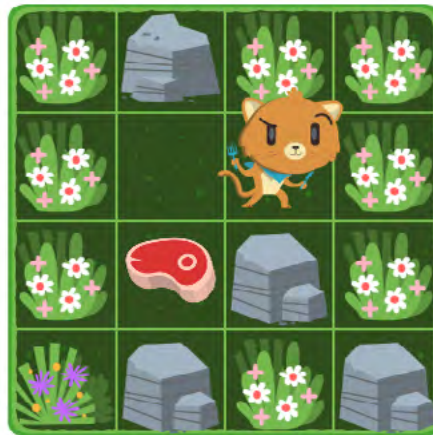
FECHA:

ANALIZAMOS PROGRAMAS

¡AHORA VAS A ANALIZAR PROGRAMAS SIN EJECUTARLOS EN LA COMPUTADORA!



1. COMO DE COSTUMBRE, A LA PUMA DUBA SE LE HA ABIERTO EL APETITO. ¿CON CUÁL DE LOS SIGUIENTES PROGRAMAS CONSEGUIRÁ COMER UN CHURRASCO?.



A

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ➔ MOVER A LA DERECHA
- ⬆ MOVER ARRIBA
- 🍖 COMER CHURRASCO

B

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ➔ MOVER A LA DERECHA
- ⬇ MOVER ABAJO
- 🍖 COMER CHURRASCO

C

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ➔ MOVER A LA IZQUIERDA
- ⬇ MOVER ABAJO
- 🍖 COMER CHURRASCO

D

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ➔ MOVER A LA IZQUIERDA
- ⬆ MOVER ARRIBA
- 🍖 COMER CHURRASCO

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

2. UNÍ CON FLECHAS LOS PROGRAMAS Y LOS ESCENARIOS PARA QUE DUBA COMA SU PLATO FAVORITO.

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↑ MOVER ARRIBA
- MOVER A LA DERECHA
- COMER CHURRASCO



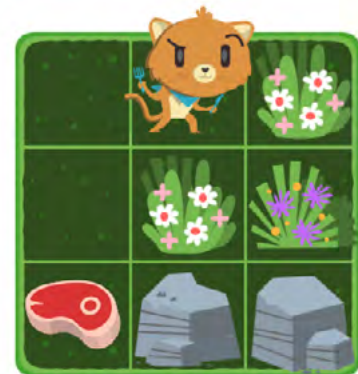
AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ↓ MOVER ABAJO
- ↓ MOVER ABAJO
- COMER CHURRASCO



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER A LA DERECHA
- ↑ MOVER ARRIBA
- COMER CHURRASCO

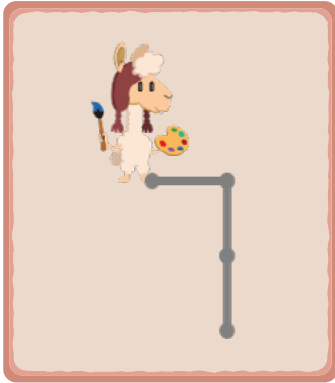


NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

3. ¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES PROGRAMAS HARÁ QUE LA LLAMA COTY COMPLETE SU DIBUJO?



A

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ← MOVER IZQUIERDA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

B

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

C

AL EMPEZAR A EJECUTAR

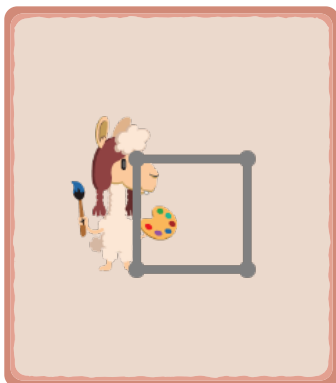
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- MOVER DERECHA DIBUJANDO

D

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

4. ¿Y EN ESTE CASO? ¿HAY SOLO UNO?



A

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ↑ MOVER ARRIBA DIBUJANDO
- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- ← MOVER IZQUIERDA DIBUJANDO

B

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↑ MOVER ARRIBA DIBUJANDO

C

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- MOVER DERECHA DIBUJANDO
- ↑ MOVER ARRIBA DIBUJANDO
- ← MOVER IZQUIERDA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO

D

AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ↑ MOVER ARRIBA DIBUJANDO
- ← MOVER IZQUIERDA DIBUJANDO
- ↓ MOVER ABAJO DIBUJANDO
- MOVER DERECHA DIBUJANDO

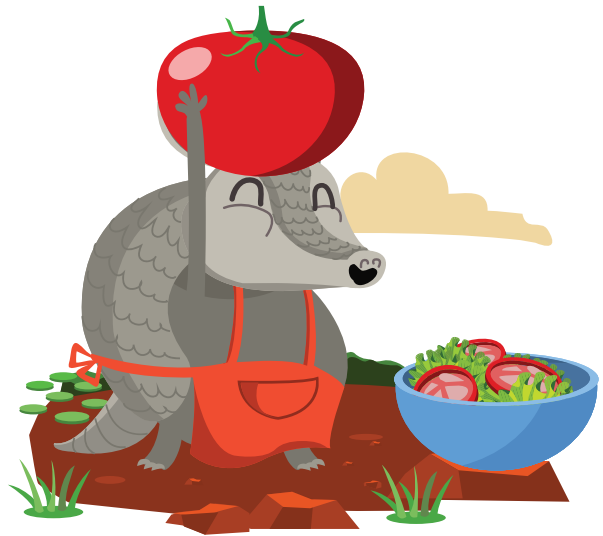
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

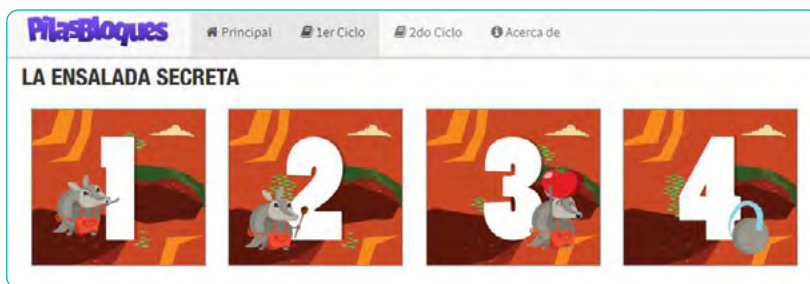
FECHA:

LA ENSALADA SECRETA

COMO BUENA COCINERA, LITA NUNCA REVELA LOS SECRETOS DE SUS DELICIOSAS ENSALADAS. ¿CÓMO CONDIMENTA? ¿EL TOMATE EN RODAJAS O EN CUBOS? NUNCA LO DIRÁ.



1. BUSCÁ EN PILAS BLOQUES LA SERIE "LA ENSALADA SECRETA", ELEGÍ UNO DE LOS CUATRO DESAFÍOS Y ARMÁ UN PROGRAMA PARA QUE LA MULITA PREPARE UNA ENSALADA.



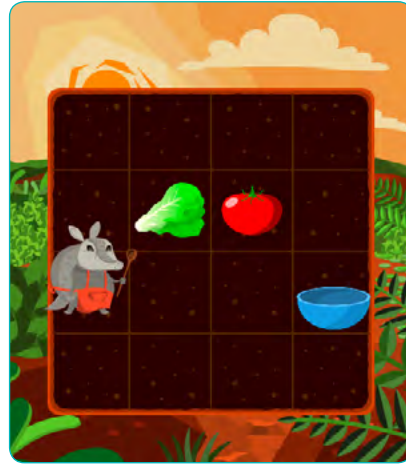
2. COPIÁ ACÁ EL PROGRAMA QUE CREAMOS.

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

3. INTERCAMBIÁ LA FICHA CON UN COMPAÑERO, PEDILE QUE LEA ATENTAMENTE TU PROGRAMA Y QUE MARQUE EN QUÉ ESCENARIO FUNCIONA.



4. ¿ACERTÓ TU COMPAÑERO? ¿EL PROGRAMA RESUELVE EL DESAFÍO QUE ELEGISTE? AVISALE SI ESTÁ BIEN Y, SI NO, EXPLICALÉ POR QUÉ.

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

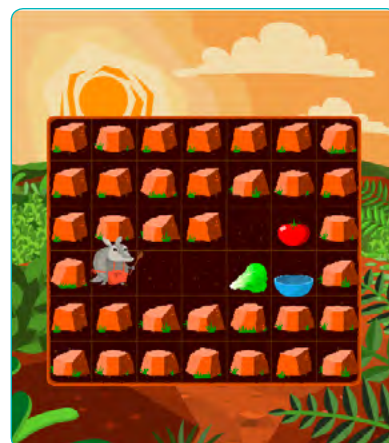
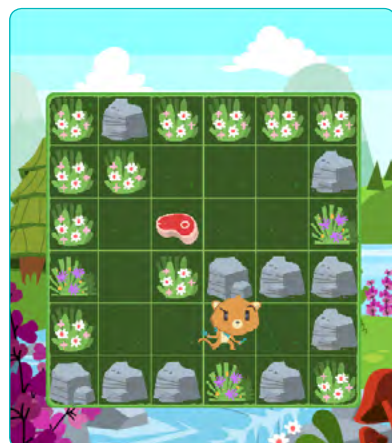
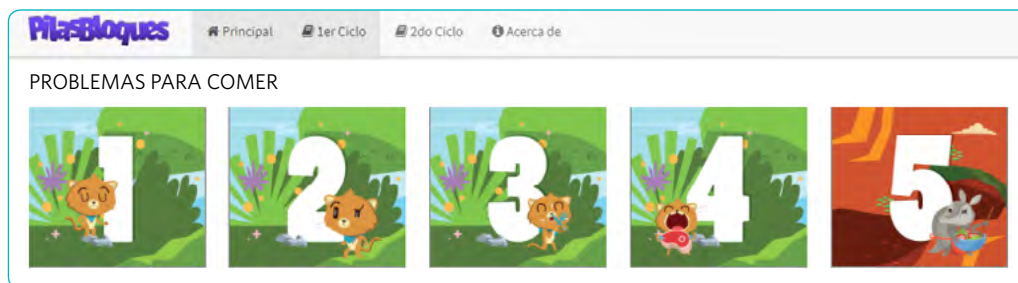
FECHA:

PROBLEMAS PARA COMER



DUBA Y LITA QUIEREN ALMORZAR JUNTAS, PERO SIEMPRE SE OLVIDAN DONDE DEJAN LOS INGREDIENTES PARA SUS COMIDAS. ¿LAS AYUDAMOS?

1. BUSCÁ EN PILAS BLOQUES LA SERIE "PROBLEMAS PRA COMER" Y RESOLVÉ LOS DESAFÍOS PARA AYUDAR A DUBA Y A LITA A ALMORZAR.



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

LAS PALABRAS DE TOTO



TOTO SIEMPRE FUE UN AS JUGANDO CON LAS PALABRAS. AHORA TE TOCA SUMERGIRTE EN SU MUNDO PARA JUGAR CON ÉL.

1. ENTRÁ A PILAS BLOQUES Y RESOLVÉ LOS DESAFÍOS 1, 2 Y 3 DE LA SERIE "LAS PALABRAS DE TOTO". TENÉS QUE CONSEGUIR QUE ESCRIBA SU NOMBRE Y LAS PALABRAS LLAMA Y PUMA. ¿CÓMO TE QUEDARON LOS PROGRAMAS? ESCRIBILOS ACÁ ABAJO.

DESAFÍO 1



DESAFÍO 2

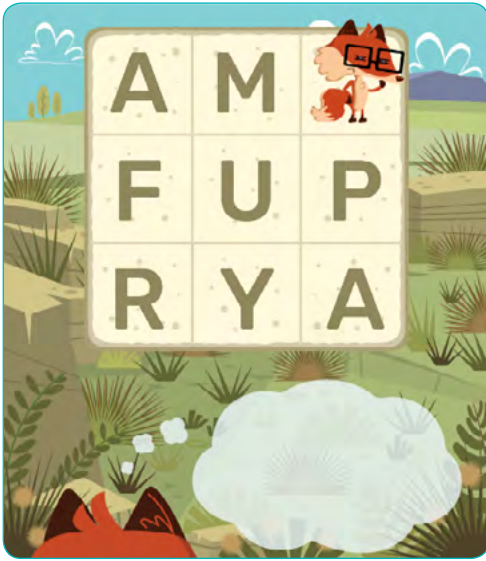


NOMBRE Y APELLIDO:

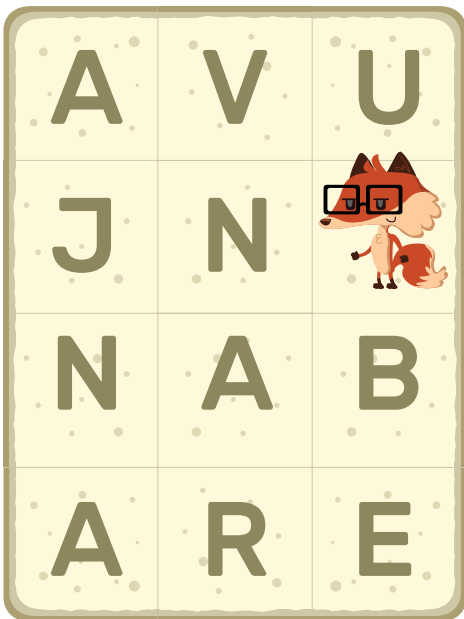
CURSO:

FECHA:

DESAFÍO 3



2. TOTO NOS DEJÓ DOS NOTAS A LAS QUE LES FALTA UNA PALABRA. ¿CUÁL ES SU FRUTA FAVORITA? ¿QUÉ LUGAR SUEÑA CONOCER?



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ↓ MOVER ABAJO
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ↑ MOVER ARRIBA
- ↓ MOVER ABAJO
- ↑ MOVER ARRIBA
- ↓ MOVER ABAJO

MI FRUTA FAVORITA ES



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:



AL EMPEZAR A EJECUTAR

- ↓ MOVER ABAJO
- ↓ MOVER ABAJO
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- ↑ MOVER ARRIBA
- MOVER A LA DERECHA
- ↓ MOVER ABAJO
- ↓ MOVER ABAJO
- ← MOVER A LA IZQUIERDA
- MOVER A LA DERECHA

SUEÑO CONOCER

3. ENTRÁ A LOS DESAFÍOS 4 Y 5 DE "LAS PALABRAS DE TOTO" E INVESTIGÁ QUÉ NOS QUIERE DECIR EL ZORRO. COMPLETÁ LAS FRASES DE ACÁ ABAJO.

DESAFÍO 4



¡HOLA CHICOS! ESTOY VOLVIENDO. VOY A DEMORAR UN POCO PORQUE ESTOY ANDANDO A...

¿CON QUÉ PALABRA COMPLETA LA FRASE EL PROGRAMA DEL DESAFÍO 4?

¿QUÉ TE PARECE QUE QUISO DECIR TOTO?

¡ARREGLÁ EL PROGRAMA PARA QUE DIGA LO QUE DESCUBRISTE!

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

DESAFÍO 5



A HUMAHUACA
LLEGO EL...

¿CON QUÉ PALABRA COMPLETA LA
FRASE EL PROGRAMA DEL DESAFÍO 5?

¿QUÉ TE PARECE QUE QUISO DECIR TOTO?

¡CORREGÍ EL PROGRAMA PARA QUE NO
TENGA ERRORES!