

ACTIVIDADES DE LAPIS E PAPEL

ACTIVIDADE: ROBOT

Xogo para todo o alumnado

Un dos alumnos/as préstase voluntario para ser un robot. O resto da clase ten que programalo para que chegue de un punto da aula a outro.

Paquete de intruccións

- Móvete cara diante X pasos
- Xira 90° cara a dereita
- Xira 90° cara a esquerda



En xeral o chan das aulas é de baldosas, o que facilita as instruccións, pódese indicar o número de baldosas que hai entre un sitio e outro.

Ponse en comun a programación feita por cada un.

O obxectivo de esta actividade é familiarizar ao alumnado coas ordes de programación e a estruturar o pensamento.

ACTIVIDADE: BÚSQUEDA DO TESOURO

Xogo por parellas

Entrégase a cada un dos compoñentes da parella, unha folla cuadriculada na que se marca o cadrado de saída ou a orixe.

- Un/Unha dos participantes ten que situar o tesouro nun dos cadrados. E através das ordes de: Avanza 1 cadrado.
Xira 90° cara a dereita.
Xira 90° cara a esquerda.
- O contrincante ten que colocar o tesouro seguindo as instruccións dadas.

A continuación cámbiase os papeis.

Gañarán as parellas que consigan situar transmitir e traducir correctamente os comandos.

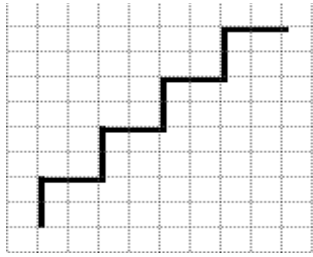
O obxectivo de esta actividade é familiarizar ao alumnado coa programación. Axuda a estruturar as ordes necesarias para acadar a meta proposta.

ACTIVIDADE: DEBUXAR

Xogo por parellas

Entrégase a cada un, unha folla cuadrículada na que se marca o cadrado de saída.

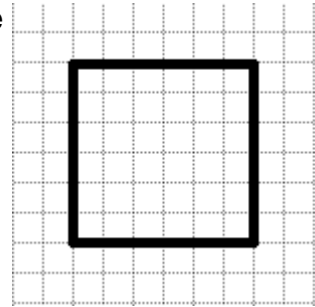
- Debuxa unha escaleira:



- Un/Unha participante ten que dar as instrucións para debuxar unha escaleira de 5 escalóns.
- A súa parella debe seguila, e debuxala.

- Debuxa un cadrado.
- Debuxa algo que se te ocorra e

intenta que o teu ou túa compañeira o debuxe exactamente igual.



O obxectivo de esta actividade é intriducir o concepto de BUCLE.

Para dar as instrucións imos usar o seguinte código:

Para pintar unha liña a dereita



Para pintar unha liña a esquerda



Para pintar unha liña cara arriba



Para pintar unha liña cara abaixo



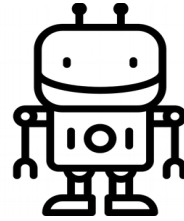
ACTIVIDADE: ROBOT

Xogo para todo o alumnado

Un dos alumnos/as préstase voluntario para ser un robot. O resto da clase ten que programalo para que chegue de un punto da aula a outro.

Paquete de intrucións

- Móvete cara diante X pasos
- Xira 90° cara a dereita
- Xira 90° cara a esquerda



En xeral o chan das aulas é de baldosas, o que facilita as instrucións, pódese indicar o número de baldosas que hai entre un sitio e outro.

Ponse en comun a programación feita por cada un.

O obxectivo de esta actividade é familiarizar ao alumnado coas ordes de programación e a estruturar o pensamento.