



KODETU



Indice

- ¿Qué es?
- ¿Para quién es?
- ¿Qué se hace en el taller?
- Ejemplos
 - Nivel fácil
 - Nivel medio
- Actividad
 - Nivel difícil



¿QUÉ ES?



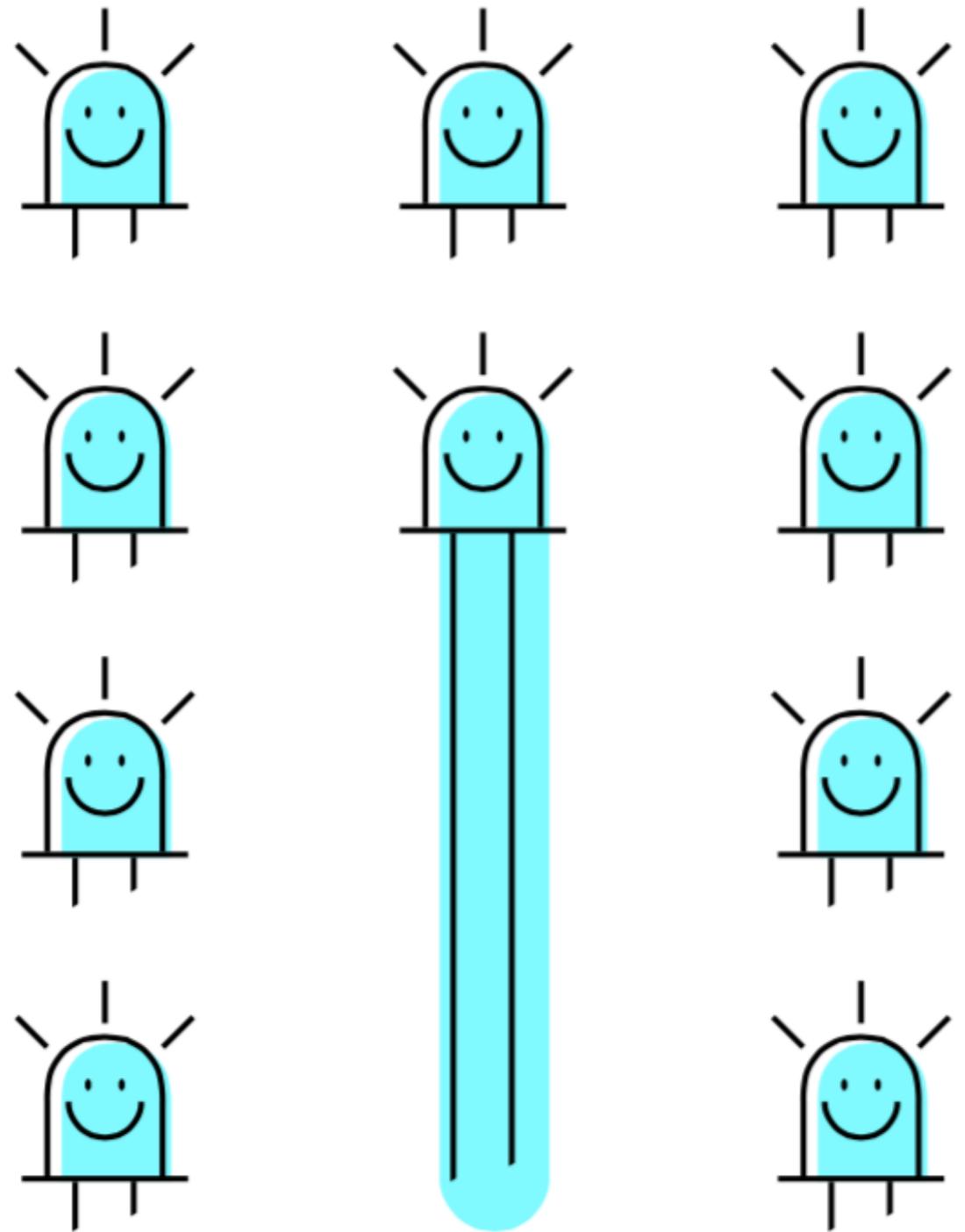
Un importante movimiento internacional promueve que los conocimientos y habilidades básicas de la programación se incorporen en los contenidos educativos generales, como hour of code o code.

Los conceptos básicos de desarrollo de software no solo son importantes para cualquier persona en nuestra sociedad digital, sino que además favorecen la creatividad y la comprensión de aspectos diferentes e incluso ajenos a la tecnología (organización, planificación, procesos, comunicación...).

¿PARA QUIÉN ES?

Está preferiblemente orientado a estudiantes entre 5° de primaria y 2° de secundaria, y a sus profesores/as o padres/madres.

En el taller se propondrán una serie de actividades de programación visual de dificultad creciente, sin necesidad de conocimientos previos de programación.



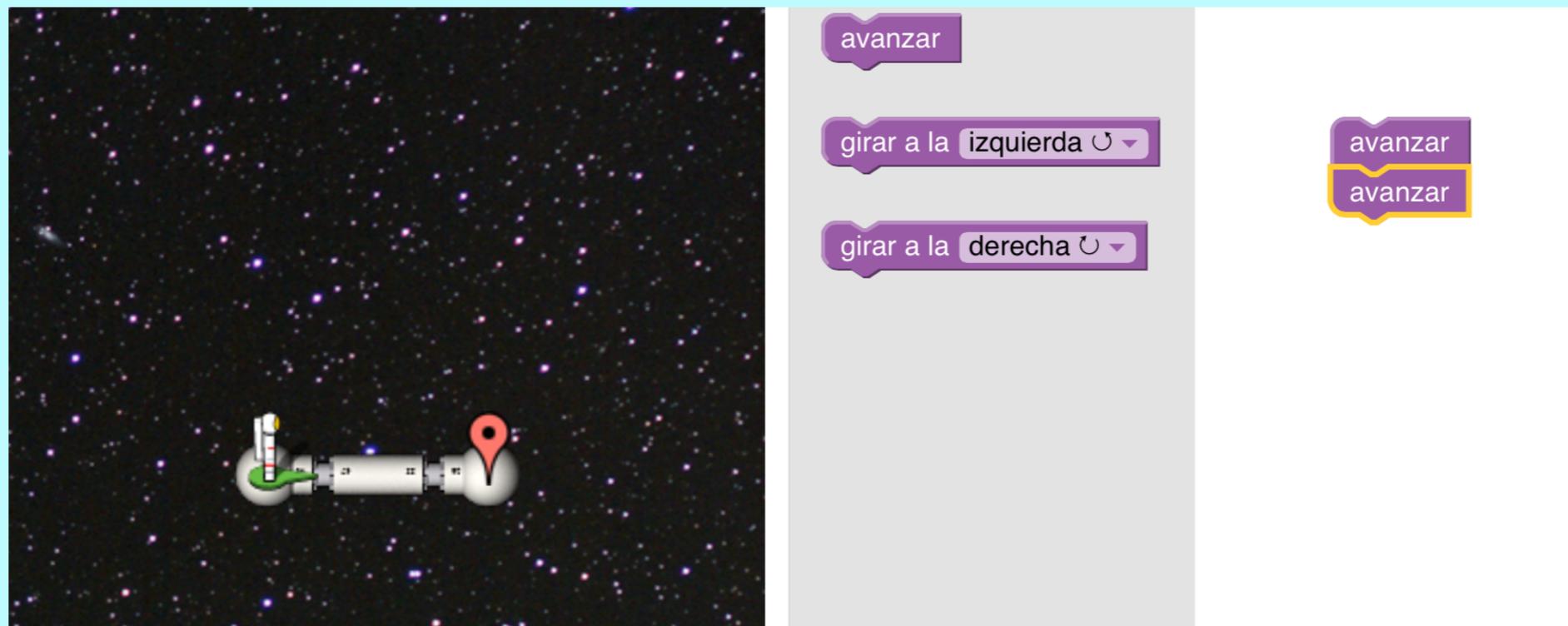
¿QUÉ SE HACE EN EL TALLER?

El tamaño máximo de cada grupo es de 25 personas. Se llevará en cabo en aula de ordenadores conectados a Internet, con el siguiente guión:

- ◆ Llegada y acogida en la facultad
 - ◆ Introducción al taller
 - ◆ Realización individual supervisada de actividades de programación visual
 - ◆ Puesta en común
 - ◆ Conclusiones y cierre
 - ◆ Visita a DeustoTech
-

Ejemplos

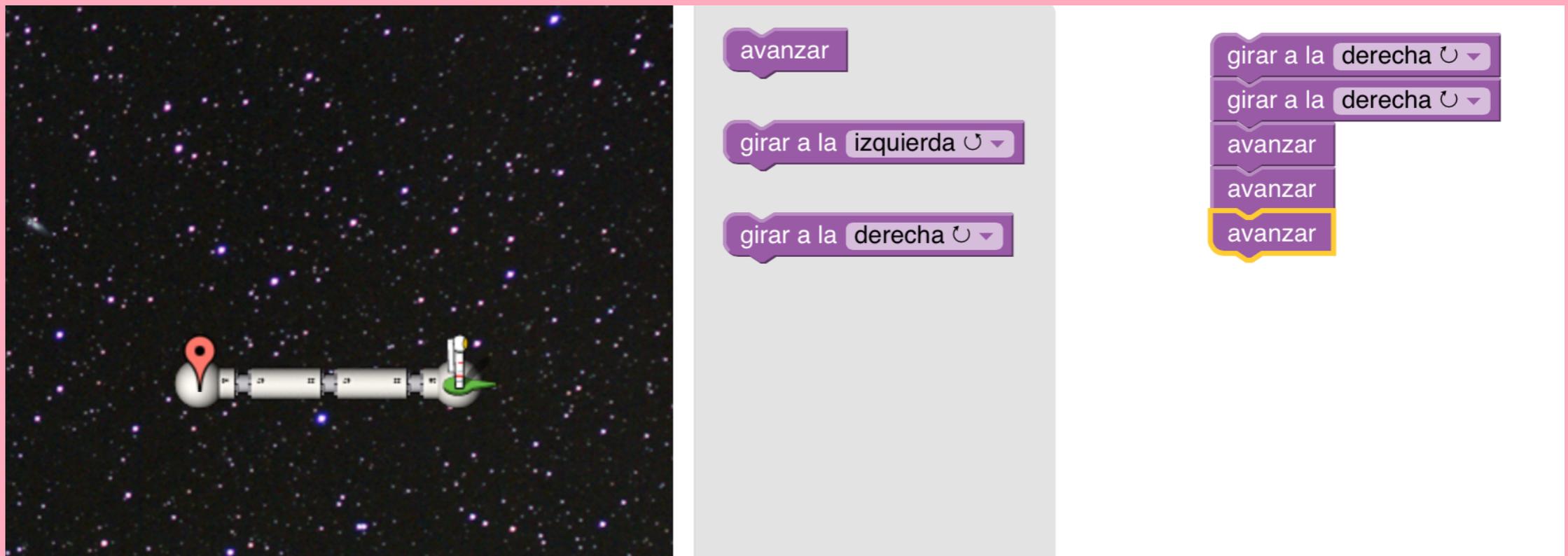
- Nivel fácil:



Para conseguir que el astronauta llegue a su destino, tendremos que unir un par de bloques de 'avanzar' .

Ejemplos

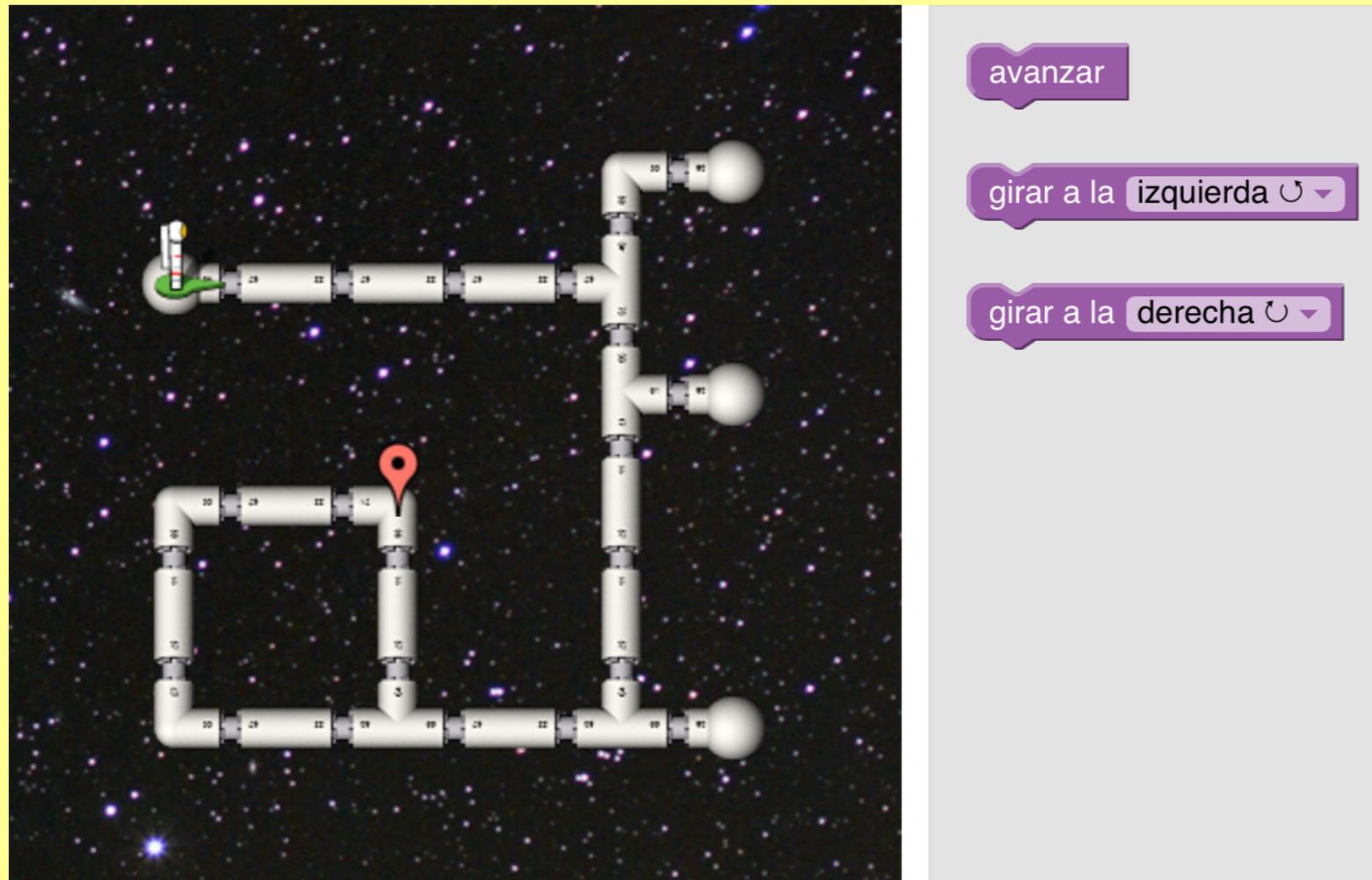
- Nivel medio:



Para conseguir que el astronauta llegue a su destino, tendremos que ponerlo primero mirando hacia la meta para que al avanzar avance hacia el destino.

Actividad

- Nivel difícil:



¿Serás capaz de hacer llegar al astronauta a la meta?

Solución

