



Trastea

INFORMÁTICA DESENUFADA

Siguiendo Instrucciones— Lenguajes de Programación

DESCRIPCIÓN:

Dando instrucciones.

OBJETIVOS:

- Comprender el funcionamiento de los ordenadores.
- Comprender cómo se mandan instrucciones al ordenador y cómo el ordenador las recibe.

USUARIOS: A partir de 7 años.

MATERIALES:

- Tarjetas con imágenes.
- Lápiz, papel y regla.

INTRODUCCIÓN:

¿Qué pasaría si señalaras hacia una puerta cerrada y dijeras, “pasa por esa puerta”?

Las computadoras funcionan siguiendo una lista de instrucciones, y hacen exactamente lo que dicen las instrucciones— ¡Aunque no tengan sentido!

SIGUE LOS PASOS:

- Se hacen parejas. Un miembro de cada pareja tiene una tarjeta sin que el otro lo vea.
- El niño que tiene el dibujo debe describir la imagen para que su compañero lo reproduzca en la pizarra. Los niños pueden hacer preguntas para clarificar las instrucciones.
- Repetimos el ejercicio pero ahora no se pueden hacer preguntas.
- Ahora intentamos hacer el ejercicio escondiendo al niño que da las instrucciones detrás de una pantalla y sin permitir hacer preguntas, de modo que la única comunicación sea en la forma de instrucciones.

