



Aprendiendo a Programar
MANUAL DE JUEGO

Objetivos

- Enseñar a las/los participantes a pensar para resolver problemas de manera distinta.
- Desarrollar capacidad de paciencia y resiliencia al proveer actividades de prueba y error.
- Aprender a utilizar la barra de herramientas del ordenador por medio de actividades de programación.
- Aprender a utilizar las matemáticas para resolver problemas de una manera lógica y creativa.

Descripción

La tecnología se hace cada vez más presente en nuestro día a día, por lo que aprender a utilizarla se ha convertido en una necesidad. Es tan grande el impacto que la tecnología ha causado a nivel global que incluso la educación se ha visto transformada y cada vez se hace más fácil encontrar recursos educativos en distintas plataformas online. Por esta razón, resulta importante que aprendamos a utilizar las distintas herramientas y programas que son capaces de ser ejecutadas a través del ordenador.

Aprendiendo a Programar es una actividad, diseñada en la plataforma Live Worksheets, para aprender habilidades básicas de computación. Por su naturaleza de ser prueba y error, facilita la exploración de las funciones de la barra de herramientas. La hoja de trabajo tiene dos versiones. Una se trabajará a través de live worksheets, siguiendo las instrucciones específicas de la misma. La otra, se trabaja a través de un documento en Word, siguiendo las instrucciones planteadas para esta versión.

¡Te invitamos a que completes la hoja en ambas versiones!

Instrucciones

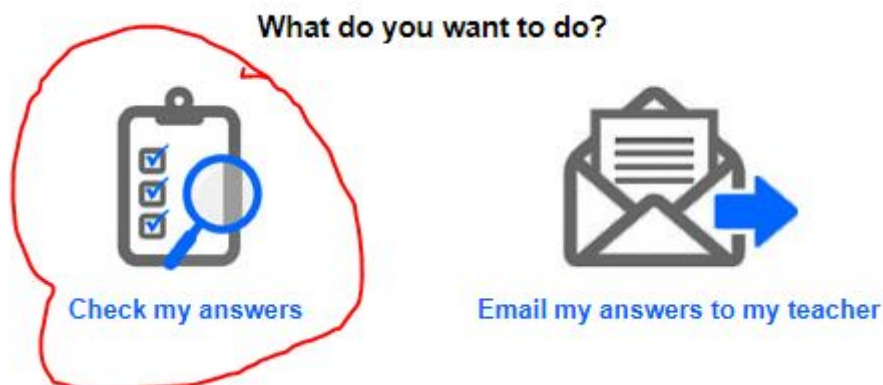
Versión LiveWorksheets

- Haz click en este enlace: [Aprendiendo a Programar](#)
- En la hoja tienes dos cuadrículas, miralas detenidamente ¿En qué difieren?

- Debes asegurar que la mano llegue al ordenador, siguiendo el camino indicado por las flechas de señalización, tal como muestra el ejemplo.
- Toma las flechas que se encuentran debajo de las cuadrículas con el cursor y colocalas en el lugar que creas correcto.
- Cuando hayas colocado todas las flechas sobre la cuadrícula y ya no tengas mas flechas, habrás finalizado.
- Haz click en el botón celeste que dice **Finish**.

Finish!!

- Te saldrá una ventanilla con dos opciones, debes escoger la que está rodeada en la imagen de abajo para que puedas comprobar si has puesto todas las piezas en su lugar.

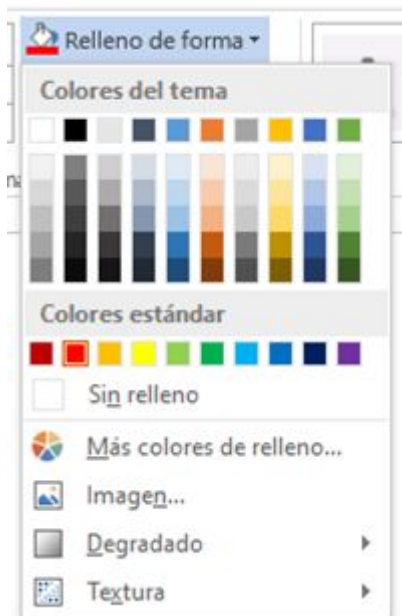


- Te saldrá un borde rojo sobre las piezas que estén mal ubicadas y un borde verde sobre las piezas que estén correctamente ubicadas.
- Si te has equivocado, puedes intentarlo nuevamente volviendo a ingresar al link al que accediste en un principio.
- ¡Ten paciencia, aprende y diviértete!
- Te ofrecemos la opción de descargar la versión PDF de ambos tableros para imprimirlos y trabajar de manera manual. Recuerda seguir estas instrucciones.

Versión Word:

- Descarga la versión en **Word** del tablero **Aprendiendo a Programar**

- En la hoja tienes dos cuadrículas, miralas detenidamente ¿En qué difieren?
- Debes asegurar que la mano llegue al ordenador, siguiendo el camino indicado por las flechas de señalización, tal como muestra el ejemplo.
- En esta versión, debes observar con cuidado la dirección de la flecha para rellenar con el color correspondiente.
- El color está indicado en la segunda página.
- Para rellenar con los colores correspondientes debes hacer uso de la barra de herramientas.
- Busca el icono con la cubeta de pintura:



- Haz click sobre la cubeta y selecciona el color correcto.
- ¡Ten paciencia, aprende y diviértete!
- Te ofrecemos la opción de descargar la versión PDF de ambos tableros para imprimirlos y trabajar de manera manual. Recuerda seguir estas instrucciones.