



Edades:

3-6 con ayuda pág. 1

7+ sin ayuda pág. 3

sobre 20 min

intelino®

NOMBRE _____

3 - 6 años
(+7 en pág.3)



¡Felices Pascuas! ¡Vamos a buscar huevos!
¿Ves todos los huevos de Pascua en este prado? ¡Intenta recogerlos todos!

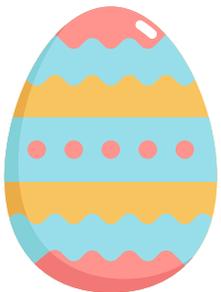


Reglas de la búsqueda:

- El tren arranca en el punto indicado en el mapa.
- Recoge un huevo parando (durante 2 s) junto a él. ¡Intenta recoger los 5 huevos!
- No muevas las fichas de programación que están en la pista.
- Añade tantas fichas como necesites.

¡Consejos en la siguiente página!

¿Tienes todos los huevos?



Consejos !

Paso a Paso

Empieza preguntando al alumnado que fichas de colores hacen que el tren se detenga en el primero huevo. A continuación, pregunta dónde debe ir el tren en la vía de desvío, y así sucesivamente.

Ir poco a poco, paso a paso, ayuda a los/as niños/as a entender los comandos y su secuencia. Es como planificar y escribir un programa línea por línea.



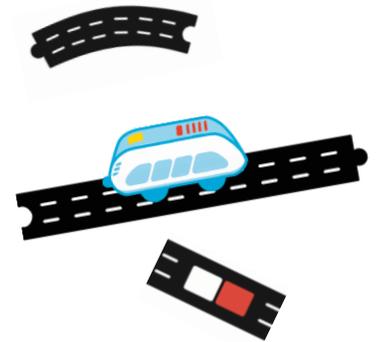
Probar, luego ajustar

Coloca unos cuantos comandos en la vía y deja que el tren circule. Observa lo que ocurre, añade o ajusta fichas y repite este proceso. De hecho, ¡así estás programando y depurar!

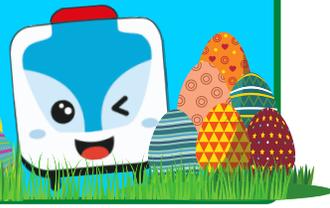
> Código
> Conexión

Simulación del tren

Ayuda al alumnado a visualizar lo que hará el tren moviendo tu mano sobre las vías como si fuera el tren. Te detienes en los comandos y hablas de lo que haría el tren. Este proceso es cómo recorrer el programa de software en un simulador, algo que los/as programadores/as hacen a menudo durante la depuración.



Búsqueda del huevo de Pascua



Edades:

3-6 con ayuda pág. 1

7+ sin ayuda pág. 3

🕒 sobre 20 min

intelino®

NOMBRE _____

7 años
(3 - 6 en pág.)



¡Felices Pascuas! ¡Vamos a buscar huevos!
¿Ves todos los huevos de Pascua en este prado? ¡Intenta recogerlos todos!

1

2

3

2 blanco	
2 rojo	
1 azul	

4

¿? ¡Consejos en la siguiente página!



Reglas:

- El tren arranca en el punto indicado en el mapa.
- Recoge un huevo parando (durante 2 s) junto a él. ¡Intenta recoger los 5 huevos!
- No muevas las fichas de programación que están en la pista.
- Añade solo las siguientes fichas:

5 blanco	
4 rojo	
4 azul	
1 verde	






Consejos


Paso a Paso

Empieza preguntando al alumnado que fichas de colores hacen que el tren se detenga en el primero huevo. A continuación, pregunta dónde debe ir el tren en la vía de desvío, y así sucesivamente.

Ir poco a poco, paso a paso, ayuda a los/as niños/as a entender los comandos y su secuencia. Es como planificar y escribir un programa línea por línea.



Probar, luego ajustar

Coloca unos cuantos comandos en la vía y deja que el tren circule.

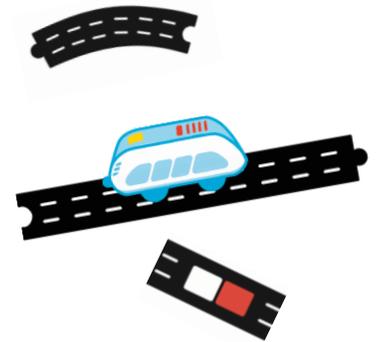
Observa lo que ocurre, añade o ajusta fichas y repite este proceso. De hecho, ¡así estás programando y depurar!

> **Código**
 > **Conexión**

Simulación del tren

Ayuda al alumnado a visualizar lo que hará el tren moviendo tu mano sobre las vías como si fuera el tren. Te detienes en los comandos y hablas de lo que haría el tren.

Este proceso es cómo recorrer el programa de software en un simulador, algo que los/as programadores/as hacen a menudo durante la depuración.



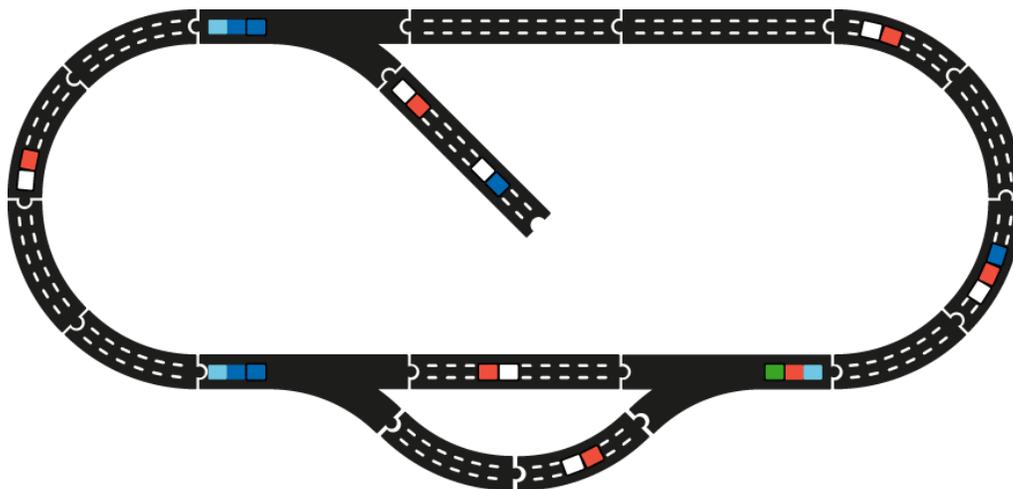
Búsqueda del huevo de Pascua



Soluciones

3-6 años

ejemplo de solución



+7 años

