

COMPUTACIÓN NIVEL PRIMARIO: TERCER GRADO



Actividad N°1: Unir con flechas según corresponda.

	ESCENARIO	PROGRAMA SECUENCIAL
PANEL 1		AL EMPEZAR A EJECUTAR MOVER ABAJO MOVER ABAJO MOVER ABAJO MOVER ABAJO COMER CHURRASCO
PANEL 2		AL EMPEZAR A EJECUTAR MOVER ARRIBA MOVER ARRIBA MOVER ARRIBA MOVER ARRIBA MOVER A LA DERECHA MOVER A LA DERECHA MOVER A LA DERECHA MOVER A LA DERECHA COMER CHURRASCO
PANEL 3		AL EMPEZAR A EJECUTAR MOVER ABAJO MOVER A LA DERECHA MOVER ABAJO MOVER A LA DERECHA MOVER ABAJO MOVER A LA DERECHA MOVER ABAJO MOVER A LA DERECHA COMER CHURRASCO

AL EMPEZAR A EJECUTAR
REPETIR 4 VECES
MOVER ARRIBA
REPETIR 4 VECES
MOVER A LA DERECHA
COMER CHURRASCO

AL EMPEZAR A EJECUTAR
REPETIR 4 VECES
MOVER ABAJO
COMER CHURRASCO

AL EMPEZAR A EJECUTAR
REPETIR 4 VECES
MOVER ABAJO
MOVER A LA DERECHA
COMER CHURRASCO

LIVEWORKSHEETS

Actividad N°2: Trascribir el siguiente texto.



¿Qué es la programación en bloque?

La programación en bloques nos permite aprender la lógica de programación desde niños, mediante el uso de sencillas conexiones en forma de bloques. Cada bloque tiene una instrucción, condición o evento diferente. Para programar el paso a paso de una tarea, se deben de encajar los bloques de forma ordenada y lógica.



LIVEWORKSHEETS