cuantrix

LECCIÓN 6: CREANDO ARTE CON CÓDIGO 2

Escuela:

Nombre: | Grado y Grupo: | Fecha:

OBJETIVO: **Los estudiantes se inspirarán y potenciarán su creatividad con la codificación. El objetivo es consolidar el conocimiento sobre la secuencia mediante la introducción de nuevos bloques y metas. En este caso, aprenderán más sobre píxeles y ángulos utilizando los nuevos bloques, mientras practican sus habilidades de secuenciación.**

ACTIVIDADES

Actividad de Inicio **Observa el vídeo introducción al artista y contesta las preguntas:**

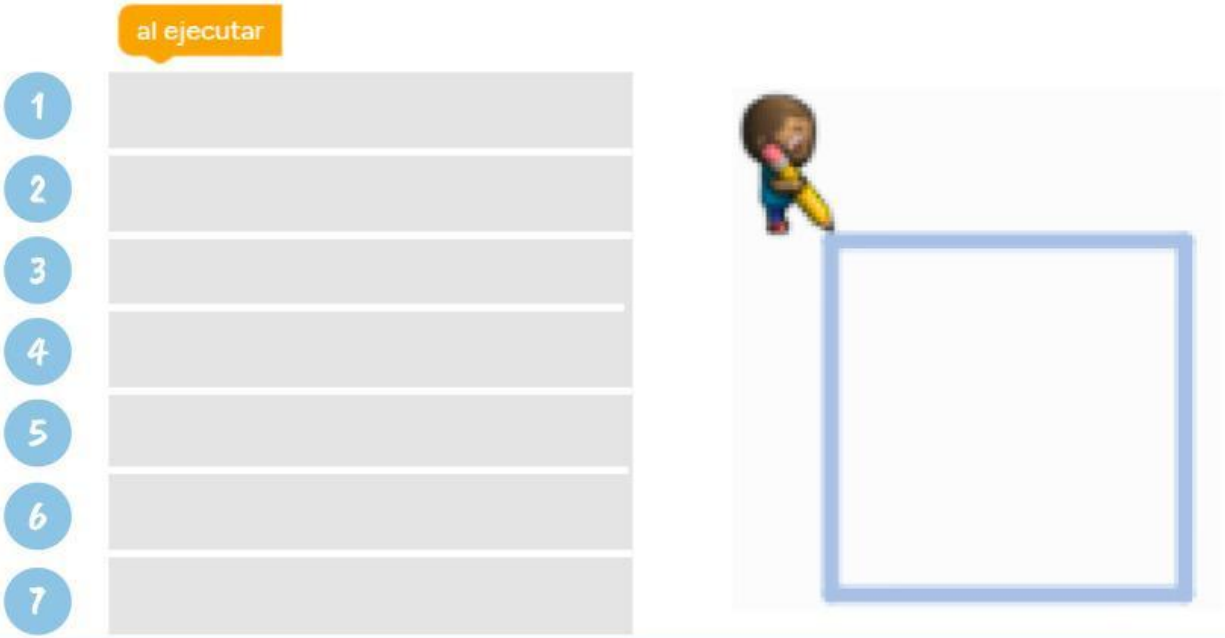
1.¿Qué es un código?
R=
2.¿Cuál es la función de los pixeles?
R=

Actividad de desarrollo **1** **Elije y corta el código del recuadro gris y envíalo al número correspondiente del paso para diseñar un Cuadrado.**

"Hola, soy un artista. Puedes escribir un programa para hacerme dibujar casi cualquier cosa".
¡Juega con los bloques de la caja de herramientas para ver qué hacen!



Espacio de trabajo



LIVEWORKSHEETS

cuantrix

LECCIÓN 6: CREANDO ARTE CON CÓDIGO

5

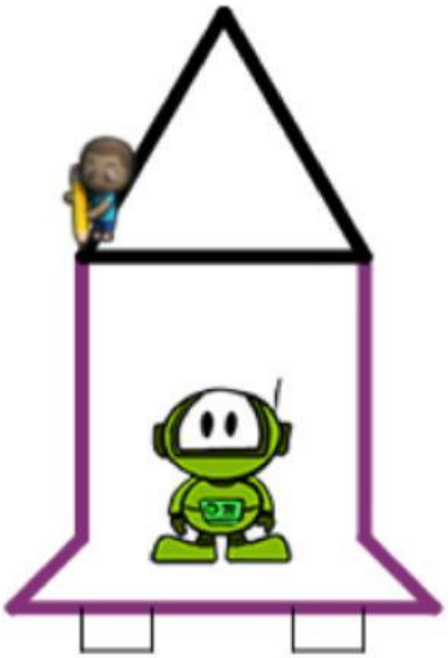
Actividad de desarrollo **2** **Elije y corta el código del recuadro gris y envíalo al número correspondiente del paso para diseñar un Triángulo.**

"¡Oh, no! ¡La mascota extraterrestre de Starla acaba de irse volando! ¡Ayudemos a la astronauta! Termina el cohete de Starla para que pueda perseguir a su mascota.\ (Cada lado del triángulo tiene 100 pixeles de largo y los ángulos exteriores son de 120 grados).



Espacio de trabajo





Actividad de cierre **Instrucciones: Responde las preguntas:**

3. ¿Cuál es la función de una secuencia?

R=

4. ¿De qué se trató la lección de hoy

R=

5. ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?

R=

LIVEWORKSHEETS