

Actividad sin internet ni computadora



Algoritmo: Serie de instrucciones para resolver un problema

Imagina que tu amigo es un robot y tiene que llegar hasta tu casa. Pero los robots solo entienden instrucciones simples como “avanzar dos casillas” y “girar a la derecha”. **¡Ayudemos al robot a llegar hasta tu casa a través de instrucciones simples!**

A continuación podrás ver el algoritmo:

		↑	→	
		↑		
		↑		
↑	→	→		
↑				

- Paso 1:** Avanzar dos casillas
- Paso 2:** Girar a la derecha
- Paso 3:** Avanzar dos casillas
- Paso 4:** Girar a la izquierda
- Paso 5:** Avanzar tres casillas
- Paso 6:** Girar a la derecha
- Paso 7:** Avanzar dos casillas
- Paso 8:** Tocar el timbre de la casa

¡Ahora es tu turno!

Ayuda al robot a volver a la casilla inicial a través de un algoritmo o instrucciones sencillas. ¡Puedes tomar cualquier camino!

Actividad con internet y computadora o celular

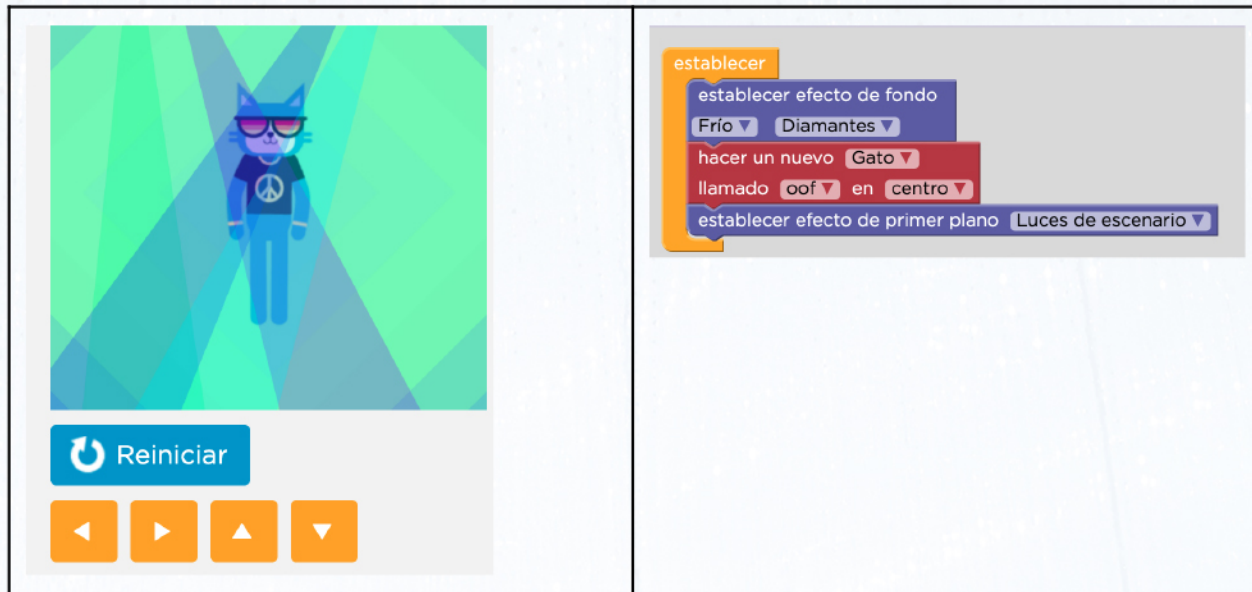


Programar es el proceso de crear un conjunto de instrucciones para decirle a una computadora cómo realizar una tarea.

¿Sabías que puedes crear figuras geométricas a través de la programación? Prueba el tutorial del Artista en la página web de la [Hora del Código](#) y aprende cómo crear arte usando las figuras geométricas

The screenshot shows a programming environment with a stage on the left and a script area on the right. The stage contains a small character and a pink square. The script area contains a sequence of code blocks: a 'when green flag clicked' block, followed by six blocks in a loop: 'move forward 100 pixels', 'turn right 90 degrees', 'move forward 100 pixels', 'turn right 90 degrees', 'move forward 100 pixels', and 'turn right 90 degrees'. The interface includes a 'Reiniciar' button and a 'Terminar' button.

Finalmente, ¡celebra tus logros con un baile! Prueba el tutorial de [Fiesta de Baile](#) y aprende cómo a través de instrucciones sencillas puedes hacer bailar a diferentes personajes



The image shows a Scratch interface. On the left, a blue cat character with sunglasses and a peace sign on its chest is centered on a green and blue geometric background. Below the character is a 'Reiniciar' button and four directional arrow buttons. On the right, a script area contains the following code blocks: 'establecer' (orange), 'establecer efecto de fondo' (purple) with 'Frio' and 'Diamantes' selected, 'hacer un nuevo Gato' (red) with 'Gato' selected, 'llamado oof' (purple) with 'oof' selected and 'en centro' (purple) with 'centro' selected, and 'establecer efecto de primer plano' (purple) with 'Luces de escenario' selected.

¿Sabías que existen varios lenguajes para programar una computadora? Algunos de los más populares son Python, Javascript, y C++

Mujeres programadoras en la historia



Ada Lovelace nació en Inglaterra en 1810 y es considerada la primera programadora de la historia. En la década de los 80, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos desarrolló un lenguaje de programación en su honor llamado ADA.

Si tuvieras que inventar un lenguaje de programación, ¿qué nombre le pondrías y por qué?



Margaret Hamilton fue la encargada, junto con su equipo, de diseñar el software de navegación para el programa espacial Apolo 11 que llevó al hombre a la luna. Margaret también ayudó a crear las bases de la Ingeniería de Software y en el 2006 recibió la Medalla Presidencial de la Libertad en Estados Unidos, una condecoración otorgada por el Presidente de los Estados Unidos por sus enormes contribuciones al progreso tecnológico.

Si tuvieras que desarrollar una solución tecnológica para resolver un problema, ¿qué problema te gustaría resolver a través de la tecnología?

¿Qué otras mujeres programadoras conoces? Investiga sobre programadoras en Paraguay y pregúntales qué es lo que más les gusta de la programación y cómo tú también puedes aprender a programar?

Aprende más sobre programación a través de estos recursos:

Hora del Código: <https://hourofcode.com/es>

Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

KhanAcademy: <https://es.khanacademy.org/computing/computer-programming/programming#intro-to-programming>

CS First: <https://csfirst.withgoogle.com/s/es/home>

Y muchos más...

Licencia CC BY- NC-SA 4.0