



# ¡Pequeños Exploradores!

ESPACIO CURRICULAR

Tecnología en articulación con:

## Ciencias Naturales

Educación Primaria - 2° Grado | Primer Ciclo



## Te Proponemos

Divertirnos a través de diversas actividades que nos permitirán aprender el uso de las TIC e introducirnos en el mundo del pensamiento computacional y la programación desde lo lúdico, profundizando el conocimiento sobre algunos seres vivos y sus características.

## Con esta actividad lograrás

- Conocer e identificar los seres vivos y sus características
- Incentivar el aprendizaje del pensamiento computacional y la programación por bloques a través del juego.
- Desarrollar habilidades y capacidades digitales.

## Actividad sin internet

Te presento a una nueva amiga...



Se llama **Lita**, y es una mulita que vive en la Mesopotamia. También se los conoce como armadillos o quirquinchos y se lo puede encontrar en todo el



continente americano, desde Argentina hasta Estados Unidos

Poseen una armadura que les sirve como protección.

Le gusta enrollarse como una bola.

Son nocturnos y se alimenta de insectos, gusanos, pequeños vertebrados



Piensa: **¿Mulita es un ser vivo? ¿Porqué?**



**¿Qué características tiene a simple vista?**

**Bueno... ahora VAMOS A PROGRAMAR.**

**¿Sabes qué es programar? ¡Vamos a investigarlo!**

Programar es indicar todas los pasos para hacer alguna cosa. Por ejemplo cuando mamá o papá hacen la receta de nuestra comida preferida, o cuando estamos por sacar la basura, o cuando seguimos las instrucciones para llegar a la escuela u otro lugar.



**Para que puedas entender mejor mira esta serie de pasos que seguimos para lavarnos los dientes**

1. Tomar el cepillo
2. Colocar la pasta
3. Cepillar los dientes
4. Abrir la canilla
5. Tomar un vaso y colocarle agua
6. Cerrar la canilla
7. Hacer gárgaras
8. Enjuagar











## Actividad sin internet



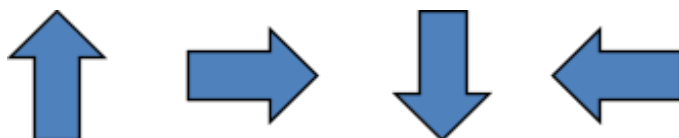
Te propongo que ayudes a **Lita** a llegar a su ensalada de tomate y lechuga,  
Para ello dibuja en una hoja el casillero de abajo, o recorta este artículo y utilizando las flechas “Arriba”, “Abajo”, “Izquierda” y/o “Derecha”, dibuja las indicaciones de cada movimiento hasta llegar hasta la ensalada de Tomate y Lechuga.



**Importante:** Ten en cuenta que la mulita Lita no debe tocar las fogatas para no quemarse.

Puedes invitar a tu familia para que jueguen junto a ti. ¡Buena suerte!





## Actividad con internet



Por último, te invito a realizar una esta actividad usando tu computadora, tablet o celular.

**1° PASO:** Vamos a entrar al siguiente enlace:



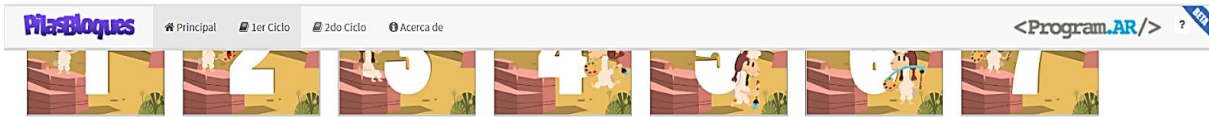
<http://pilasbloques.program.ar/>

**2° PASO:** Una vez que ingresamos a la página principal seleccionaremos el apartado **“Primer ciclo”**, donde encontraremos diferentes desafíos que nos enseñarán a programar.

**3° PASO:** Ahora vamos a seleccionar el **“Capítulo 3”: Programando en la computadora- Marche una de lechuga y tomate** y realizarás el desafío número 1, luego ingresarán al apartado **“Ensalada Secreta”**, y realizarás el desafío número 1 y el número 4.

En ambos ejercicios deberás ayudar a Lita a preparar su ensalada. Antes de realizar los desafíos debes leer atentamente las consignas que se plantean, así puedes dar las instrucciones correctas para resolver los múltiples retos que se te proponen.

**¡Buena suerte!**



¡MARCHE UNA DE LECHUGA Y TOMATE!



LA ENSALADA SECRETA



## Recapitulando



Con esta propuesta nos introducimos en la programación por bloques, teniendo en cuenta el conocimiento sobre los seres vivos, sus características y diferencias con los objetos inertes.

### Bibliografía

-Ciencias de la computación para el aula : 1er. ciclo de primaria : libro para docentes / Hernán Czemerinski ... [et al.] ; compilado por Carmen Leonardi ... [etal.] ; coordinación general de Vanina Klinkovich ; Hernán Czemerinski - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Fundación Sadosky, 2018. Recuperado en:

<http://program.ar/manual-primer-ciclo-primaria/>