

REPETICIÓN SIMPLE



Desafío: Aplicar herramientas de programación para la ejecución de tareas repetitivas.

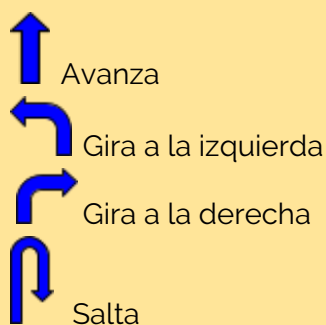
Participantes: En duplas

Meta: Identificar patrones que permitan utilizar los bloques de repetición..

Desarrollo:

- Se invita a los estudiantes a jugar a: **"Soy un robot"**

- Se solicita que cada dupla tenga lápiz y papel. Se muestran los siguientes comandos con los que jugarán en el papel:



-El docente dicta una secuencia de acciones con repeticiones y los estudiantes dibujarán la secuencia de comandos. Por ejemplo: salta, salta, salta, avanza, avanza.

-Uno, todos o algunos jugarán a ser el robot ejecutando la secuencia de acciones, una por vez

-El docente introducirá el concepto de **repetición** para economizar el número de órdenes.

.-Se ingresa a **Scratch**, se abre el último proyecto sobre el **problema situado** y se aplican estos conocimientos.

-Explorar y agregar bloques de la **paleta de sonidos**.

En el **cierre** conviene hacer hincapié en los siguientes aspectos:

Las computadoras pueden repetir una tarea cuantas veces sea necesario. Mediante el uso de determinados bloques de control, como el bloque repetir, es posible ahorrar espacio y simplificar lo que se quiere expresar. Además, facilita corregir o modificar una secuencia de comandos. A partir de ahora, siempre que un comando o una secuencia de comandos se repita una cantidad fija de veces, se utilizará el bloque repetir.