

FICHA¹

ALTERNATIVA CONDICIONAL

Guía para docentes y familias



¹Material extraído del [Manual para la Enseñanza de las Ciencias de la Computación en el aula](#) de la Iniciativa Program.AR. Czemerinski, H., Dabbah, J., Floris, C., Frizzo, F., Leonardi, M., Marone, J., ... Schang, A. (2018). Ciencias de la computación para el aula, 1er ciclo primaria (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Fundación Sadosky.

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

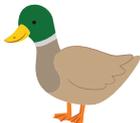
FECHA:

¿QUÉ HARÍAS SI...?

SI ENCUENTRA LECHUGA Y TOMATE, LA MULITA LITA PREPARA UNA ENSALADA. A VECES, PARA HACER CIERTAS COSAS, NECESITAMOS QUE ESTÉN DADAS LAS CONDICIONES, ¿NO?



1. COMPLETÁ LAS FRASES DE LA TABLA. EN ALGUNOS CASOS, VAS A TENER QUE ESCRIBIR QUÉ HARÍAS CUANDO SE CUMPLE CIERTA CONDICIÓN Y, EN OTROS, QUÉ ESPERÁS QUE PASE PARA REALIZAR DETERMINADA ACCIÓN.

	ALTERNATIVA CONDICIONAL	COMPLETÉ LA FRASE CON UNA...
	SI ESTÁ LLOVIENDO, _____	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI HACE FRÍO, _____	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI _____, MIRO LAS ESTRELLAS.	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI _____, ME PONGO A BAILAR.	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI ME CRUZO CON UN PATO, _____	ACCIÓN CONDICIÓN

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

	ALTERNATIVA CONDICIONAL	COMPLETÉ LA FRASE CON UNA...
	SI _____, COMO UNA EMPANADA.	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI ME PERSIGUE UN DINOSAURIO, _____.	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI _____, LEO UN LIBRO.	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI ME HACEN UN REGALO, _____.	ACCIÓN CONDICIÓN
	SI _____, JUEGO A LAS CARTAS.	ACCIÓN CONDICIÓN

2. ¿COMPLETASTE LAS FRASES CON UNA CONDICIÓN O UNA ACCIÓN? MARCALO EN LA ÚLTIMA COLUMNA DE LA TABLA.

PROGRAMAS QUE TOMAN DECISIONES

¿SABÍAS QUE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN TIENEN INSTRUCCIONES QUE LES PERMITEN EVALUAR CONDICIONES Y, DE ACUERDO A SI SON VERDADERAS O FALSAS, REALIZAR CIERTAS ACCIONES? ASÍ ES COMO LOS PROGRAMAS TOMAN DECISIONES.



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

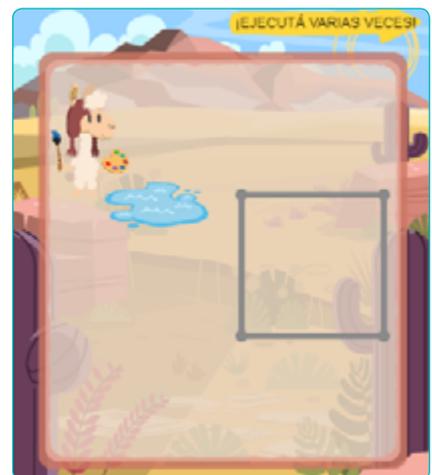
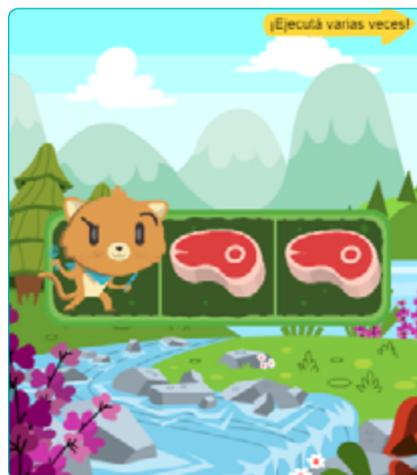
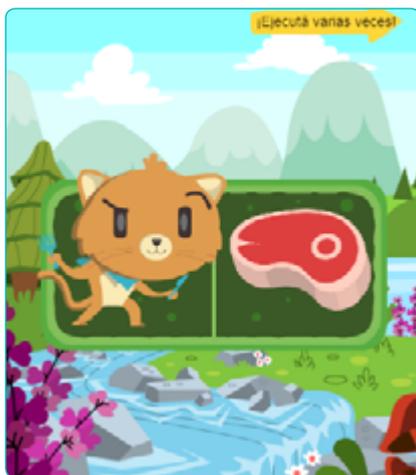
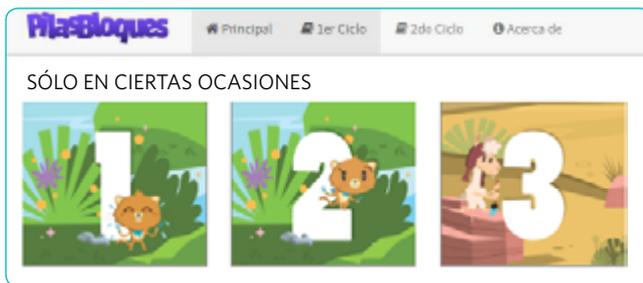
FECHA:

SÓLO EN CIERTAS OCASIONES

DUBA A VECES NO TIENE TANTA HAMBRE, DEPENDE DE CUÁNTOS CHURRASCOS SE ENCUENTRE EN SU CAMINO. MIENTRAS TANTO, COTY TIENE GANAS DE DIBUJAR PERO EL PISO A VECES TIENE CHARCOS.



1. BUSCÁ EN PILAS BLOQUES LA SERIE "SÓLO EN CIERTAS OCASIONES" Y RESOLVÉ LOS DESAFÍOS PARA QUE DUBA COMA TODOS LOS CHURRASCOS QUE HAYA Y LITA PUEDA ESQUIVAR EL CHARCO DE AGUA.



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

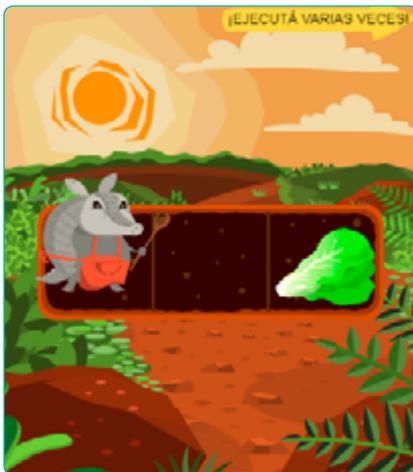
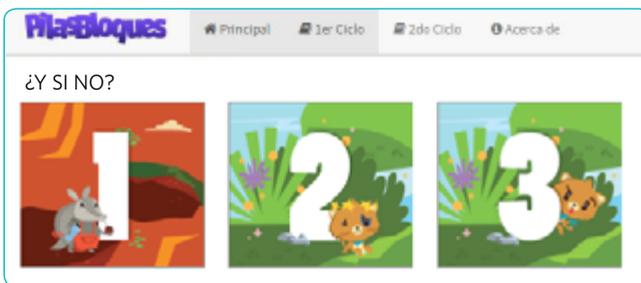
FECHA:

¿Y SI NO?



¡EL MUNDO PARECE CAMBIAR TODO EL TIEMPO! LAS PIEDRAS Y PLANTAS SE MUEVEN, LAS TOMATES A VECES SON LECHUGAS... ¿CÓMO HARÁN LITA Y DUBA CON ESTOS NUEVOS DESAFÍOS?

1. BUSCÁ EN PILAS BLOQUES LA SERIE "¿Y SI NO?" Y RESOLVÉ LOS DESAFÍOS PARA QUE LITA Y DUBA JUNTEN SU COMIDA FAVORITA SIN PROBLEMAS.

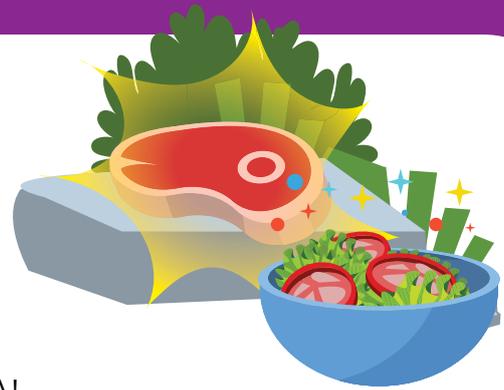


NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

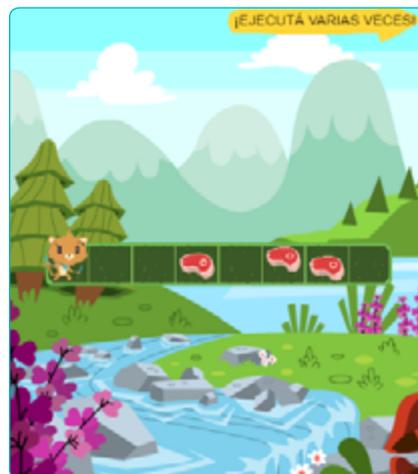
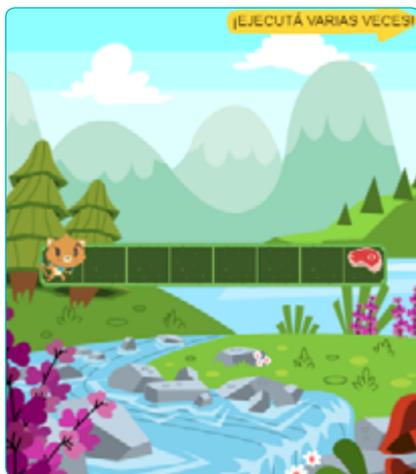
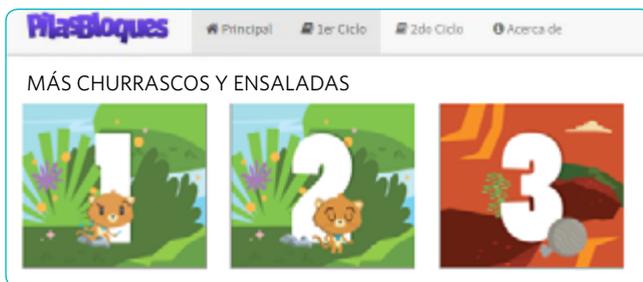
FECHA:

MÁS CHURRASCOS Y ENSALADAS



IDUBA Y LITA ESTÁN MÁS HAMBRIENTAS QUE NUNCA! SUS CAMINOS ESTÁN LLENOS DE COMIDA, PERO DUBA NO ENCUENTRA CHURRASCOS EN TODOS LOS LUGARES Y LITA ENCUENTRA A VECES LECHUGA Y A VECES TOMATE.

1. BUSCÁ EN PILAS BLOQUES LA SERIE "MÁS CHURRASCOS Y ENSALADAS" Y RESOLVÉ LOS DESAFÍOS PARA QUE DUBA Y LITA SE DEN UN GRAN FESTÍN.



NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

¿PARA QUÉ SERVIRÁN ESTOS PROGRAMAS?



LITA, TOTO Y COTY SE APIADARON DE SU HAMBRIENTA AMIGA Y ESCRIBIERON PROGRAMAS PARA QUE DUBA SIGA ENGULLENDO CARNE.



1. LAMENTABLEMENTE, LA MULITA, EL ZORRO Y LA LLAMA NO RECUERDAN PARA QUÉ ESCENARIOS ESCRIBIERON LOS PROGRAMAS. ES TU TAREA IDENTIFICAR EN QUÉ CASOS FUNCIONA CADA UNO. ¡OJO, QUE PUEDE HABER MÁS DE UNO!

ESCENARIO 1



PROGRAMA(S) ADECUADO(S) PARA EL ESCENARIO 1:

ESCENARIO 2



PROGRAMA(S) ADECUADO(S) PARA EL ESCENARIO 2:

ESCENARIO 3



PROGRAMA(S) ADECUADO(S) PARA EL ESCENARIO 3:

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

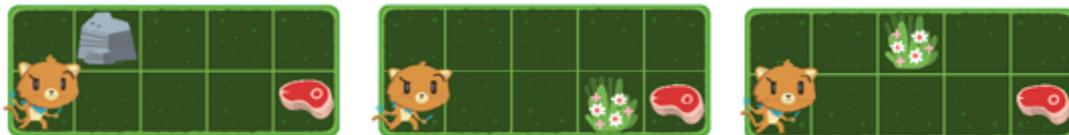
2. AHORA TENÉS QUE RECONOCER QUÉ PROGRAMAS SIRVEN PARA TODOS LOS ESCENARIOS DE CADA GRUPO.

GRUPO 1



- PROGRAMA(S) ADECUADO(S) PARA TODOS LOS ESCENARIOS DEL GRUPO:

GRUPO 2



- PROGRAMA(S) ADECUADO(S) PARA TODOS LOS ESCENARIOS DEL GRUPO:

GRUPO 3



- PROGRAMA(S) ADECUADO(S) PARA TODOS LOS ESCENARIOS DEL GRUPO:

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

AGENTE SECRETO TOPOTOPO



¿APALGUPUNAPA VEPEZ HAPABLAPASTEPE
EPEN JEPERIPINGOPOSOPO?

1. ¡A ESCRIBIR EN JERINGOSO! DESPUÉS DE CADA VOCAL, TENÉS QUE AGREGAR UNA P Y LUEGO LA MISMA VOCAL OTRA VEZ. ¿EPESTAPA CLAPAROPO?

ESPAÑOL	JERINGOSO
CASA	
MATE	
TORTUGA	
LLAMA	
MULITA	
COMPUTADORA	
DULCE DE LECHE	
LA PAMPA	

2. ABRÍ EN PILAS BLOQUES EL PRIMER DESAFÍO DE LA SERIE "AGENTE SECRETO TOPOTOPO". TENÉS QUE CONSEGUIR QUE TOTO ESCRIBA EN SU LIBRETA LA PALABRA QUE ENCUENTRE FRENTE A ÉL. ¿CÓMO ARMASTE EL PROGRAMA? COPIALO EN EL RECUADRO.

INVESTIGÁ EL BLOQUE



ESCRIBIR LETRA QUE ESTOY TOCANDO

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

3. TOTO CREE QUE HAY UN ESPÍA DETRÁS DE SUS ESCRITOS. PARA DESPISTARLO, QUIERE ESCRIBIR UNA X CADA VEZ QUE LEA UNA LETRA. ENTRÁ EN PILAS BLOQUES AL SEGUNDO DESAFÍO DE LA SERIE "AGENTE SECRETO TOPOTOPO" Y AYUDALO A CONSEGUIRLO. CUANDO COMPLETES TU PROGRAMA, ESCRIBILO EN EL RECUADRO.

INVESTIGÁ EL BLOQUE

ESCRIBIR:



4. PARA COMUNICARSE CON SUS AMIGOS, TOTO INVENTÓ EL CÓDIGO SECRETO MICH. EN UNA PALABRA, DESPUÉS DE CADA M, AGREGA ICH. ¡COMICHPLETÁ LA TABLA!

PALABRA	CÓDIGO MICH
PUMA	
MULITA	
LLAMA	
MISMÍSIMA	

AHORA, EN PILAS BLOQUES, ARMÁ UN PROGRAMA PARA EL TERCER DESAFÍO DE LA SERIE. TOTO TIENE QUE ESCRIBIR PALABRAS USANDO EL CÓDIGO MICH. CUANDO TERMINES, COPIÁ TU PROGRAMA EN EL RECUADRO.

INVESTIGÁ EL BLOQUE

¿LA LETRA ACTUAL ES UNA R ?



5. TOTO ESTÁ CONVENCIDO DE QUE EL CÓDIGO MICH FUE DESCUBIERTO. DE AHORA EN MÁS, SOLO HABLARÁ CON SUS AMIGOS EN JERINGOSO. ¡ENTRA AL CUARTO DESAFÍO DE "AGENTE SECRETO TOPOTOPO" Y AYUDALO! ESCRIBÍ ACÁ ABAJO CÓMO LO CONSEGUISTE.
