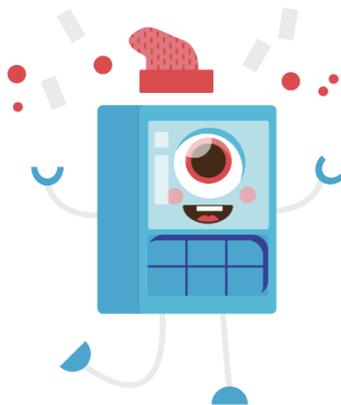




ACTIVIDAD SECUNDARIA ENCHUFADA

“CODE.org”



CODE.org. Bucles

- **Resumen:** con la actividad de 'CODE.org, bucles' se trabaja el concepto de bucles, un conjunto de pasos que tiene un orden específico y se repiten una cantidad de veces determinada. A esto también se le denomina algoritmo. Es decir, se busca un conjunto de instrucciones únicas que permitan resolver el ejercicio que se nos plantea desde la plataforma utilizando bucles. Además, también se trabaja el concepto de depuración, es decir, buscar cosas que podamos mejorar, como un conjunto de instrucciones más corto pero que aporte la misma solución, o errores, que la solución planteada no sea la correcta.
- **Objetivo:** con esta actividad se busca afianzar el concepto de bucles, utilizando un ordenador o tablet.
- **Habilidades:** secuencias, bucles, algoritmos, depuración.
- **Material necesario:** ordenador o tablet con conexión a Internet.
- **Descripción de la actividad:** para esta actividad necesitamos un ordenador o tablet con acceso a internet. El alumnado tiene que acceder a la plataforma CODE.org, en concreto a la web <https://studio.code.org/s/course2>. Dentro de esa página tienen que acceder al apartado 5: "Bucleandose". Una vez abierto, hay que realizar hasta el apartado 8: "Abeja: Bucle" siguiendo las instrucciones dadas.

Como ayuda, es posible seguir el tutorial dispuesto en el módulo 3 de lenguajes programación visual, del curso "Cuadernillos digitales de Pensamiento Computacional" del área de OCW de la ULL (<https://campusvirtual.ull.es/ocw/course/view.php?id=153>). En este se muestra la plataforma CODE.org y como usarla y resolver los diferentes ejercicios y niveles.