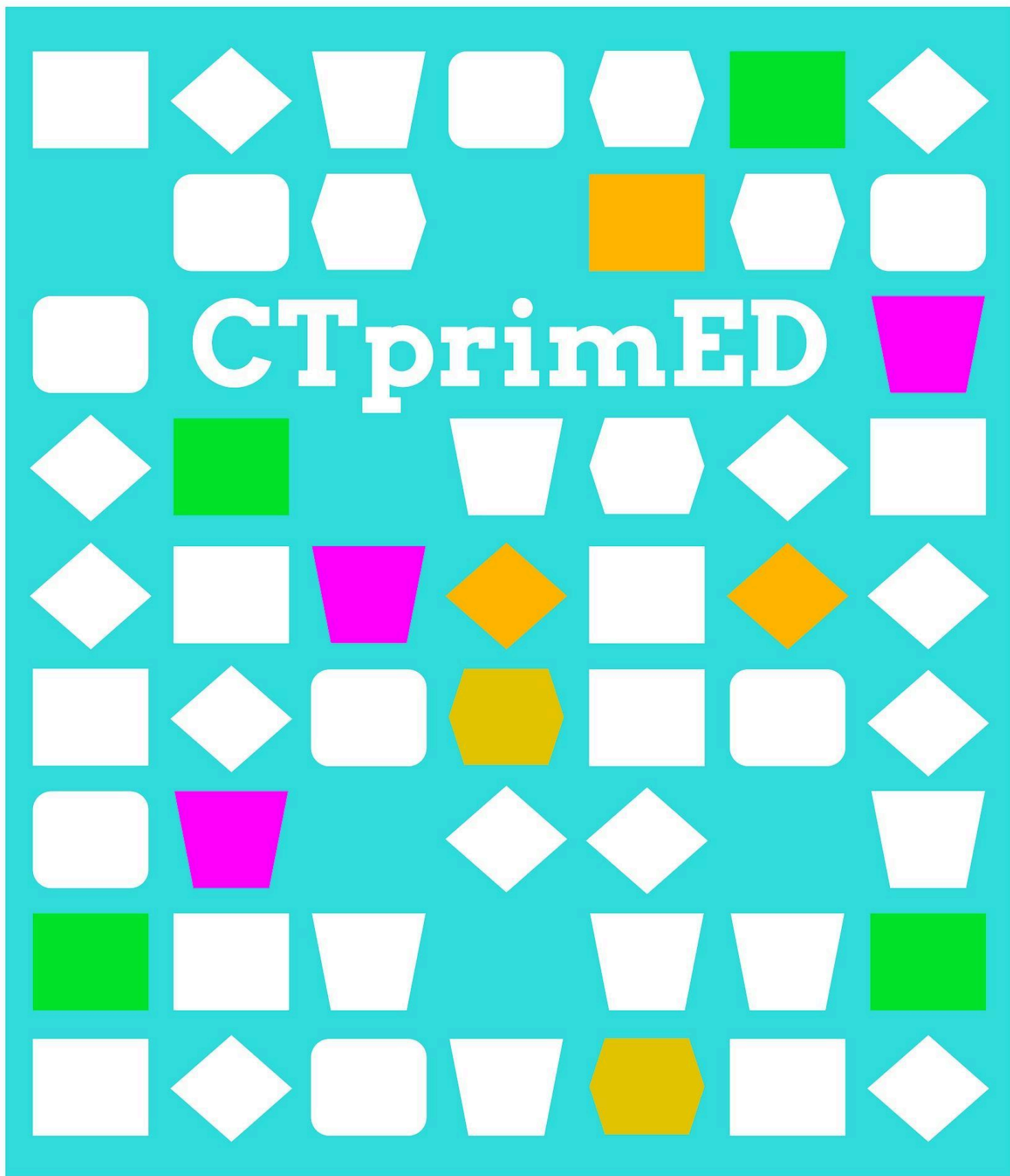
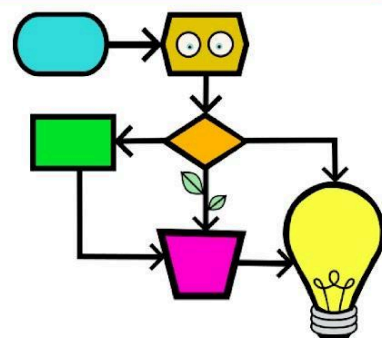
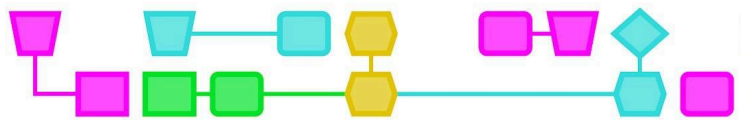




Tincra ku PC
Roadrunner Y Coyote





Resúmen:

Studiantenan ta bai hunga un wega kaminda nan mester cana den un laberintho siguiendo instruccionnan pre-defini cu ta describi e caminda cu nan mester cana. Tin dos grupo: Un grupo ta representa e Roadrunner, cu mester yega na final di e laberintho sin keda atrapa; mientras cu e otro grupo cu ta Coyote su enfoque ta pa crusa riba caminda di e Roadrunner pa atrap'é. Cada movecion hasi den e laberintho mester a keda skirbi adelanta proma cu inisia cu e wega.

Grupo di enfoque: Studiantenan entre 9 pa 12 aña

Duracion: 60 minut

Metanan di enseñansa: Na final di e ehersisio aki, studiantenan lo sa kiko ta programacion.

- Studiantenan mester studia e laberintho y mester ta increiblemente preciso cu descripcion di nan instruccionnan.
- Studiantenan lo siña di e condicionnan segun nan ta cana den e laberintho, o sea, check unda e murayanan ta y na unda mester bira, etc.

Online/offline: offline

Pensamento computacional:

- Abilidadnan general: plania, cooperacion
- Fundeshinan di PC: Algorithmo, Reconose patronchi, Decomposicion, Abstraccion
- Conceptonan di PC: Programacion, funcionnan, ripiticion, codigo, condicion

Particularidadnan: Pa e actividad aki, e maestro lo mester crea un laberintho. Depende e grandura di e grupo, e maestro lo mester crea diferente laberintho.

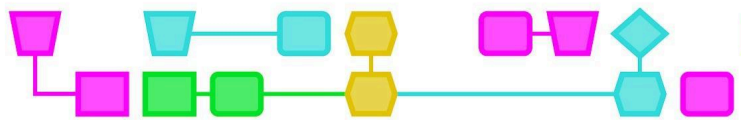
Materialnan:

- Papel grandi (flap-over of papel A3) of papel cu tin blòkinan pinta riba dje. (wak apendice)
- Popchi/figuranan chikito (Coyote y Roadrunner, Lego den forma di hende of figuranan di bestia of algu igual ku esakinan)
- Tokens (por ehempel, sen los cu no ta di berdat, forman di coló transparente (wak ehempel)
- Dou

Tip: Uza un flap-over sheet cu tin bloki bloki como base pa e laberintho.

Preparacion

- Prepara tantu e laberintho como ehempel y tambe e flap cu tin bloki bloki riba dje. Na momentu cu e docente traha unu, por sigui uza esaki mas biaha.
- Colecta figuranan pa uza riba e laberintho como obhetonan cu ta move



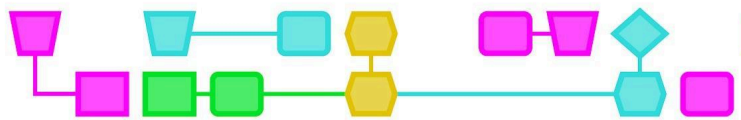
cu tur cuater grupo tin nan momentu di turno. Gruponan ku tira dou y kai riba e mesun number, mester tira di nobo.

Hunga e wega (20 min)

Studentenan ta cana den e laberintho, siguiendo nan mes ruta. Cada turno ta nifica pa move pasa den 2 bloki, siguiendo dos flecha. Ripiti e accion algun biaha pa nan por mehora nan strategia.

Conclusion y Evaluacion (10 min):

Intercambia cu e studentenan kon a bai. Splica nan, cu nan a skirbi un programma (algorithm) pa move e Coyote y Roadrunner den e laberintho. Nan lo por a skirbi tambe un programma mas cortico uzando un repetition loop) of condicion.



E laberintho

Crea bo propio wega cu e Laberintho (50 min)

Studiantenan ta bai traha awor den gruponan di 4 pa crea nan propio wega. E base pa e wega aki ta e laberintho of e flap na bloki bloki.

Stap 1: Meta di e wega.

E studiantenan ta pensa huntu kiko e meta di e wega lo ta. Splica nan, cu nan por uza e plachi di laberintho existente of nan por crea nan mes plachi uzando e ehempel blanco. E ideanan aki bou por yuda e studiantenan cumisa:

- Pa gara otro
- Ken ta yega prome na cierto punto.
- Ken por colecta mas moneda of punto?
- Copera
- Hunga contra otro
- etc.

Stap 2: E laberintho

E borch di wega ta e laberintho. Den e stap aki, e studiantenan ta bai pensa con e laberintho por fit den nan idea di wega. Por ehempel:

- Un blachi cu bloki bloki bashi
- Pinta opstaculonan den e laberintho
- E mesun opstaculonan of diferente opstaculo na cada banda di e laberintho.
- Cahanan cu cierto funcionnan manera den Game of goose.

Stap 3: Reglanan

Pensa con e wega mester cana. P.e.

- Tira un dou pa sa nan unda mester cuminsa of ken ta cuminsa prome.
- Minimalisa e cantidad di stapnan. Por ehempel: bo por uza un maximo di 20 stap y mester colecta mas tanto moneda posibel.
- Purba uza ripiticion (loops) y condicionnan. Por ehempel; Move bai links of bai rechts ora bo yega na un muraya.

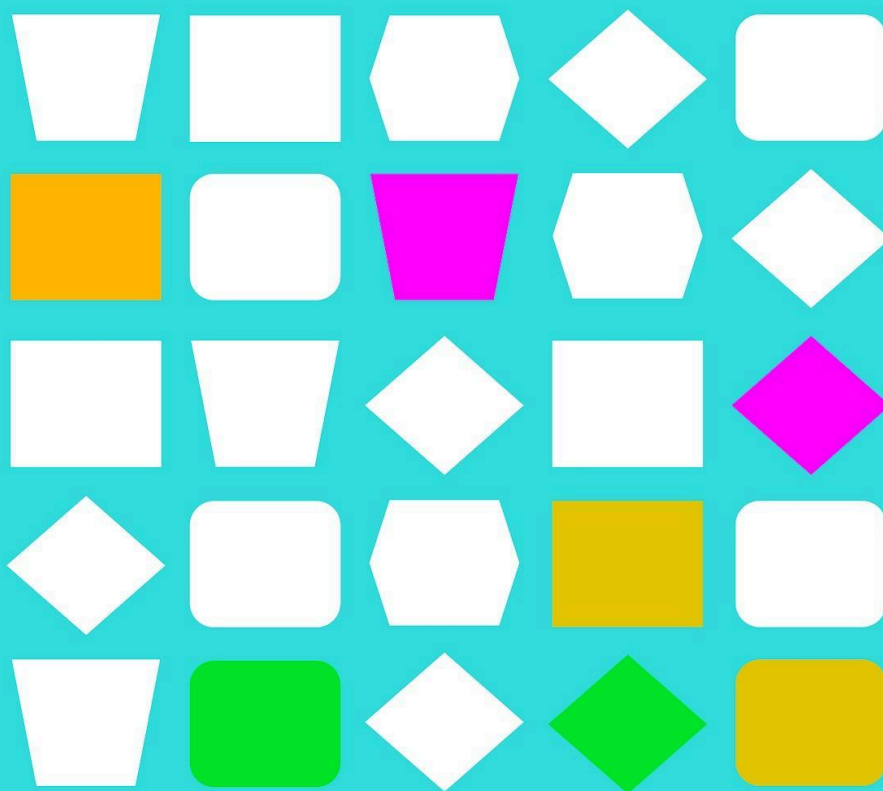
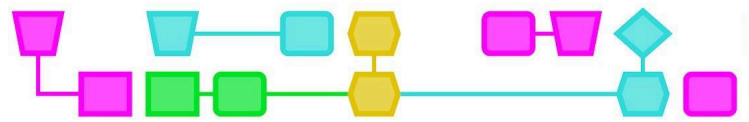
Stap 4: Purba y adapta

Studiantenan ta skirbi e reglanan y ta purba hunga e wega. Segun cu nan ta hasi esaki, nan lo encontra cosnan cu por sosode cu nan ta cana bon of no ta cana bon. Encurasha studiantenan pa ahusta e reglanan te na momentu cu e wega ta cana bon.

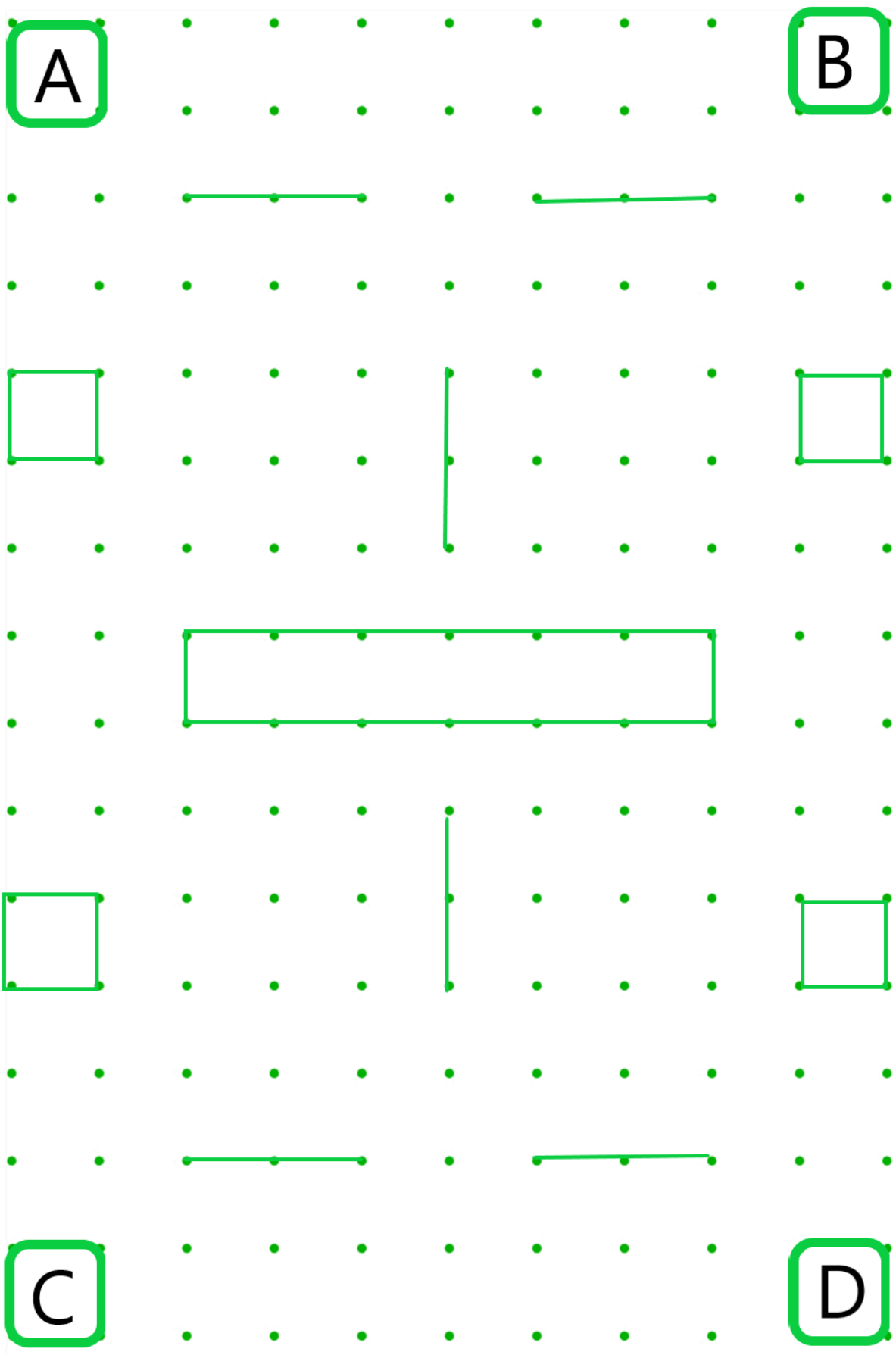
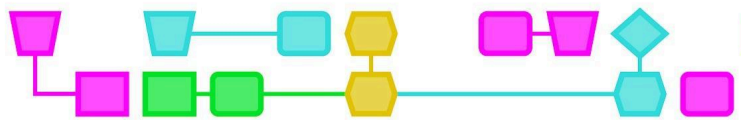
Conclusion (15 min)

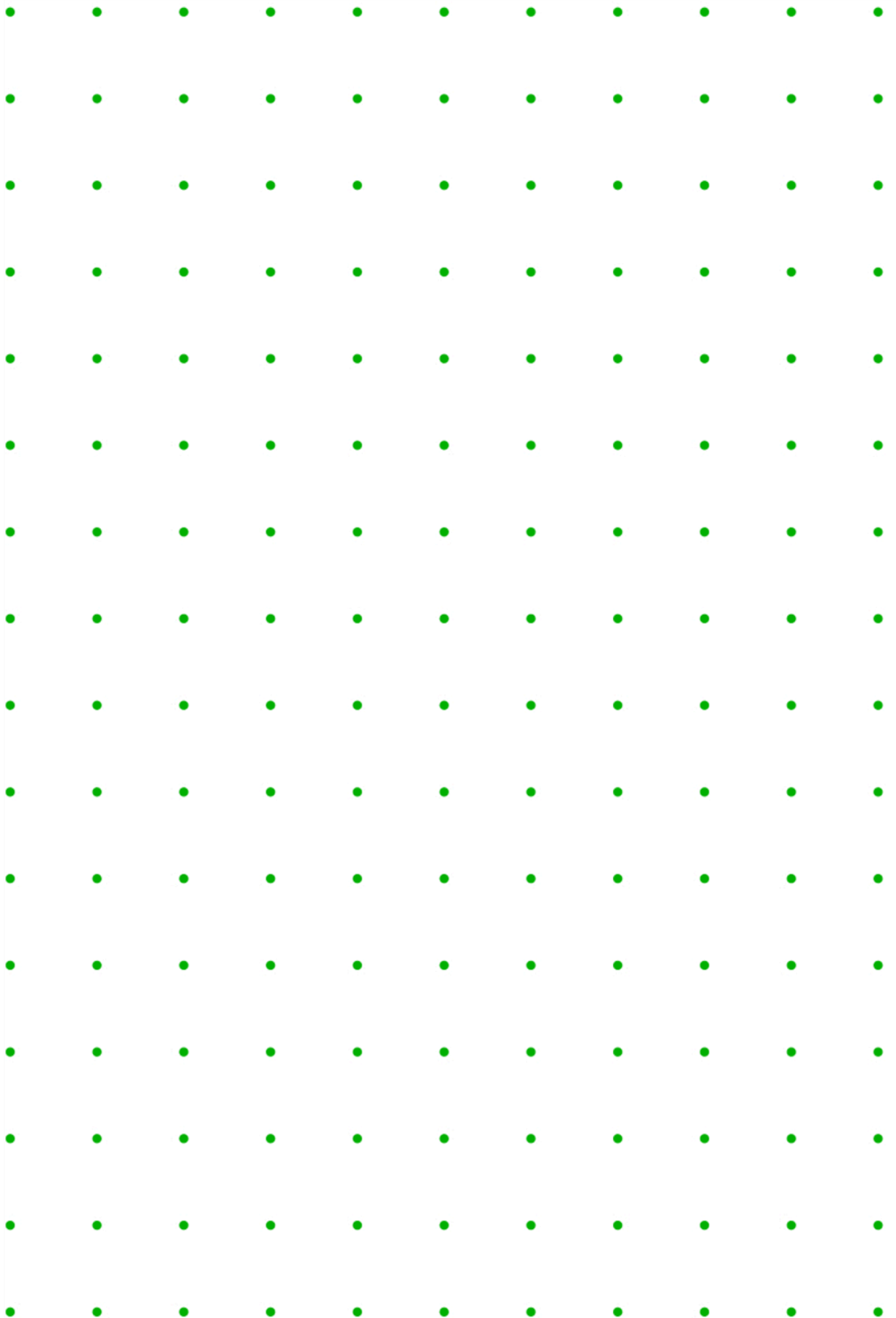
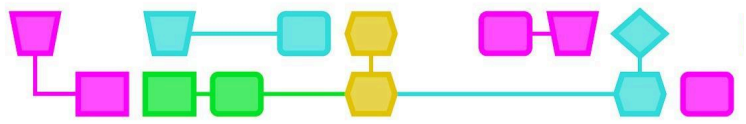
Intercambia weganan entre e studiantenan i skirbi puntonan di mehoracion pa e weganan.

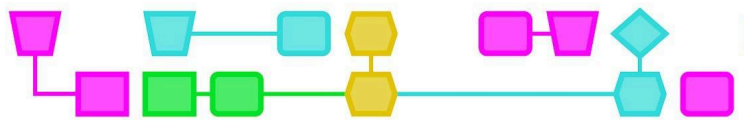
Papia cu e studiantenan tokante nan experencia. Splica e coneccion cu programacion: bo instruccionnan mester ta hopi precis, of e computer lo no ehecuta bo instruccion manera bo a pensa pa e hasi'é.



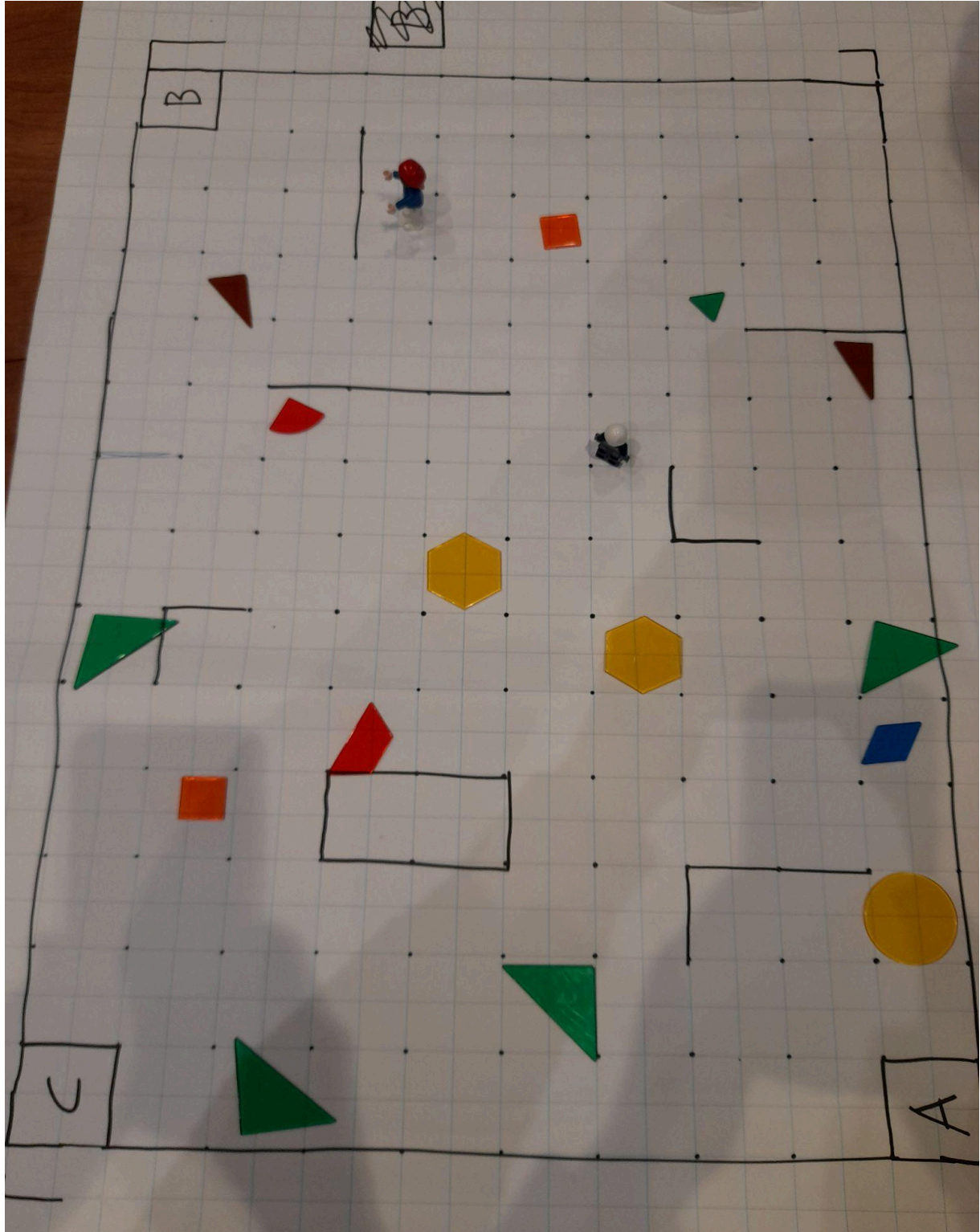
Appendice

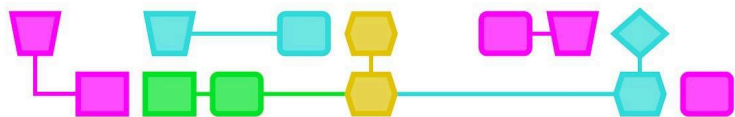






Apendeci 2: Ehempel di laberintho





Colofon

© CTPrimED

E publicacion aki ta un producto di CTPrimED (2021-1-NL01-KA210-SCH-000031319), finansia ku sosten di Erasmus+ Programme of the European Union. E publicacion aki ta refleha bista di solamente e autornan, y e Comicion no por keda pone responsabel pa niun uzo cu ta keda hasi di e informacionnan aki den.

Cordinadó di proyecto

NEMO Science Museum, The Netherlands

Partnernan

Universidad de la Iglesia de Deusto Entidad Religiosa, Spain
Stichting Children's Science Museum Curacao, Curacao



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Universidad de Deusto
University of Deusto

Deusto

