

Algoritmo gallina ciega

Grado sugerido: Noveno

Yeison Arley Largo Munoz

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: profeyeyo@gmail.com

PLANTILLA DE GUÍA

Esta es una hoja de trabajo para estudiantes, suficientemente clara para ser utilizada de forma autónoma. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

Aprendizajes esperados	<i>Aplica estrategias de pensamiento computacional a través de actividades desconectadas (como descomposición, abstracción y algoritmos) para analizar y resolver problemas planteados en su entorno escolar o cotidiano.</i>
Duración	<i>120 minutos</i>
Materiales Requeridos	<i>Estos son los materiales necesarios para completar la actividad.</i> <i>Hojas de block</i> <i>Lápiz</i>
Actividades para desarrollar	<p><i>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</i></p> <p>1.SABERES PREVIOS (20 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"><i>Define la palabra: programación</i><i>Define la palabra: algoritmo</i><i>Escribe un cuento mínimo de una página de tu cuaderno sobre la programación y la robótica. Se creativo.</i> <p>2. ALGORITMOS (ACTIVIDAD DESCONECTADA) (40 minutos)</p> <p><i>Representación de algoritmo de la vida cotidiana</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>Los estudiantes en equipos escribirán un paso a paso de situaciones que viven o realizan cotidianamente.</i><i>Posteriormente cada estudiante tendrá un rol para imprimir el algoritmo.</i> <p><i>Asignación de roles</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>Programador: es quien diseña el paso a paso (algoritmo).</i><i>Procesador: es quien ejecuta el paso a paso (acciones).</i><i>Verificador: es quien revisa que el paso a paso sea representado correctamente (evalúa).</i> <p>3. REPRESENTACIÓN DE ALGORITMOS (ACTIVIDAD DESCONECTADA) (60 minutos)</p> <p><i>La Gallina Ciega</i></p>

	<p><i>Las gallinas de un corral se escaparon y su granjero necesita llevarlas al corral. Una de ellas es ciega y necesita ser orientada para llegar a su destino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>EL PROGRAMADOR crea una ruta donde la gallina ciega encuentre su corral.</i> • <i>EL PROCESADOR ayudará a la gallina a realizar la ruta así: una palmada para avanzar. una carcajada para girar a la derecha. un silbido para girar a la izquierda.</i> • <i>EL VERIFICADOR revisará que todos los pasos sean correctos.</i>
Adaptaciones	<i>La adaptación de esta guía es para cualquier contexto puesto que es una actividad desconectada.</i>
Referencias	<i>Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.</i>

ANEXO(s)

Incluya los anexos requeridos aquí (ejemplo: Soluciones o respuestas de las actividades). Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.

Enlace bitácora:

Es un modelo de bitácora opcional para aplicar como evidencia de los aprendizajes obtenidos por los estudiantes y como registro fotográfico de evidencias.

NOTA: Si no hay computadores o conectividad, puede ser impresa.

https://www.canva.com/design/DAGQ-DnLX7g/HpFBNqJXp6dHet_3v7yglw/view?utm_content=DAGQ-DnLX7g&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h107c80b2e9