

Código misterio

Grado sugerido: Décimo

Ana Liset Cely Palencia

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: ana.cely@colpre.edu.co

PLANTILLA SECUENCIA DIDÁCTICA

Este documento presenta una planeación de una sesión de clases que incorpore algún tipo de actividad para el desarrollo del pensamiento computacional. 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**.

Aprendizaje(s) esperado(s)	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>
	<ul style="list-style-type: none">• Diferenciar características de pensamiento computacional.• Reconocer las características de los algoritmos y su clasificación.• Practicar con el uso de la micro:bit diferentes retos.
Materiales requeridos	<i>Cuenta de Gmail. Registro en classroom. Micro:bit.</i>
Conocimientos previos requeridos	<i>Seguir instrucciones Manejo de computador o celular. Captura de pantalla Partes del software de make code.</i>
Actividad(es) a desarrollar	Tiempo estimado <i>Minutos o porcentaje</i>
1. El docente explica el uso del recurso y el paso a paso para desarrollar. https://view.genially.com/650cdcedacb3440011df6173/interactive-content-codigo-misterio	5 minutos 120 minutos
2. El estudiante de forma individual explora, desarrolla las misiones y realiza los entregables en la plataforma de classroom.	
Adaptaciones	
<i>Visualización en pantalla grande, ampliar pantalla.</i>	

Actividades evaluativas	Se evalúa el desarrollo de ejercicios, creatividad en la solución de los retos planteados.
Referencias	Liste los recursos consultados para la creación de este recurso. Preferiblemente siga el formato APA7.

ANEXO

<https://view.genially.com/650cdcedacb3440011df6173/interactive-content-codigo-misterio>

Video pensamiento computacional:

<https://www.youtube.com/watch?v=ti315UIVtS4>

Enlace lectura: <https://es.khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/intro-to-algorithms/v/what-are-algorithms>

Enlace google forms: <https://forms.gle/NNaoY4reDDk2pnUP9>

Presentación: <https://docs.google.com/presentation/d/1-aSqL8bFLFpz42MFkPT3z6PfrcP6iwN4/edit#slide=id.p1>

Hora del código: <https://hourofcode.com/toxicodecompute2>