

Capialgoritmos

Grado sugerido: Cuarto

Carolina Herrera Lasso

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: caroherl83@gmail.com

SECUENCIA DIDÁCTICA: CAPIALGORITMOS

La secuencia didáctica CapiAlgoritmos está diseñada para estudiantes que oscilan entre los 8 y 10 años de edad, que se encuentran en los grados tercero, cuarto y quinto.

Por medio de esta secuencia didáctica y con diversos personajes de capibaras los estudiantes tendrán su primer acercamiento al tema de los algoritmos y la lógica de programación.

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"> ● Seguimiento de instrucciones para cumplir un objetivo. ● Reconocer que es un algoritmo ● Diseñar el algoritmo para dar respuesta a un problema planteado.
Materiales requeridos	Cuaderno Cartuchera Copias de las guías adjuntas.
Conocimientos previos requeridos	Tiene conceptos claros de ubicación: arriba, abajo, derecha, izquierda, giro.
Actividad(es) a desarrollar	Tiempo estimado <i>Minutos o porcentaje</i>
1. Capidibujo De forma individual cada estudiante en su cuaderno realizará el dibujo del capibara, siguiendo los pasos del video propuesto. Esta será la excusa para explicar que es un algoritmo, el seguimiento de paso a paso para cumplir un objetivo.  Aprende a dibujar un CAPIBARA Fácil How to draw a Capybara Easy	15 Minutos.
2. Capiretos. Teniendo en cuenta la guía propuesta los estudiantes en parejas desarrollarán los Capiretos, en donde deberán ejecutar diversos algoritmos para llegar a un sitio especial en la ciudad capibara, e identificar el lugar o la persona a encontrar.	20 Minutos.
3. Capimaps Teniendo en cuenta la guía propuesta del mapa de ciudad Capibara, los estudiante deberán en pareja crear el algoritmo para llegar a determinado lugar de la ciudad.	30 Minutos.

<p>4. Capialgortimos Cada pareja entregará a otro equipo su ejercicio de los Capimaps , ejecutarán los algoritmos creados por sus compañeros y verificarán que hayan llegado al lugar correcto.</p> <p>5. Cierre Al finalizar la secuencia didáctica la docente realizará la retroalimentación del ejercicio desarrollado, haciendo énfasis en la importancia de los algoritmos y el paso a paso para dar solución a problemas planteados.</p>	20 Minutos
<p>Adaptaciones</p> <p>Las actividades propuestas están diseñadas para que puedan ser desarrolladas por los estudiantes de diversas edades, el trabajo en parejas permite que entre los estudiantes se apoyen y entre ellos puedan superar las diferentes dificultades presentadas.</p>	
<p>Actividades evaluativas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ejecución de algoritmo para dibujar el capibara. 2. Ejecución de capiretos (ejecución de algoritmos paso a paso). 3. Capacidad de trabajo en equipo. 4. Capacidad de resolución de problemas. 5. Evaluación de algoritmos, claridad, secuencia y depuración. 6. Diseño de algoritmos, para crear capimaps 	
<p>Referencias</p>	

ANEXO

1. **Capidibujo**,  Aprende a dibujar un CAPIBARA Fácil | How to draw a Capybara Easy .

2. Ciudad Capibara



3. Guías de Capiretos y Capimaps

