



Colegio “Mercedita de San Martín de Cesap”

Área Computación – 4º grado A y B



¡A PROGRAMAR!



Se trata de una aplicación para aprender a programar, que propone desafíos con diversos niveles de dificultad para que los estudiantes se familiaricen con el mundo de la programación. Su uso libre y gratuito, online o puede usarse fuera de línea, descargándolo.

⇒ Link: <https://pilasbloques.program.ar/>

Una vez que ingreses debes elegir **PRINCIPIANTE**. **ES MUY IMPORTANTE EL ORDEN...** NO TE ADELANTES en cada nivel te va enseñando nuevas herramientas y caminos para mejorar tu programación.

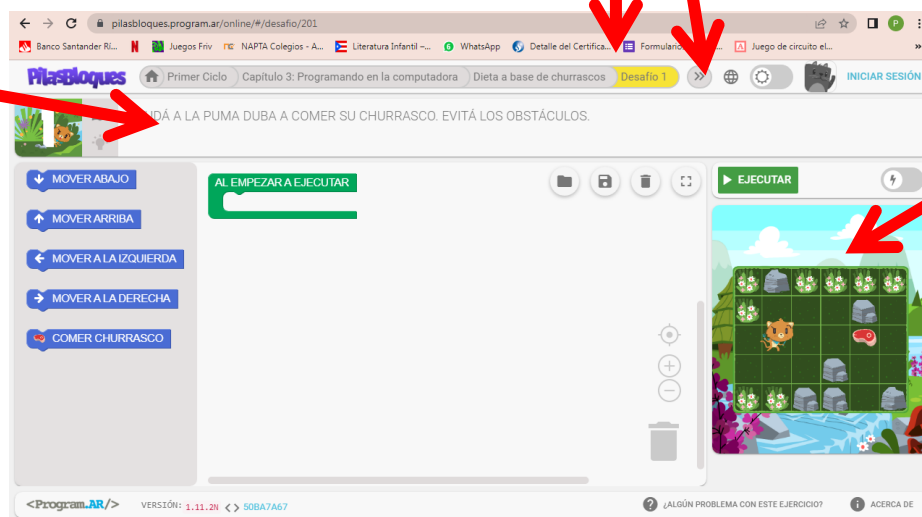


Comienza resolviendo los desafíos de cada personaje: “DIETA A BASE DE CHURRASCOS”, LOS 6 DESAFIOS... y así en cada una de las situaciones.

Resuelve uno a uno cada desafío. Lee siempre las aclaraciones...

Sigue uno a uno cada desafío o vuélvete al que necesites rehacer

Lee bien lo que te plantea cada desafío



Analiza bien qué debe hacer el personaje para definir qué órdenes le darás

Ten en cuenta lo que vas aprendiendo en cada uno, y cómo vas ayudando a los personajes a resolver sus necesidades.

ACTIVIDAD: Envíame tu comentario por NODOS o envíame la captura de pantalla del último DESAFÍO