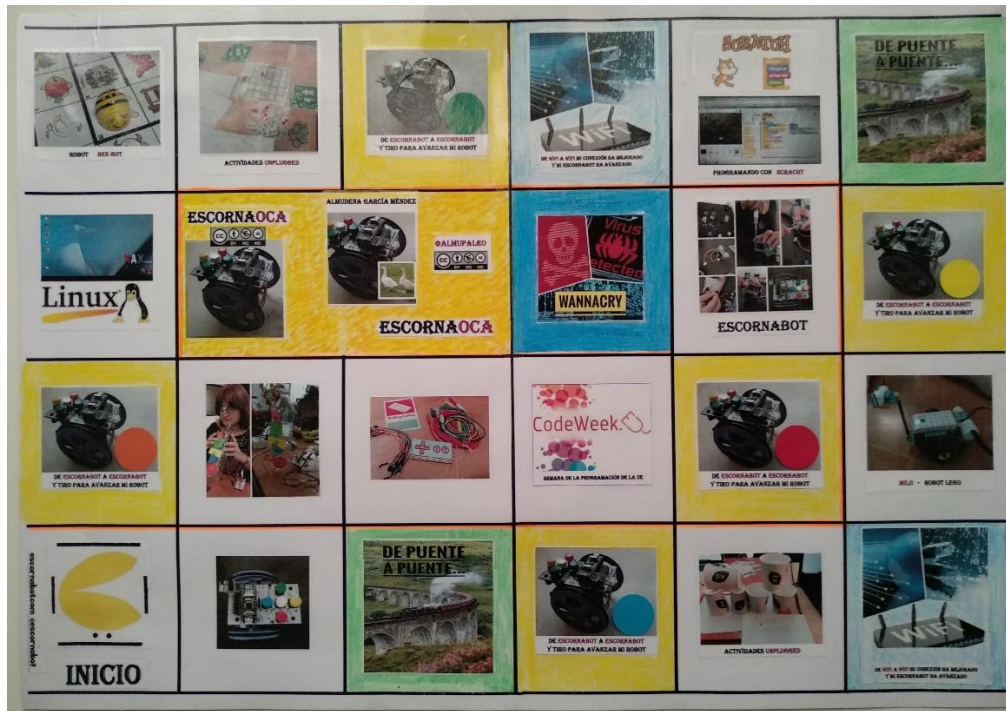


Escornaoca



Instrucciones

- En esta actividad se programará un robot, el escornabot, para realizar un recorrido sobre la alfombrilla del juego de la escornaoca.
- Cada equipo (o jugador) colocará su ficha en la casilla de inicio (número 1), por turnos, tirarán el dado y se deberá programar el robot para que avance por las casillas tantas veces como el dado indique, dejando su ficha en la casilla correspondiente.
- El juego finaliza cuando un equipo (o jugador) llega a la última casilla (número 23).
- Indicaciones:
 - **“De Escornabot a Escornabot y tiro para avanzar mi robot”**, cuando se cae en una casilla de un escornabot-oca (casillas 4, 8, 12, 16, 20 y 23), se programará el robot para avanzar hasta la siguiente casilla de escornabot-oca, y vuelve a tirar el dado.
 - **“De puente a puente y tiro porque a mi escarnabot le dio una corriente”** caer en la casilla del puente (casillas 3 y 9) supone programar el robot para avanzar o retroceder hasta la otra casilla del puente, y volver a tirar el dado.
 - **“De wifi a wifi mi conexión ha mejorado y mi escornabot a avanzado”** si caes en una casilla de wifi (6 y 11) se programa el robot para avanzar o retroceder hasta la otra casilla de wifi, y se vuelve a tirar el dado.

- “**Virus Wannacry**” caer en esta casilla (22) supone volver a empezar la partida de nuevo, tu robot ha sido destruido por el ataque de un potente virus (como no funciona no hay que programar el escornabot para que vuelva a la casilla de inicio).
- **Resto de casillas:**
 - Casillas 2 (**escornabot**), 7 (**Milo** de Lego) y 14 (**Bee-bot**) representan diferentes robots programables. La casilla 21 es un ejemplo de cómo construir y montar un robot que hace aquello para lo que está diseñado y programado por las personas.
 - Casillas 5 y 13, representan **actividades unplugged**, para aprender a programar sin ordenadores. Por ejemplo, el juego de cartas Cody&Roby.
 - Casilla 10, **Scratch** como lenguaje de programación visual, permite el desarrollo del Pensamiento Computacional.
 - Casilla 15, **MAX**, el sistema operativo de la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid de Software Libre, adaptado para entornos educativos.
 - Casillas 17 y 18, las **placas Makey** conectan el mundo digital con el mundo físico. La placa actúa como un ratón, teclado... y se puede programar con Scratch.
 - Casilla 19, EU **Code Week**, la semana de la programación de la Unión Europea para fomentar las competencias digitales, se planifican y comparten diferentes actividades relacionadas con la programación.

Materiales

- Tablero o alfombrilla Escornaoca (se imprime en A3)
- Un escornabot
- Dados
- Fichas de jugadores (incluye hasta cinco colores, uno por jugador o equipo)



Almudena García Méndez

@Almupaleo