



Guía para Padres y Docentes

Condiciones

Área: Pensamiento Computacional

Nivel recomendado: Niños de 8 a 12 años

Duración sugerida: 20 minutos por sesión

1. ¿Qué son las Condiciones?

Las condiciones permiten que los niños comprendan cómo las computadoras —y ellos mismos— toman decisiones según lo que ocurre.

Una condición es una pregunta con dos posibles respuestas: “sí” o “no”.

Ejemplo:

Si llueve, llevamos paraguas.

Si tengo hambre, como algo.

Si la respuesta es correcta, gano un punto.

Estas decisiones lógicas son la base del razonamiento que usan los programas para reaccionar ante distintas situaciones.

2. Cómo explicarlo a los niños

Díales que las condiciones son como reglas que guían lo que hacemos.

“Si pasa esto, hago esto otro.”

“Si no pasa, hago algo diferente.”

Esto les ayuda a entender que cada acción tiene una consecuencia y que, al igual que una computadora, deben pensar antes de actuar.



3. Actividades sugeridas

Actividad 1 – “Si pasa, hago”

Escriban juntos frases condicionales:

- Si hace calor, me pongo una camiseta.
- Si hace frío, uso suéter.
- Si es de día, salgo al patio; si es de noche, leo un cuento.

Actividad 2 – “Semáforo lógico”

Usen tres colores (rojo, amarillo y verde).

El adulto da una condición (“si el color es verde, camina; si es rojo, detente”).

Esto refuerza el pensamiento de acción y reacción.

Actividad 3 – “Juego del programador”

El niño da instrucciones condicionales al adulto:

“Si digo ‘programa’, da un paso; si digo ‘error’, quédate quieto.”

Así se introduce el concepto de control lógico de manera divertida.

4. Recomendaciones pedagógicas

- Utilice ejemplos reales del día a día.
- Refuerce el lenguaje lógico: “si”, “entonces”, “de lo contrario”.
- Evite tecnicismos y promueva el razonamiento verbal.
- Felicite la claridad, no solo la respuesta correcta.

5. Cierre

Comprender las condiciones enseña a los niños que cada decisión tiene un resultado, y que pensar antes de actuar es una habilidad clave en la vida y en la programación.

En palabras simples: *“Si pienso bien, mi resultado será mejor.”*