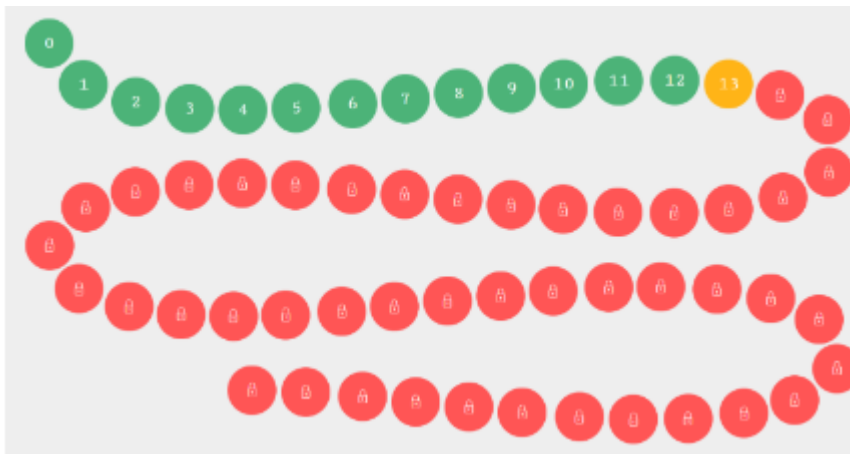


Para introducirnos en el mundo de la programación, os propongo varios ejercicios online que os ayudarán a razonar cómo funciona un programa informático. En las asignaturas de 1º y principalmente en 2º de bachillerato aprenderemos también a programar con un lenguaje concreto, como Python o HTML y Javascript, para hacer páginas web. Os voy a proponer, para terminar el curso, 3 actividades de introducción a la programación. En 1º de bachillerato ya comenzamos a programar hacia el tercer trimestre, y si decidís continuar con informática, también os puede venir bien. Introducción a la programación Sin programación, los ordenadores, incluidos los teléfonos inteligentes, serían solo colecciones de plástico, metal y silicio. Todo lo que has hecho en una computadora se hizo porque alguien programó una aplicación para hacerlo. Piensa cuántas veces al día tú o alguien con quien estás usa un ordenador. Si Google Assistant o Alexa te levantan por la mañana, es porque alguien lo programó para hacerlo. Si un vehículo te lleva al instituto, es probable que tenga un ordenador a bordo o tal vez un GPS programado para llevarlo allí. Si compras en una tienda, el empleado probablemente usa un programa de computadora para aceptar una tarjeta de crédito o calcular su cambio. Si tu profesor ingresa tus notas en un ordenador, un programa puede calcular tu media o incluir esas calificaciones en tu boletín de notas. Si ves dibujos animados, (a menos que sean dibujos animados antiguos dibujados a mano), es probable que hayan sido dibujados usando un programa de ordenador. Si estás viendo servicios en una plataforma de streaming del tipo Netflix, hay un programa que las lleva a tu televisor y te permite hacer selecciones. Actividades de iniciación Por ahora, lo importante es que te familiarices con los programas informáticos, cómo se crean y cómo funcionan. Para ello te he preparado algunas actividades que ya han sido creadas en Internet que creo que te pueden ayudar a introducirte en la programación.

Actividad 1. Pensamiento computacional La siguiente página nos propone una serie de actividades para comprobar que sabemos seguir las instrucciones y funcionamiento de un programa sencillo. Cuando termines la actividad, adjunta debajo de este párrafo una foto como la siguiente de la pantalla principal (enfocando con tu smartphone al monitor) y con un papelito al lado del monitor con tu nombre, para comprobar que lo has hecho tú.



<http://compute-it.toxicode.fr/?hour-of-code> Foto: