


Taller para Colegio

Relatora: Nancy Bernal Sánchez

A modo de Introducción se mostrará un video con una explicación muy interesante de qué es un Algoritmo:  ¿Qué es un algoritmo?

Luego se dará inicio al taller,

Tema: El Ahorcado

Se desarrollará un programa en Python que permitirá jugar el popular “AHORCADO”. De forma sencilla, dinámica y entretenida se presentará a las y los estudiantes el mundo de la programación y sus infinitas posibilidades por medio de un juego que todos conocen o han jugado en algún momento de sus vidas.

Para llevar a cabo la actividad debemos contar con PC's que tengan Visual Studio Code con Python.

Se compartirán 2 librerías con los alumnos asistentes:

- ★ la primera de ellas contiene las gráficas necesarias para ir dibujando el ahorcado
- ★ la segunda contiene una lista con las 500 palabras mas utilizadas en español [*Es una recopilación del Clarin.com y fue obtenida de un banco de datos de la Real Academia Española]

Se escribirá un programa que utilizando las librerías antes mencionadas, permite jugar el ahorcado con una palabra elegida aleatoriamente.

Para complementar el juego demostrado, se invitará a conocer <https://reeborg.ca> que es una plataforma dónde hay un robot que debe ir recorriendo unos laberintos y para que eso suceda los usuarios deben ir proponiendo instrucciones en Python. Es algo similar a lo que se hace en “La hora del código” pero con Python.