

Actividade 2: Programación con instrucións humanas; construindo con lego.

Obxectivos:

- Comprender a importancia da **secuenciación de instrucións** e a **precisión nos algoritmos**.
- Desenvolver habilidades de **pensamento computacional**, **detección de erros** e **resolución de problemas**.
- Relacionar o proceso de **dar instrucións a un robot** co funcionamento da programación informática.

Desenvolvemento da actividade

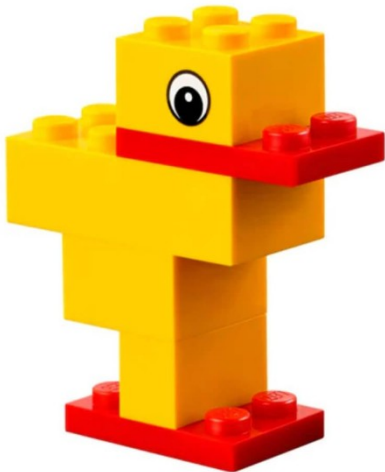
- Pezas de LEGO variadas (bloques, rodas, figuras, etc.).
- Tarxetas ou follas para escribir as instrucións.
- Unha estrutura ou modelo sinxelo de referencia (opcional). Aquí tes dúas opcións
- Formar parellas: un estudante será o programador e outro será o robot.
- O programador debe dar instrucións precisas para que o robot constrúa unha estrutura con LEGO. As instrucións deben incluír:
 - O tipo de peza a usar (exemplo: "colle un bloque azul de 2x4").
 - A posición e orientación da peza (exemplo: "colócao horizontalmente sobre o bloque vermello").
 - A orde exacta dos pasos.
- O robot só pode seguir exactamente as instrucións recibidas, sen interpretar nin corrixir erros.



Conclusión

Esta actividade **reforza a idea de que os ordenadores (ou robots) só entenden instrucións exactas**, polo que **a programación require precisión**. Ao traballar con LEGO, os alumnos visualizan mellor a estrutura dos algoritmos e a importancia da depuración de erros.

Construíndo un patíño de lego, rodea o modelo e escribe o algoritmo.



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.