

# APLICANDO PROCEDIMIENTOS



**Desafío:** Aprender a resolver problemas reconociendo patrones y utilizando procedimientos.

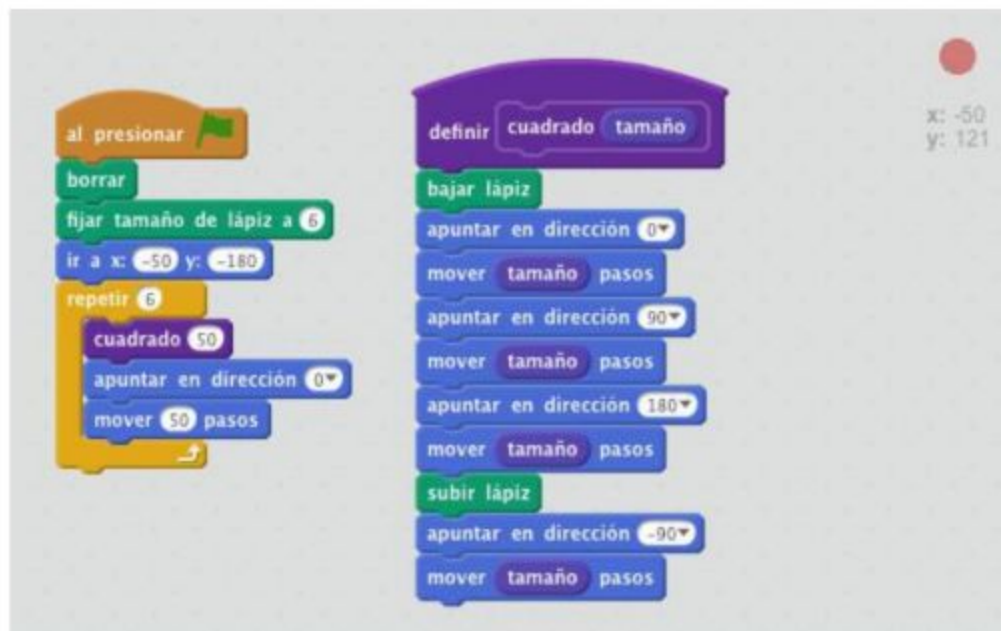
**Participantes:** En duplas

**Meta:** Comprender el valor de los procedimientos, aprender a crearlos y trabajar con ellos.

**Desarrollo:**

**-Revisión de Procedimientos:**

Se invita a los estudiantes a descubrir qué dibuja este programa **sin ejecutarlo**.



Si resuelven el ejercicio sin necesidad de ejecutarlo, se continúa con la actividad "Aplicando Procedimientos en el Proyecto Situado", De lo contrario se recomienda realizar la siguiente actividad:

- Dibujar un cuadrado (pulir el algoritmo para que quede: bajar lápiz, repetir cuatro veces, mover y girar 90).
- Transformarlo en un procedimiento.
- Pedir que realicen cuadrados de distintos tamaños y en distintas posiciones.
- Introducir parámetros.

### **Aplicando procedimientos en el Proyecto Situado**

- Los estudiantes abrirán la animación en Scratch sobre el proyecto situado

- Se solicita que cada dupla cree un procedimiento para su proyecto.

- Una vez creado y aplicado, se favorecerá el intercambio entre equipos para evaluar y enriquecer los proyectos.

- Diez minutos antes de finalizada la clase, hacer una revisión sobre los conceptos trabajados, y sus posibles usos para crear programas más eficientes. Preguntar en qué situaciones es conveniente crear procedimientos. (instrucciones que se repiten más de una vez)