

**Banquete de Otoño!**



Derechos de autor © 2023 por CodeVA

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse sin el permiso escrito de la editorial, excepto según lo permitido por la ley de derechos de autor de EE.UU.

*Diseño de portada e ilustraciones por Angelo Natale*

*Curso 1 por Jennifer Hicks*

*Curso 2 por Jennifer Hicks*

*Curso 3 por by Christopher Custalow*

*Curso 4 por by Angelo Natale*

*Traducciones por Paula Mangiaterra y Catalina Lanfranco*

*Editado por Irene Andrade*

Publicado por CodeVA's Eureka Workshop

[www.codevirginia.org](http://www.codevirginia.org)

# ¿Qué es Snail Mail?

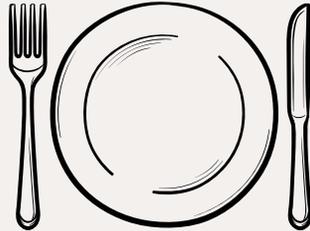
¡El aprendizaje puede ocurrir sin computadoras, tabletas o celulares! Todos los recursos en este folleto están disponibles e incluyen instrucciones para juegos que puedes jugar en casa, manualidades, actividades, y recursos adicionales para familias y estudiantes.

Snail Mail es una publicación trimestral y gratuita de Eureka Workshop en CodeVA. Hacemos que los estudiantes (y sus familias) se entusiasmen con el pensamiento computacional y las teorías detrás de la informática. Les presentamos a los estudiantes herramientas esenciales mientras fortalecemos el pensamiento creativo de diversas maneras.



**Únete a nosotres y recibe una edición nueva de Snail Mail por trimestre; ¡siempre 100% gratis! Todas las clases y programas educativos pueden suscribirse para incluir Snail Mail en el listado de actividades. Suscríbete en [CodeVA.info/SnailMail](https://codeva.info/snailmail).**

# Menú del banquete



- 05 La edición de este mes es: ¡Banquete de Otoño!
- 06 Curso 1 - Escribe un algoritmo
- 08 Curso 2 - Programa un entrenamiento familiar
- 10 Curso 3 - El tradicional juego de las semillas de durazno
- 12 Curso 4: ¡Codie se prepara para el Banquete!
- 15 Recursos

## La edición de este mes es ¡Banquete de otoño!

¡Bienvenide a la edición “Banquete de Otoño”  
de Snail Mail!

Esta edición contiene un menú de actividades que se pueden completar con familia y amigos. ¿Qué es un banquete? El diccionario lo define como una comida que se sirve durante una celebración. ¡Qué buena manera de celebrar la Informática: divirtiéndonos y haciendo actividades interesantes junto con otros!

Dentro de esta edición, encontrarás actividades  
que son:

**Festivas**

**Interesantes**

**Impresionantes**

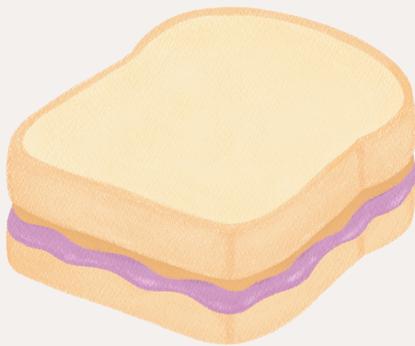
**Especiales**

**Reflexivas**

Prepárate para una comida de cuatro platos que te llenará de aprendizaje. ¡Esperamos que las habilidades de la informática que aprendas te ayuden ahora y en el futuro!

# Curso 1

## Write an Algorithm - Escribe un algoritmo



Un algoritmo es una serie de instrucciones que se siguen para realizar una tarea. ¡Crea una serie de instrucciones paso a paso de cómo armarías tu comida favorita! Usa el ejemplo de abajo para ver cómo escribir tus instrucciones. Asegúrate de dar instrucciones detalladas que sean fáciles de seguir. Puedes imprimir la siguiente página para escribir tu algoritmo.

### **Cómo preparar un Sándwich de mantequilla de maní y mermelada**

- Agarra un trozo de pan y distribuye la mantequilla de maní con un cuchillo.
- En otro trozo de pan, distribuye mermelada con un cuchillo.
- Pon las dos rebanadas de pan juntas de forma que la mantequilla de maní y la mermelada queden enfrentadas.
- Corta el pan a la mitad con un cuchillo.
- ¡Sirvete y disfruta!

Escribe tu algoritmo debajo

# CÓMO PREPARAR...



A large white rectangular area with horizontal lines for writing an algorithm. The area is empty and contains 18 horizontal lines spaced evenly down the page.

# Curso 2

## Programa un entrenamiento familiar

iPrograma un entrenamiento familiar amigable para luego del banquete! Usa el ejemplo de abajo para ayudarte a crear tu propio entrenamiento. Puedes imprimir el bloque de código de la siguiente página si deseas escribir tu programa.

**COMIENZA**



**Camina en el lugar por 10 segundos**



**Haz 10 saltos de tijera**



**Repítelo 3 veces**

**Haz 5 círculos con los brazos hacia adelante y hacia atrás**



**FRENA**



# Escribe debajo el programa para tu entrenamiento.

COMIENZA ▶

◀

◀

◀

Repítelo 3 veces

◀

◀

FRENA ◼

# Curso 3

## El tradicional juego de las semillas de durazno

El juego de las semillas de durazno es un reconocido juego tradicional que suele jugarse a mediados del invierno o en tiempos de cosecha. Típicamente, se juega cuando necesitas resolver una situación o problema. Cuando no puedas llegar a un acuerdo sobre una decisión, juega este juego con otros para resolver el problema.

### Cómo jugar:

- Utiliza 5 piezas de juego hechas de semillas de durazno (o utiliza los recortes de la siguiente página).
- Colorea un lado y deja el otro al “natural”.
- El juego puede jugarse en equipos o con al menos dos jugadores.
- Pon las “semillas de durazno” en un recipiente y sacúdelo con tu mano.
- El puntaje se determina contando la cantidad de semillas de durazno que salen del lado coloreado.
- Las reglas y el puntaje total pueden variar de persona a persona y entre comunidades.

# El juego de las semillas de durazno

## Cómo anotar los puntos::

5 lados coloreados hacia arriba: 5 puntos

4 lados coloreados hacia arriba: 4 puntos

1 lado coloreado hacia arriba: 1 punto

2 o 3 lados coloreados hacia arriba: 0 puntos

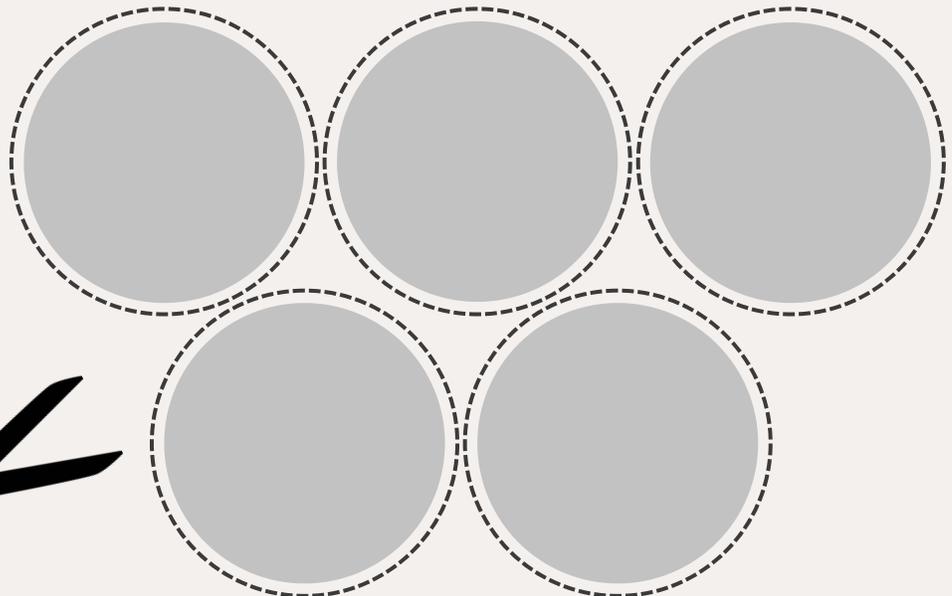
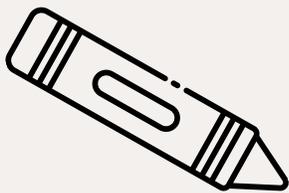
Si quien está jugando arroja cualquiera de las piezas del juego fuera del recipiente, entonces obtendrá

CERO puntos.

¡Quien llegue primero a los 15 puntos gana!

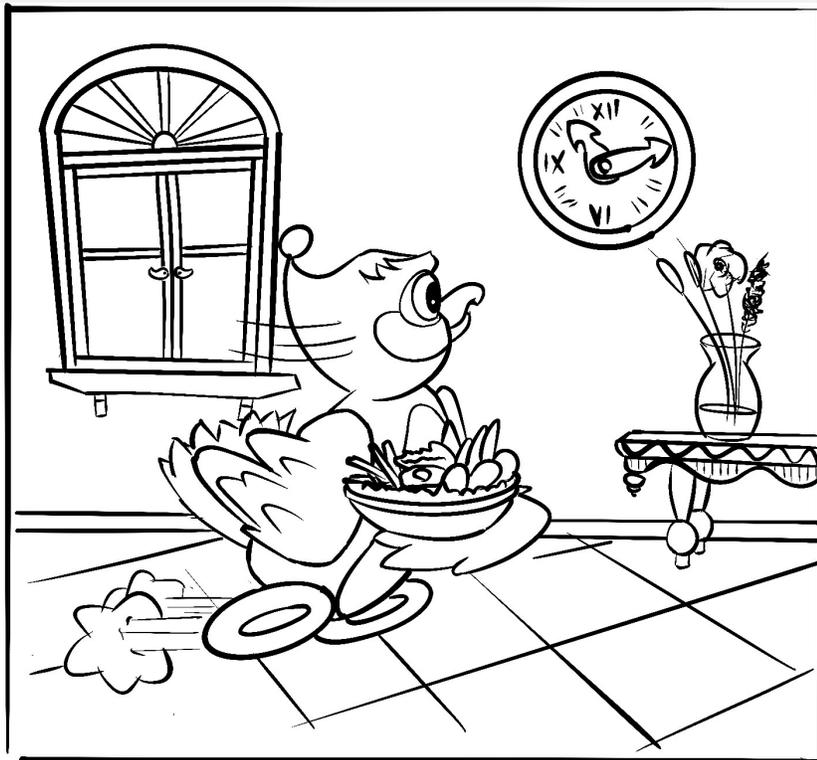
Colorea y recorta las piezas del juego.

O, utiliza semillas de durazno o cualquier otra pieza de juego que pueda colorearse.



# Curso 4

## ¡Codie se prepara para el Banquete!



Codie organizó un gran banquete con familia y amigos para esta noche, y está ansioso por que todo quede bien. Guíalo por las habitaciones y crea una lista paso a paso de las instrucciones de sus tareas.

El objetivo de Codie en este juego es preparar la mesa para la cena poniendo los platos y las comidas en los cuadrados designados. Usa los siguientes comandos para guiar a Codie:

SUBE ('x' números de pasos),

BAJA ('x' números de pasos),

A LA DERECHA ('x' números de pasos),

A LA IZQUIERDA ('x' números de pasos),

LEVANTA, SUELTA.

Codie puede llevar solamente una cosa a la vez. Usa los rectángulos a la derecha para programar la secuencia correcta.

The game board consists of a 5x5 grid of squares. A snail character is in the top-left square. A plate with a fork and knife is in the bottom-left square. A bowl of food is in the top-right square. A red rectangular area in the bottom-right contains a bowl of food and a plate with a fork and knife. To the right of the grid is a programming area with a 10x2 grid of cells. The word 'START' is written in a rounded rectangle at the bottom of this area.

¿Hay más de una manera de completar el juego?

Puedes jugar la versión en Scratch del juego llamada "¡Codie se prepara para el banquete!"



[scratch.mit.edu/projects/939096249](https://scratch.mit.edu/projects/939096249)



Las posibles soluciones de este juego están en la pág. 16.

Muchas gracias a Meta por auspiciar Snail Mail. Y gracias también a quienes contribuyen y lo distribuyen. ¿Te interesa participar? Aprende cómo lo hacemos en: [www.CodeVA.info/ProjectSnailMail](http://www.CodeVA.info/ProjectSnailMail)



# Recursos

---

## Informática

**adafruit** [adafruit.com](http://adafruit.com)

**hour of code** [hourofcode.org/learn](http://hourofcode.org/learn)

**micro:bit** [microbit.org](http://microbit.org)

**VEX** [vexrobotics.com](http://vexrobotics.com)

## Arte y diseño de juegos

**earsketch** [earsketch.gatect.edu](http://earsketch.gatect.edu)

**gb studio** [gbstudio.dev](http://gbstudio.dev)

**makecode** [makecode.com](http://makecode.com)

**piskelapp** [piskelapp.com](http://piskelapp.com)

**processing** [processing.org](http://processing.org)

**scratch** [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

## Ideas para el banquete

<https://www.allrecipes.com/recipes/198/holidays-and-events/thanksgiving/>

 Meta



[Suscripción a Snail Mail y archivos](#)

# Soluciones para “¡Codie se prepara para el Banquete!”

	SUELTA
4	A LA DERECHA
	LEVANTA
3	A LA IZQUIERDA
	SUELTA
1	A LA DERECHA
2	BAJA
2	A LA IZQUIERDA
	LEVANTA
2	A LA DERECHA
1	SUBE
1	A LA DERECHA
2	BAJA
1	A LA DERECHA

SOLUCIÓN #2

	SUELTA
1	A LA DERECHA
2	BAJA
2	A LA IZQUIERDA
	LEVANTA
2	A LA DERECHA
2	SUBE
2	A LA IZQUIERDA
	SUELTA
4	A LA DERECHA
	LEVANTA
1	A LA IZQUIERDA
3	BAJA
1	A LA DERECHA

SOLUCIÓN #1



CodeVIA   
Eureka Workshop

—————