

# ISLA COMPETENCIA



## ACTIVIDAD 3. SIGUIENDO LAS PISTAS

### Objetivo:

El objetivo de esta actividad es promover el interés por el Pensamiento Computacional, utilizándolo para la resolución de problemas sencillos de programación a la vez que se desarrollan habilidades interpersonales y se fomenta la creatividad.

### Actividad:

En Isla Competencia nos encantan las especies marinas y por eso hemos creado una gran reserva acuática, que ha hecho que seamos la envidia de las islas de alrededor.

De hecho, queremos presentarnos a la Primera Edición de los Premios Inter\_Islas en la que va a premiarse la mejor iniciativa de este tipo. Queda muy poco para que se otorguen los premios y la verdad es que vamos un poco ajustados de tiempo.

La organización, nos ha pedido una relación de las especies que habitan en la reserva que presentamos a concurso y por supuesto se la hemos enviado:

**Pez Mariposa/ Calamar Gigante/ Pez Abisal/ Globo de Agua/ Dragón de Mar**

Tu tarea es elegir un animal del ese grupo y escribir sus características en una tarjeta (Puedes buscar la info en Internet). Haz un dibujo del animal en la parte trasera de la ficha, pero NO escribas su nombre.

En otra tarjeta, escribe la descripción de un paisaje para el animal que has seleccionado. Dibuja esta descripción en la parte trasera.

Ahora coloca las tarjetas, con las características de los animales y la descripción del paisaje en un espacio en el que puedas disponer de toda la información.

Escoge una pareja con la que jugar y elige un animal y un paisaje teniendo en cuenta la siguiente consigna: ese animal no se puede adaptar al medio elegido.

Ha llegado el momento de hacer la programación de las tarjetas que elijas. Recuerda recoger por escrito estas programaciones para después poder compararlas.

